



## **O Corpo e as Midi(ações) Tecnológicas na Emergência de Novas Subjetividades para a Dança em Ambientes Digitais<sup>1</sup>**

Cristiane Wosniak<sup>2</sup>

Universidade Federal do Paraná-PR - Faculdade de Artes do Paraná-PR - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba-PR

### **Resumo**

Como forma de uma reflexão centrada sobre as lógicas relacionais entre o corpo, a dança e as avançadas tecnologias da comunicação, este artigo propõe o tensionamento entre as concepções de corpo real e virtual e(m) suas extensões tecnológicas e biomáquinas, no ambiente digital. Abordam-se as mudanças de percepção e subjetividades do corpo pós-humano-moderno, imbricado em formas próprias de (midi)ações. A investigação está ancorada nas teorias de Lev Manovich, Derick de Kerckhove, Pierre Lévy, Gilles Deleuze e Félix Guattari, entre outros, que afirmam ser o virtual uma função da imaginação criadora, frutos de agenciamentos os mais variados entre a arte e a tecnologia, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito-corpo e do objeto-dança.

**Palavras-chave:** corpo; dança; tecnologia; cibernídia; comunicação.

### **Introdução**

Em todas as formas de arte constatamos a acumulação de saberes e práticas que, com o tempo, assumem a forma respeitável e estática de uma tradição. Contudo, a renovação de seus campos, o frescor de novos aspectos envolvendo os processos de criação – em dança, por exemplo – tem sido feita por meio de um afastamento em relação a esta mesma tradição. Tradição e contemporaneidade. Como transitar entre estes dois polos?

Percebe-se, historicamente, que cada geração de artistas criadores de dança, busca o mesmo afastamento em relação à tradição, quase como uma imposição do ato criador. Os recursos ‘tradicionais’ tendem a ser considerados como meros apêndices, a serem possivelmente descartados, para se evitar os convencionalismos. Neste ponto pode-se citar, por analogia, Roland Barthes (2001) e o que ele chamou de ‘grau zero’ – para se referir ao

---

1

Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais – do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens (linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual) da Universidade Tuiuti do Paraná, email: cristianewosniak@ufpr.br



‘escritor’ que abandona os recursos existentes [tradição] para se livrar dos automatismos estilísticos de uma escritura convencional. Estariam os criadores contemporâneos percebendo a tradição como um peso na ‘tessitura’ de suas danças, uma carga desnecessária frente às inúmeras possibilidades atuais da dramaturgia multimidiática do corpo, da cena e dos novos suportes onde ela se configura? Os aspectos da criação em dança, sobretudo os fundados no âmbito das interações tecnológicas, no século XXI, estariam se aproximando, de fato, deste ‘grau zero’ como um modo de reinventar a dança, despindo-a de conceitos ultrapassados? Modificam-se as percepções, as sensações e as subjetividades inerentes ao ritmo e ao movimento no espaço-tempo de representação? Que tipos de (re)configuração se apresentam na proposição de uma (des)corporalização implicada no pensar-fazer webdança ou ciberdança, mediadas pelas avançadas tecnologias da comunicação? Pode-se despir a dança sem despir o corpo?

A partir da perspectiva da Fenomenologia de Merleau-Ponty (1999), considera-se que o corpo, na dança, mesmo despido, não estará nu. Explica-se: o corpo ‘veste-se de mundo’, pois o corpo é e sempre será uma unidade de experiências, ao mesmo tempo, corpo-sensível e corpo-que-pensa. Este conceito emerge de uma crise e é uma crítica à primazia do pensamento racional e à explicação do mundo e das coisas, apenas pela lógica da razão.

Este artigo nasce do interesse da autora na investigação de processos de criação em dança contemporânea e que envolvem noções de um corpo híbrido, rizomático, aberto, como uma metáfora tecnológica, a partir das implicações decorrentes deste hibridismo e que podem desencadear reflexões acerca dos seguintes aspectos: interatividade, relações corpoambiente, ferramentas e extensões tecnológicas, ampliando a produção e o campo de conhecimento na área da comunicação multimidiática a partir dos domínios da cibercultura.

### **O corpo estendido por meio das imbricações tecnologizadas**

Parte-se do princípio de que, se na Revolução Industrial, por todo o século XIX, o homem assimilou a metáfora tecnologizada da ‘máquina de vapor’, como velocidade, progresso e potencial evolutivo, então a Revolução Cibernética, durante os séculos XX e XXI, criou a imagem do computador com todas as metáforas dele derivadas: extensões biomaquínicas, homem-máquina, corpo pós-humano-moderno<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Esta denominação é proposta por Lúcia Santaella (2004) atestando que nos últimos vinte anos, não apenas nosso corpo, mas também tudo aquilo que constitui o humano foi sendo colocado sob um tal nível de interrogação que acabou por culminar na denominação pós-humano. Santaella utiliza-se do neologismo para sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas e sensoriais que estão em processo,



Segundo Raymond Kurzweil (2007) a tecnologia é a continuação da evolução corporal por outros meios, e implica uma transcendência dos materiais e da informação utilizada para um fim determinado, a comunicação. E, seguindo este pensamento, observa-se o quanto Marshall McLuhan (1989) é atual, ao teorizar sobre os meios de comunicação como extensões do homem, ou seja, por atualizar discussões que giram em torno da crescente virtualização do corpo entendido como ampliação tecnológica no âmbito da comunicação e da cibercultura.

Todas as artes compartilham o mesmo objetivo: comunicação entre o artista e o público. A comunicação não é de dados em estado bruto, mas sim dos mais importantes no jardim da fenomenologia: sentimentos, ideias, experiências, desejos. O significado grego de *tekhné logia* inclui arte como uma manifestação-chave da tecnologia. [...] Assim como a linguagem é outra forma de tecnologia criada pelo homem. Uma das primeiras aplicações da tecnologia é a comunicação e a linguagem fornece a base para a comunicação do *Homo sapiens*. (KURZWEIL, 2007, p. 37).

Mas e na dança? Quais seriam as considerações acerca do uso de corpo em movimento (ou não) em interação com as avançadas tecnologias da comunicação? Quais fronteiras haveriam de ser borradas ao permitir a interação, acoplamento de interfaces, respostas corporais e diálogo aberto entre o corpo e o ambiente? A dança-tecnologia informa ou comunica? Onde começa e acaba a ‘conversa’ entre dança e tecnologia?

Cada vez mais a comunicação com a máquina, a princípio abstrata e desprovida de sentido para o usuário, foi substituída por processos de interação intuitivos metafóricos e sensório-motores em agenciamentos informáticos, imbricados e integrados aos sistemas de sensibilidade e cognição humana. Enfim, o próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fluidas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até o ponto de podermos hoje falar num processo de co-evolução entre o homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mas **híbrida, pós-humana**, [grifo nosso] cujas fronteiras estão em permanente redefinição. (SANTAELLA, 1997, p. 40-41).

Considera-se que é justamente esse novo ‘ecossistema sensório-cognitivo-artístico’ que está lançando novas bases para se repensar os aspectos de criação em dança contemporânea e também os (des)limites do corpo atuador e atualizador nestes processos colaborativos e de interação entre a dança e a tecnologia. As imbricações tecnológicas modificaram de forma contundente o cenário da dança tecnologizada e este fenômeno não é atemporal: a complexidade do mundo atual é responsável pelo surgimento destas tecnologias,

---

decorrentes da reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquínicas. No caso deste artigo a denominação aplica-se à dança produzida para a rede: a ciberdança ou netdança.



ao mesmo tempo, que é fruto delas, como pretende demonstrar a artista e pesquisadora de ciberdança, Ivani Santana: “Não há ponto inicial, mas uma configuração em rede. A proposta é compreender a tecnologia como algo em constante mudança e que faz parte de um contexto que também permanece continuamente em transformação” (SANTANA, 2009, p. 2). O meio ou *medium* ciberdança opera como uma espécie de construtor de sentidos, determinando percepções que apelam para subjetividades outras, que por sua vez, geram novas informações. A transformação estética, portanto, instaurada a partir da introdução das mídias digitais nos processos de criação em dança, rompe especificidades e borra fronteiras entre os limites das linguagens, possibilitando aos artistas criadores e usuários ou coautores, múltiplos enfoques no estabelecimento de poéticas para os corpos virtualizados.

### **A cultura, os meios e a hibridação das novas mídias na proposição do corpo atuador e atualizador**

De acordo com Hans Belting (2006), a mídia jamais aparece isolada. A sua imensa capacidade de aglutinar-se em recombinações com outros meios e linguagens, abre possibilidades insondáveis para a hibridação de novas mídias que, permanentemente surgem na cultura dos meios de comunicação. O autor Lev Manovitch, em sua obra *A linguagem dos novos meios de comunicação* (2005) denomina como novas mídias, os meios que podem ser transcodificados numericamente; e que possuam configuração modular, podendo ser modificados em tamanho e quantidade de informação contida, e que, da mesma maneira apresentem um caráter disperso, não linear e simultâneo, ou seja: tratam-se dos meios digitais. Neste aspecto, a ciberdança parece atender aos pressupostos teóricos detalhados pelo autor russo. A ciberdança ou a dança interfaceada pelas novas mídias não se refere a nenhum tipo de ruptura imanente, mas à possibilidade de interação e resposta às questões propostas pelo *medium*, ou neste caso, seria mais adequado afirmar que a dança digital é uma nova configuração ou possibilidade de interferência nos códigos que regem as mídias e a cultura. Salienta-se que a linguagem computadorizada na mídia, alterou profundamente a questão das tecnologias interativas, propondo para o corpo atuador, sujeito e objeto da dança, uma atualização sem fronteiras, modificando as relações entre os criadores e suas obras, instaurando novas possibilidades de representação e inaugurando outras abordagens sobre as relações espaço-temporais, afetando sobremaneira as etapas de comunicação, não mais centradas no paradigma: emissor-canal-receptor. A partir desta reflexão é conveniente citar novamente Manovitch, ao afirmar que:



não há razão para privilegiar o computador como mídia de exposição e distribuição, sobre a máquina computador usada como uma ferramenta para a produção de mídia ou como uma mídia de armazenamento. Todos têm o mesmo potencial para mudar as linguagens culturais [...] a revolução dos suportes informatizados afeta todas as etapas da comunicação, incluindo a aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição, mas também afeta todos os tipos de mídia – texto, imagens fixas, **imagens em movimento** [grifo nosso], som e construções espaciais. (MANOVICH, 2005, p. 19).

Em dança-tecnologia os diferentes propósitos ao se utilizar determinadas interfaces, determinam diferentes relações do corpo com o ambiente informatizado, levando-se em consideração os conceitos propostos pelo referido autor. Mas, se o ambiente se define como o lugar de troca e diálogo entre os sistemas dança e tecnologia, como se define corpo? Uma das respostas possíveis é que para a dança tecnologizada, corpo é informação. Não necessariamente comunicação. O corpo em movimento se organiza e dança. Quando o corpo dança, o corpo pensa e ‘fala’ por meio do movimento. No processo de organização de um corpo que dança, existem informações em trânsito dentro-fora, num processo de regulação intensa e sistêmica. As interfaces tecnológicas podem se tornar um campo ideal de conectividade e criação. Neste ponto é oportuno citar o pensamento da artista e pesquisadora multimídia Diana Domingues: “a partir da Ciência da Interface, que na física moderna propõe o fim dos limites da esfera entre o interior e o exterior, o corpo passa a fazer parte de um sistema complexo em suas relações de trocas com o ambiente” (DOMINGUES, 2007, p. 192).

As modalidades acopladas à dança-tecnologia, encontram-se ligadas a descobertas científicas, aos questionamentos e desafios que exploram conceitos como a corporeidade, a fisicalidade, a conectividade, a interatividade, a imprevisibilidade, a emergência e a autoorganização, resultantes do feedback constante entre corpo e ambiente, estendendo, os gestos, desta forma, para além dos limites do corpo. Assim, o corpo, segundo a Fenomenologia, é o sujeito da percepção que provoca mutações e respostas imprevisíveis a partir de toda a potencialidade de um organismo, gerando, num determinado momento, um movimento-que-pode-vir-a-ser, em oposição a movimentos predeterminados, fixos ou programados.

Sendo sujeito de sua percepção, o indivíduo criador/propositor está implicado no seu ambiente, retirando as informações que estão no ambiente e negociando com as informações que já estão (são) no corpo, a partir de conexões, de relações. Nesta implicação, como afirma Santana (2007, p. 152) “dentro e fora do corpo podem se comunicar. O homem e sua cognição podem passar a ser tratados como processos culturais.”



## **Corpo, dança e imaginário na cibercultura**

Segundo Pierre Lévy (2003), compreender o corpo e a dança no século XXI é compreender o imaginário da cibercultura: não só a desmaterialização, mas também as possibilidades textuais, a interatividade e a circulação virótica de informações por redes interplanetárias. E aqui adentramos na questão do virtual.

Este artigo defende as ideias e teorias de Pierre Lévy (1999), Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995), entre outros, que afirmam ser o virtual “uma função da imaginação criadora, frutos de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo” (PARENTE, 1999, p. 14). Neste sentido, o mundo das interfaces tecnológicas é o lugar privilegiado das artes e em específico da dança, pois, constitui-se num ambiente de pesquisa por excelência e também representa, segundo Derrick de Kerckhove (1999), uma metáfora tecnológica dos sentidos. “Com nossas mãos, nossos ouvidos, nossos olhos, e outros canais de ação e sensação, nós entramos em interação com o mundo, e estas são as relações às quais os artistas prestaram mais atenção desde o surgimento da arte.” (KERCKHOVE, 1999, p. 59).

Entretanto, o filósofo Jean Baudrillard parece discordar radicalmente de Lévy ao se referir à questão da interatividade. Enquanto Lévy defende a ideia de que a imagem (consideremos aqui a imagem-corpo na dança digital) perde a sua exterioridade de espetáculo para abrir-se infinitamente à imersão, convidando a plateia ou usuário à interatividade, à coautoria da obra, Baudrillard irá chegar ao extremo de afirmar que “não existe interatividade com as máquinas (tampouco entre os homens, de resto, e nisso consiste a ilusão da comunicação). A interface não existe. Sempre há por trás da aparente inocência da técnica, um interesse de rivalidade e dominação.” (BAUDRILLARD, 2002, p. 117). Também no mesmo referencial de dominação e controle da rede, podemos observar as alusões de Erick Felinto, que irá afirmar: “o discurso tecnocientífico, ao se manifestar como religiosidade [refere-se a Lévy e outros ‘arautos’ da cibercultura] de uma época desencantada ou reedição tecnológica de credos gnósticos, faz desaparecer do horizonte do pensamento a materialidade e a corporalidade necessárias ao seu ancoramento no real.” (FELINTO, 2003, p. 60-61). Afirma ainda que “por trás das utopias acríticas e dos desejos de imaterialidade esconde-se a possibilidade de uma tirania digital, que suprimindo de seus discursos o corpo, encontra assim, novos e sutis modos de controlá-lo”. Se para os filósofos tecnológicos positivistas, a arte digital na rede ou em aplicativos de CD-Rom, procura levar ao extremo o potencial comunicativo e interativo da estrutura rizomática e híbrida do ciberespaço, para Baudrillard, assim como para Paul Virilio esta interação e trânsito fluido entre autor e receptor, esta



imersão interativa do espectador, anuncia não o apogeu da arte, mas a sua morte. “Quando todos se convertem em atores – pode-se por analogia considerar os propositores de ciberdanças feitas em(para) rede – não há mais ação. Fim da representação. Morte do espectador. Fim da ilusão estética.” (BAUDRILLARD, 2002, p. 130).

Previsões catastróficas à parte, não há como se negar que a cibercultura criou e continua a desenvolver uma arte híbrida, rizomática e interativa em que autor e público usuário se misturam. E neste contexto da ciberarte é preciso salientar a importância da interface como um conectivo entre os artistas do corpo e as máquinas.

A função da interface é a de traduzir, articular espaços, colocar em comunicação duas realidades diferentes. Parte-se do princípio aqui, contrariando Baudrillard, que existe sim, a interface e que esta se traduz na interatividade e na virtualidade.

Contra o negativismo exacerbado de Baudrillard, Domingues (2003, p. 25) defende a tese de que a história nos mostra que as civilizações nunca voltaram para trás. Logo, “querer impedir o uso das tecnologias é despender inutilmente nossas energias”. Assim, das máquinas sensórias, passamos, hoje, para as máquinas cerebrais que de acordo com Lévy (2003), conectam nossos corpos-mentes em redes, na constituição de uma inteligência coletiva. O corpo, neste artigo, visto como uma ‘rede que tudo atravessa e que por tudo é atravessada’, propõe a evolução cultural do ser humano, seu outro-devir, sediada no seu instrumento primeiro da arte: o próprio corpo.

Considerando-se uma relação estreita e amigável entre o corpo e a tecnologia digital, pode-se afirmar que por simbiose um surge e evolui no outro. Por isto é tão pertinente a ideia de um corpo híbrido ou como define Santaella, ‘pós-humano’, a partir da relação entre dança e novas tecnologias. Mas, este pensamento sobre corpo, criação, dança e tecnologia não é unânime:

Para muitos assistir a um espetáculo em meio a uma profusão de imagens, ou ver uma coreografia construída primeiro em um software e não no corpo, ou ainda, testemunhar um dançarino em cena com o corpo acoplado a dispositivos eletrônico-digitais, tais situações eram consideradas (e em muitos lugares ainda são) uma ofensa e mácula à ‘essência da expressividade da dança e do ser’. Para esses tecnóforos [apocalípticos da cibercultura] e cartesianos, isto é uma afronta à arte do corpo, à arte do ‘indizível’, de um corpo que carrega um ‘algo a mais’, o efêmero e o etéreo. (SANTANA, 2007, p. 152).

De fato, reforça-se, mais uma vez na escrita deste artigo, o conceito de corpo, como sistema aberto e continuamente exposto às relações de troca e interatividade com o ambiente



em que vive. Como sistema aberto, a dança-tecnologia, em consequência, permite interação. Segundo André Parente (1999, p. 95) existem dois tipos de interatividade: “a primeira depende das diversas formas de relação hipertextual, que podem ser explícitas, implícitas ou arbitrárias. A segunda se faz em função das possibilidades que o sistema oferece ao usuário para interferir e transformar o texto.” É neste segundo caso, que o usuário torna-se coautor do texto-obra da dança.

### **O corpo virtual e as novas tecnologias: cri(ação) ou re(ação) coletiva?**

Em seu artigo *Hipermídia: o labirinto como metáfora*, Arlindo Machado (1997, p. 144-145) afirma que “desde os anos 70, a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como ‘interativas’, eram na verdade ‘reativas’, pois diante delas o usuário não fazia senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definido.” Machado observa que a discussão sobre a interatividade (longe de se esgotar) não foi, entretanto, colocada pela informática. As performances e os happenings, manifestações artísticas e criações da *por art* americana já propunham experimentações interativas ao vivo, nos anos 60-70, inovando o panorama da linguagem artística.

Segundo Décio Pignatari (2004, p. 239) “o *happening* é um acontecimento semântico-experimental, isto é, de experimentação de novos significados (bem como a destruição de significados já codificados)”. As *performances* permitem, graças a um trabalho de liberação de estereótipos, aumentar as possibilidades de ação num percurso desalienante e progressivamente abrangente. Para o autor Jorge Glusberg (2003, p. 92) o *happening e a performance*, “exigem uma nova postura do receptor, menos preconceituosa e ao mesmo tempo atenta, no que vem a ser uma inversão no processo de recepção passiva de imagens ou sequências de programas gestuais conhecidos.” Assim, com o advento propiciado pelas novas tecnologias digitais, o corpo que sempre tomou parte do espetáculo, torna-se o espetáculo em si, porém um espetáculo no qual a dialética entre os padrões de conduta, estética e valores humanos e as estruturas nas quais se apoia entram em crise mediante a virtualização, a desreferencialidade, a desmaterialização e a desterritorialização deste corpo híbrido, cujo trânsito entre o carbono e o silício abre fronteiras incontáveis. Cabe lembrar que, para Manovich (2005), as novas tecnologias se constituem na ‘passagem’ das tecnologias analógicas às digitais. Esta grande passagem tecnológica consiste na mudança da ideia de representação iconográfica para a ideia de simulação.

As novas tecnologias digitais já vêm sendo utilizadas por diversos criadores na área da dança, segundo Sarah Rubidge (1988), tanto para viabilizar estudos mais aprofundados e



simulados de todas as etapas da produção cênica, quanto para a criação de movimentos, estudo de cenários, figurinos, como também para conectar artistas das mais variadas partes do planeta visando a criação coletiva. Qual seria então, o caminho no qual o binômio dança-tecnologia se instaura na contemporaneidade?

Como afirma Ana Claudia Mei Alves de Oliveira (1997, p. 216-17) se “a arte é uma manifestação discursiva”, então podemos afirmar por analogia, que a dança enquanto manifestação discursiva, organiza-se em texto: texto não verbal. Para ganhar sua (i)materialidade, ou deveríamos aqui denominar virtualidade, a dança estrutura-se no ciberespaço como um hipertexto.

Sob o nome genérico de hipertexto, segundo André Parente (1999, p. 80-81) “podemos agrupar uma diversidade de conceitos, de métodos, de sistemas e programas muito diferentes. O neologismo formado por Ted Nelson em 1965, sofre hoje de uma grande polissemia”. Este termo foi utilizado para descrever um sistema de escrita não sequencial, permitindo desmembramentos, caminhos e escolhas ao leitor-usuário. Mais tarde houve uma expansão da noção deste termo para a hipermídia, ao se referir a uma nova forma de mídia que utiliza o computador para arquivar, recuperar e distribuir informações sob a forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo e até mesmo mundos virtuais dinâmicos. Segundo Santaella (2003, p. 93-94) “no início, os sistemas hipermídia dependiam do suporte em CD-Rom, mas quando os sistemas multimídia em rede começaram a se desenvolver, como na www, a internet adquiriu a capacidade de fornecer interatividade hipermídia”. Na realidade, a hipermídia é uma nova linguagem em busca de si mesma, assim como a dança na era digital, busca sua nova gramática, sua nova sintaxe e neste contexto, ambas se descobrem hoje, (re)tecendo-se numa mesma malha multidimensional.

Encontrando outras formas (redes) para se voltar ao sujeito, chamar a sua atenção de um modo diferente do contato palco/plateia, emissor/receptor, a dança tecnologizada, mediada por diferentes interfaces, propõe modos de participação ao espectador usuário. Seria este o caminho previsto? Seria talvez o fim das obras acabadas, com autoria definida, dando origem às obras-processo-ação? E como abordar o conceito de autoria? O usuário se torna coautor em suas trajetórias interativas mediante o uso de um CD-Rom de dança, por exemplo?

Oliveira (1997, p. 218) parece concordar com a hipótese de que os actantes-coletivos assumem na época digital os papéis de cocriadores da obra. A dança no ciberespaço, por exemplo, vai usar e abusar da interatividade, das possibilidades hipertextuais, da não linearidade de seu discurso.



Salienta-se que o termo *cyberspace* foi empregado pela primeira vez pelo autor de ficção científica, William Gibson, em 1984, em seu romance *Neuromancer*. Atualmente o ciberespaço é o lugar ou agente de apropriação criado pelo computador e pelas redes de informação, interligadas em escala global.

A ciberdança, proposta para o ciberespaço, torna-se uma arte da informação e também da comunicação. Se o novo paradigma digital e a circulação de informação em rede constituem-se como alicerces da contemporaneidade, então a dança pode ser repensada a partir desse contexto:

Alguns trabalhos de dança digital são feitos para serem vistos diretamente na tela do computador, através do sistema world wide web (www) ou CD-Rom. Outros estilos se constituem em performances ao vivo utilizando-se das novas tecnologias com variados graus de sofisticação. Alguns trabalhos de dança digital são verdadeiras instalações artísticas que podem ou não incluir performances ao vivo. Também podem ser observadas algumas obras em que não são incorporadas imagens que poderiam ser reconhecidas como ‘corpos em movimento’, levando as pessoas a se questionarem: como um trabalho que não inclui imagens convencionais de corpos dançantes (em movimento) pode se constituir num trabalho de digital dance? (RUBIDGE, 1988, p. 41).

A existência de uma dança em interação com as tecnologias da era digital deixa de ser uma nova estética de arte para tornar-se o reflexo estético da própria evolução deste corpo. Esta hibridação deu origem a um novo sistema, que não é apenas corpo, tampouco se restringe à tecnologia. Esta nova possibilidade da dança existir, transpondo fronteiras e intercambiando um trânsito permeado pela mudança e a diversidade, parece propor ou talvez exigir um corpo fugaz, um corpo *medium* apto a assumir novas experiências e propostas em variados contextos.

### **Ciberdança ou netdança: a estética da aparência cede lugar à estética da aparição**

O ciberespaço abre-se, para a corpo e para a dança como lugar de (midi)ação e mapa metafórico onde podem ser inscritos percursos privilegiados para a arte da interação. Neste tipo de produção, a ciberdança não se propõe a apresentar um corpo (des)materializado, mas uma extensão discursiva do corpo material, uma ressignificação do corpo e da dança que dialoga com o espectador usuário, que, por sua vez, passa a exercer um acordo tácito e co(responsabilidade) sobre aquilo que é visto na tela ou monitor. Por meio de seleções, opções e comandos, diferentes `janelas` proporcionam a interação e a construção de imagem, clips ou encadeamentos agenciadores de sentidos em movimento. Como afirma Roy Ascott: “onde uma vez a arte clássica, baseada no tempo, oferecia uma janela no mundo, que



olhávamos à distância [imobilidade e passividade da plateia frente à quarta parede da caixa cênica-teatro na apreciação do espetáculo aqui-agora de dança], mas não conseguíamos tocar, nem afetar [perspectiva monológica], a arte mediada por computador oferece uma porta de dados através da qual podemos passar para interagir ativamente na construção da realidade” (ASCOTT, 1997, p. 339). A aparência final da obra de criação coreográfica virtual, ou ciberdança, dependerá, pois, dos comandos e seleções aleatórias acionados: a estética da aparência cede lugar à estética da aparição.

A emergência de um novo território para a dança online explora uma dimensão que possibilita um trânsito comunicacional que verdadeiramente disponibiliza informações.

E no campo prático? Que exemplos podem ilustrar as experiências nesse setor? Para ilustrar e finalizar esta reflexão, cabe mencionar que o primeiro projeto de dança concebido para a rede, *Mini@tures*, do francês Didier Mulleras, e que, pode ser acessado pelo site: [www.mulleras.com](http://www.mulleras.com), reúne movimento, música eletrônica, webdesign, videodarte e live performance. Criada sob a forma de pequenos clipes de dança, com duração de trinta a cinquenta segundos, leva em consideração os limites de tempo de download e os tamanhos de arquivos, para que um grande número de usuários possa ter acesso às apresentações desta forma de dança digital. As combinações são infinitas e as seleções, ao acaso, permitem uma leitura aleatória, não linearizada e também simultânea. Este trabalho seminal na área da ciberdança ou webdança é bastante simbólico e abriu possibilidades para muitos projetos idealizados em(na) rede.

### **Considerações finais**

Pensar na dança contemporânea mediada pelas novas tecnologias da comunicação é propor uma dramaturgia corporal, uma organização cênica não mais fechada na estrutura ‘caixa-preta/palco italiano ou quarta parede’ de representação, mas privilegiar um ambiente sistêmico, que permita a interação e a imersão:

No jargão teatral, palco e plateia estão separados pela quarta parede. A organização coreográfica e cênica, até o período da dança moderna, baseava-se na perspectiva renascentista, na qual o centro era o ponto principal de atenção. A dança era emoldurada pela estrutura da caixa preta. Sua fruição era como a de um quadro na parede: algo externo ao qual se contempla sem maiores relações de compartilhamento [...] essa relação palco-plateia, traz a concepção do palco italiano que carrega o pensamento da sua época de mundos separados. A arte é etérea e a realidade é material. Por sua vez, a tecnologia atual traz a proposta de um sistema que rompe com a barreira imaginária da quarta parede e que transforma o ato artístico em uma outra relação entre os dois fazeres: de quem dança e de quem olha. Retira-se a moldura da quarta parede, para, então, olhar-se de dentro da obra e não mais separado e de fora



dela. Estamos agora, imersos no espetáculo, pois não há como separar o observador do fenômeno observado. (SANTANA, 2009, p. 4).

A relação dança-tecnologia ou a ciberdança, fenômeno investigado neste artigo, permite-se usufruir de uma multiplicidade de linguagens para a elaboração da sua própria. Nesta nova abordagem do corpo na cena virtual e dos processos de criação em dança, propostos na geração de obras híbridas – dança e tecnologia – uma outra negociação tem lugar, na qual o receptor não é só chamado para receber o que está pronto, acabado, ensaiado, mas para produzir junto, a dança que pode-vir-a-ser. A dança virtualiza o corpo-devir. Os elementos dessas composições-processos, em dança são partilhados no nível das percepções e das subjetividades que os originam. Interagem, portanto, na criação da obra de dança em ambiente virtual, a percepção do observador e a do criador-intérprete. Elas entrelaçam-se numa rede ou trânsito fluido, modificando-se de forma dinâmica. Estabelece-se, desta forma, a base da criação coletiva, de uma complexa assinatura.

A dança na rede passa a ser um espaço de potencialidades, de materiais e de significação (in)determinados corporalmente, reutilizando antigas relações, mas agora dentro de um novo contexto: o da tecno-ciber-cultura. Isto não significa, obviamente, que todas as formas de dança necessitem reformular suas bases e conceitos estéticos. Entretanto, para a ciberdança, netdança, webdança ou dança hipertextual, a coexistência entre os sistemas dança e tecnologia ganha adaptações ao meio exigidas pela evolução ou, como afirma Helena Katz (2009), ‘a dança torna-se o pensamento do corpo’. É o pensamento deste corpo que evolui e coexiste com as máquinas.

Quando o computador reformulou conceitos e relacionamentos, permitiu, ou exigiu, que também o meio e o indivíduo realizassem trocas de matéria e informação. Isto apenas significa, citando as palavras de McLuhan (1989, p. 21) que “as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos”.

A mensagem da ciberdança enquanto meio é a mensagem da transição de um corpo orgânico para um corpo sintético, do real para o virtual ou simulado. Mas ainda assim, um corpo. E este corpo/*medium* é sem dúvida a nova mensagem anunciada pela cibercultura.

A dissolução de fronteiras entre a arte e a tecnologia, entre o corpo de carbono e de silício, traz para a dança uma pluralidade de caminhos e criações, de novos meios e de



infinitas possibilidades de mensagens pela hibridação entre o universo simbólico dos modelos, feito de linguagem e de números e o universo instrumental das técnicas.

Segundo Edmond Couchot (1999, p. 47), “a ordem numérica torna *possível* uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes [dança] das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção”. É desta forma que o corpo, hoje, pode ser traduzido para a máquina e circular o planeta, desencarnado, mas não menos humanizado. Trata-se dos pressupostos de uma nova era onde o desafio é trazer à cena e para as discussões e processos de criação, as novas mídias e enfrentar, de forma `integrada e não apocalíptica` o desafio que elas oferecem, tomando o cuidado de não reduzi-las ou valorizá-las em excesso com o objetivo centrado no relacionamento amigável dos meios na proposição de manifestações artísticas, comunicacionais e informacionais relevantes.

#### **Referências:**

ASCOTT, Roy. **Cultivando o hipercórtex**. In: A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

BARTHES, Roland. **Le degré zéro de l'écriture**. Paris: Seuil, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Trad. de Juremir Machado da Silva. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BELTING, Hans. Imagem, mídia e corpo: uma nova abordagem à iconologia. In: Ghreb – **Revista de Comunicação, cultura e teoria de mídia**, nº 8. São Paulo: CISC, 2006. Disponível em: <<http://www.revistacisc.org.br/ghrebh8/index.php>>. Acesso em: fev 2013.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, A. **Imagem-Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. Coleção Trans.

DELEUZE, Gilles. e GUATTARI, Félix. **Mil platôs**. v. 1. Tradução: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da Unesp. Primas, 1997.

\_\_\_\_\_. Interface e sensorialidade: corpo acoplado e corporeidade reafirmada em ambientes imersivos de realidade virtual. In: NORA, Sigrid (org.). **Húmus 2**. Caxias do Sul: Lorigraf, 2007.

\_\_\_\_\_. Cibermundos: o corpo e o ciberespaço. In: LYRA, B & SANTANA, G. (orgs). **Corpo & Mídia**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

FELINTO, Erick. O digital e a impureza da matéria: sobre a desapareção do corpo e da materialidade nos discursos da cibercultura. In: LYRA, B. & SANTANA, G. (orgs.). **Corpo & Mídia**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.



- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1991.
- GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2003. Série Debates.
- KATZ, Helena. **1,2,3, a dança é o pensamento do corpo**. Belo Horizonte: FID, 2009.
- KERCKHOVE, Derrick de. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André. **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. Coleção Trans.
- KURZWEIL, Raymond. **A era das máquinas espirituais**. São Paulo: Aleph, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Coleção Trans.
- \_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp. Primas, 1997.
- MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Tradução: Oskar Frontodona. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad.: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1989.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MULLERAS, Didier. **Mini@tures**. Disponível em: <<http://www.mulleras.com>>. Acesso em: 10 fev 2013.
- OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves. Arte e tecnologia, uma nova relação? In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- PIGNATARI, Décio. **Contracomunicação**. 3ª ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.
- RUBIDGE, Sarah. (1998). Defining digital dance. In: BRAMLEY, I. (ed.). **Dance Theatre Journal**. London: Laban Centre. Volume 14 nº 4.
- SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTANA, Ivani. A dança em sua dobra: olhar para o mundo e, de dentro dele, ver(se). In: NORA, Sigrid (org.). **Húmus 2**. Caxias do Sul: Lorigraf, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Pequena introdução à dança com mediação tecnológica**. Disponível em: <[http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista\\_da\\_bahia/dança/capa/htm/2009](http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista_da_bahia/dança/capa/htm/2009)>. Acesso em: 22 jan 2013.

