

**Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Artes**

JOSÉ DA SILVA ROMERO

**Dança, Artes Visuais e Cibercultura: entrelugares do
corpo**

SÃO PAULO

2019

JOSÉ DA SILVA ROMERO

Dança, Artes Visuais e Cibercultura: entrelugares do corpo

Tese apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - Unesp, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Artes.

Área de concentração: Arte e Educação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Kathya Maria Ayres de Godoy

SÃO PAULO

2019

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

R763d	Romero, José da Silva, 1965- Dança, Artes Visuais e Cibercultura: entrelugares do corpo / José da Silva Romero. - São Paulo, 2019. 149 f. : il. Orientadora: Prof^a. Dr^a. Kathya Maria Ayres de Godoy. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes. 1. Dança. 2. Cibercultura. 3. Arte e dança. 4. Arte e tecnologia. I. Godoy, Kathya Maria Ayres de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 793.3
-------	--

(Mariana Borges Gasparino - CRB 8/7762)

JOSÉ DA SILVA ROMERO

DANÇA, ARTES VISUAIS e CIBERCULTURA: entrelugares do corpo

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Artes no Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – Unesp, com a Área de concentração em Arte e Educação, pela seguinte banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Kathya Maria Ayres de Godoy

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista/SP – Orientadora

Prof^a. Dr^a. Rosangela da Silva Leote

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista/SP

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista/SP

Prof^a. Dr^a. Rita de Cássia Franco de Souza Antunes

Comitê 7^a CRE/FNDE / Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Carlos José Martins

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Campus Rio Claro

São Paulo, 28 de fevereiro de 2019

À
Laurinda e José
Fernanda, Tomás e Joana

Agradeço aos meus pedacinhos de céu na terra, Joana, Tomás e Fernanda, pela paciência com que vocês me aturaram nesses anos de doutoramento e peço perdão pela ausência em tantos momentos.

Aos meus pais Laurinda e José, que estão sempre dispostos a ajudar e a dar uma palavra de incentivo e afeto. Como é gratificante ter vocês por perto!

À minha família Seile, Sirlene, Joaquim, Felipe, Thais, Bruno, Luigi, Jesus, Flávia, Rodrigo, Tiago, Regina, Pierre, Ricardo, Juliana e Glória.

Agradeço, agradeço, agradeço à minha orientadora e líder do grupo de pesquisa Dança Estética e Educação (GPDEE) Prof^a. Dr^a. Kathya Maria Ayres de Godoy pela orientação, dedicação e confiança nesses anos todos. Que alegria contar com você!

A todos os colegas do GPDEE, em especial Ítalo Rodrigues, Carolina Romano, Renata Fernandes, Rosana Pimenta, Rita Antunes, Elizabeth Menezes, Fernanda Almeida Evanilde Muniz, Carla Hirano e Renata Fantinati, pelos momentos de alegria e troca.

Aos eternos amigos “Lolós”, compartilhando a vida e a dança, Catarina, Pedro, Melissa, Luciano, Tito, Yara, Cris, Ciro, Luisa, Ramiro, George, Georgia, Joe, Tiago, Beatriz, Marina, Bruno, Maristela e Mariana. Sem vocês tudo seria mais difícil!

Gratidão aos companheiros do Estúdio Nova Dança, que fizeram e fazem parte da minha trajetória na dança. Em especial a Valéria Cano Bravi, Lu Favoreto, Isabel Tica Lemos, Cristiane Paoli Quito, Ricardo Neves e à Prof.^a Dr.^a Yaskara Manzini pelas conversas e ensinamentos de dança.

Aos companheiros do Poeticidade, Artur e Daniela Cole, Edson Baeça e Flávio Camargo.

Aos professores da banca examinadora, Prof^a. Dr^a. Rosangela da Silva Leote, Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, Prof. Dr. Carlos José Martins, Prof^a. Dr^a. Rita de Cássia Franco de Souza Antunes, Prof^a. Dr^a. Lilian Freitas Vilela, Prof^a. Dr^a. Marianna Francisca Martins Monteiro, Prof. Dr. Ivo Ribeiro de Sá e Prof. Dr. Flávio Soares Alves, pela generosidade e disponibilidade em participar dessa última etapa deste doutoramento. Aos professores da banca de qualificação, Prof^a. Dr^a. Raquel Valente de Gouvêa e Prof. Dr. José Paiani Spaniol, pelas contribuições valiosas.

A Marcio Honório de Godoy, parceiro da dança e revisor dos meus textos desde o mestrado.

Um agradecimento especial ao meu orientador de mestrado, Prof. Dr. Wilton Luiz de Azevedo (*in memoriam*).

Por fim, agradeço à CAPES pelo financiamento para o desenvolvimento desta pesquisa.

Resumo

Esta tese reflete sobre a relação entre dança e cibercultura, e elege o corpo como campo fio condutor para esta discussão. Para tanto, este doutoramento está dividido em partes. A primeira apresenta pensamentos acerca do corpo no entrelugar que envolve a experiência com a dança e as artes visuais e a noção de sensação proposta por Deleuze (2007, 1974) e Deleuze e Guattari (2010). A segunda discute a cibercultura e a sua influência na produção artística, dando especial atenção à dança nos meios tecnológicos. Recorro a autores identificados na revisão eletrônica do estado atual do conhecimento como Santana (2006a, 2003), Wosniak (2013, 2006), Virilio (1999, 1996), Lévy (2010, 2001) e Lemos (2015). Na terceira e última parte, filiado ao pensamento de Deleuze (1974) e Gil (2015, 2005), defendo que a dança na cibercultura apresenta o corpo com sentidos próprios do ato de criação, oscilando entre o físico e o digital, clamando por novas formas de abordagens, apresentando inominadas sensações, constituindo-se, então, em um paradoxo do corpo no entrelugar que se estabelece entre a dança, as artes visuais e a cibercultura.

Palavras-chave: Dança. Artes Visuais. Cibercultura. Corpo. Entrelugar

Abstract

This thesis proposes a reflection about the relationship between dance and cyberculture and elects the body as the main guiding theme and proper field for this discussion. In order to do so, this doctorate is divided into parts. The first one presents thoughts about the body in the interlace between experienced dance and visual arts and the notion of feeling proposed by Deleuze (2007, 1974) and Deleuze and Guattari (2010). The second discusses cyberculture and its influence on artistic production, with special attention to dance in technological media. I refer to authors identified in the electronic review of the current state of knowledge such as Santana (2006a, 2003), Wosniak (2013, 2006), Virilio (1999, 1996), Lévy (2010, 2001) and Lemos (2015). In third and final part, in association with the thoughts by Deleuze (1974) and Gil (2015, 2005) I state that dance in cyberculture presents the body with senses of the creation act, oscillating between the physical and the digital, clamoring for new forms of approaches, presenting innominated sensations and constituting, thus, a body paradox at the interlace among dance, visual arts and cyberculture.

Keywords: Dance. Visual Arts. Cyberculture. Body. Interlace

Lista de ilustrações

Figura 1 e 2 - <i>O Perigoso</i> . José Leonilson. (série de sete desenhos sobre mesa de madeira - detalhe) Nanquim e sangue sobre papel, 30,5x23 cm (cada), 1992.....	14
Figura 3 - <i>Crânio</i> . Bastão oleoso sobre papel, 35x30 cm, 2004. (desenho).....	15
Figura 4 - S/ título. Lápis e nanquim sobre papel, 60x48 cm, 2000. (desenho).....	16
Figura 5 - <i>Briga de Galo</i> . Cia O Povo em Pé, 2005. (registro fotográfico de intervenção artística).	17
Figura 6 - <i>Corpos azuis</i> . Lápis e nanquim sobre papel, 40x40cm, 1999. (desenho).....	18
Figura 7 - <i>Silenciosas</i> . Cia. Silenciosas, 2004. (registro fotográfico de espetáculo de dança).....	19
Figura 8 - Experimentação de videodança, 2007. (captura de tela).....	21
Figura 9 - <i>Santo</i> . Criação: Artur Cole e José Romero. 2008.(captura de tela).....	22
Figura 10 - <i>At Land</i> . Direção: Maya Deren. 1944. (filme de dança).....	24
Figura 11 - Experimentação com videodança, 2007. (captura de tela).....	25
Figura 12 - <i>Sobressaltos</i> . Direção: Antônio Stickel e Karina Ka. 2002 (videodança).....	26
Figura 13 - <i>Star Fxxx</i> . Sabato Viscondi. (<i>glitch art – glitch vide</i>)	27
Figura 14 - <i>Cidades</i> . Criação: Artur Cole e José Romero. 2004. (videodança).....	28
Figura 15 - <i>Ancestralidade no Corpo – Experimentações Cênicas</i> . Cia Oito Nova Dança, 2011. (espetáculo de dança - captura de tela).....	29
Figura 16 - Caderno de artista, 30x18cm, 2002. (desenho).....	31
Figura 17 - S/ título. 2001. (fotografia).....	32
Figura 18 - <i>Corpo inscrito</i> . Materiais diversos, 1999. (instalação).....	33
Figura 19 - <i>Corpos azuis</i> . Lápis e nanquim sobre papel, 40x40cm, 1999.(desenho).....	34
Figura 20 - Caderno de desenho. 35x30 cm, 1999. (desenho).....	35
Figura 21 - S/ título. Tinta óleo, cera de abelha, parafina e lápis sobre tela (pintura)	36
Figura 22 - <i>Briga de Galo</i> . Cia O Povo em Pé. 2005. (registro fotográfico de espetáculo de dança)	37
Figura 23 - <i>Presente Feito da Gente</i> . Cia Balangandança. 2018. (registro fotográfico de espetáculo de dança).....	38
Figura 24 - <i>Corpos azuis</i> . Lápis e nanquim sobre papel, 40 x40cm, 1999. (desenho).....	39
Figura 25 - S/ título. Bastão oleoso sobre papel, 35x30cm, 1998. (desenho).....	40
Figura 26 - S/ título. Lápis sobre papel, 35x30cm,1999. (desenho).....	41
Figura 27 - <i>Águas de Março</i> . Cia Nova Dança 4, 1999. (registro fotográfico de	

performance).....	42
Figura 28 - <i>Águas de Março</i> . Cia Nova Dança 4, 1999. (registro fotográfico de performance).....	43
Figura 29 - Caderno de desenho. 35x30 cm, 1997. (desenho).....	44
Figura 30 - <i>Ancestralidade no Corpo - Experimentações Cênicas</i> . Cia Oito Nova Dança, 2011. (espetáculo de dança – captura de tela).....	45
Figura 31 - Imagens de dança contemporânea. (captura de tela - vídeo).....	46
Figura 32 - S/ título. Lápis e tinta acrílica sobre papel, 50x40cm, 2002. (desenho).....	47
Figura 33 - <i>Vermelho</i> . 2001. (fotografia).....	48
Figura 34 - S/ título. 2009. (fotografia).....	49
Figura 35 - S/ título. 1999. (fotografia).....	50
Figura 36 - <i>Casa Vazia</i> , Núcleo Arremesso, 2015. (espetáculo de dança – fotografia).....	51
Figura 37 - <i>trapique</i> . Cia Oito Nova Dança, 2004. (espetáculo de dança – fotografia).....	52
Figura 38 - <i>Video Experimental - grupo 54</i> . Cia Oito Nova Dança, Raimo Benedetti, Gabriela Greeb e Kathy Hinde. 2010. (vídeo – captura de tela).....	53
Figura 39 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo <i>Devoração</i> . Cia Oito Nova Dança. 2009.....	54
Figura 40 - <i>Pianíssimo</i> . Cia Oito Nova Dança, 2010. (espetáculo de dança).....	55
Figura 41 - <i>Deriva</i> . Concepção: Ciro Godoy, José Romero e Luciano Bussab. 2007. (videodança – captura de tela).....	56
Figura 42 - “Body, Body, On The Wall”. Direção: Jan Fabre e Wim Vandekeybus. 1997. (videodança – captura de tela).....	57
Figura 43 - <i>Sunshine in my throat</i> . Rosa Menkman. s.d. (<i>glitch art/glitch vídeo</i> – captura de tela).....	58
Figura 44 - S/ título. Alex Efimoff, s.d. (<i>glitch art/glitch photography</i>).....	60
Figura 45 - S/ título Alex Efimoff. s.d. (<i>glitch art/glitch photography</i>).....	61
Figura 46 - <i>beyond resolution</i> Rosa Menkman, 2015. (<i>glitch art/glitch vídeo</i>).....	62
Figura 47 - <i>[My] Synthetic Autumn</i> . Sabato Viscondi, s.d. (<i>glitch art/glitch photography</i>).....	64
Figura 48 - How Not to be Read (Project). Rosa Menkman. 2015. (<i>glitch art/glitch vídeo</i> – captura de tela).....	66
Figura 49 - <i>Glitch Serie</i> . Heitor Magno, S.d. (<i>glitch art/glitch photography</i>).....	68
Figura 50 - S/ título. Alex Efimoff, s.d. (<i>glitch art</i>).....	69

Figura 51 - Imagem do encarte do DVD <i>Kraftwerk and the Electronic Revolution</i>	70
Figura 52 - <i>Li II</i> . Hans Rūdi Giger, 1974. (detalhe).....	71
Figura 53 - <i>Dear Mister Compression</i> . Rosa Menkman. (glitch art/ <i>glitch vídeo</i>).....	72
Figura 54 - <i>AR</i> . Criação José Romero e Luciano Bussab. 2007. (videodança).....	74
Figura 55 - Performance de dança com robô. Fredrik “Benke” Rydman. 2018. (vídeo - captura de tela).....	75
Figura 56 - <i>HTML: O Corpo Hypertexto</i> . Criação Daniela Dini, Luis Ferron e Teo Ponciano, 2013. (espetáculo de dança – captura de tela).....	76
Figura 57 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo <i>Ancestralidade no Corpo - Experimentações Cênicas</i> . Cia Oito Nova Dança, 2011.....	77
Figura 58 - <i>Sobre expectativas e promessas</i> . GRUPO CENA 11, 2013. (fotografia).....	78
Figura 59 - <i>por um momento perdido</i> . Direção: Alex Soares e Gleidson Vigne. 2009. (videodança – captura de tela).....	80
Figura 60 - <i>Devoração</i> . Cia Oito Nova Dança, 2009. (registro fotográfico de espetáculo de dança).....	81
Figura 61 - “ <i>VR_I</i> ”. Cie Gilles Jobin, 2017. (dança e realidade virtual – captura de tela).....	84
Figura 62 - <i>WOMB</i> . Cie Gilles Jobin, 2016. (filme de dança em 3D – captura de tela).....	86
Figura 63 - “ <i>VR_I</i> ”. Cie Gilles Jobin, 2017. (dança e realidade virtual – captura de tela).....	87
Figura 64 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo <i>Compêndio para Infância</i> . Cia Oito Nova Dança. 2007.....	89
Figura 65 - S/título. 2004. (fotografia).....	93

Sumário

INTRODUÇÃO	13
Colocando a mochila de questionamentos nas costas	13
1 - Dança - Artes Visuais - Corpo: sensação e entrelugares	29
1.1 - Corpo zero	30
1.2 - Corpo um: vermelho sanguinolento	35
1.3 - Corpo dois: Limites?	38
1.4 - Corpo três: desejos e afetos que dançam	41
1.5 - Corpo quarto: dança-deformação	44
1.6 - Corpo cinco: um duplo que habita a dança	47
1.7 - Dança um: trânsito entre a sensação e o digital	51
1.8 - Dança dois: escavar o corpo no entrelugar da dança digital	53
2 - MODULAÇÕES DA CIBERCULTURA	58
2.1 - Pensando a Cibercultura: teóricos	61
2.2 - Arte na Cibercultura: trânsito de informações e conhecimento	67
2.3 - Dança na Cibercultura: entendimento ampliado de corpo	71
3 - O OUTRO: trânsito da dança e corpo na cibercultura	82
3.1 - Imagens da dança na cibercultura	85
3.2 - Um outro paradoxo do corpo	88
TIRANDO A MOCHILA DAS COSTAS	92
A alegria de contar a última História	92
Digitando um fim e deixando um rastro	94
REFERÊNCIAS	95
APÊNDICE - Estado Atual: um estudo da relação entre dança e cibercultura	107
ANEXO 1 - Convite para exposição de desenhos	146
ANEXO 2 - Certificado de participação em salão de Artes Plásticas	147
ANEXO 3 - Certificado de participação em salão de Artes Plásticas	148
ANEXO 4 - Certificado de participação em salão de Artes Plásticas	149

INTRODUÇÃO

Colocando a mochila de questionamentos nas costas

As inquietações que trago acerca da relação entre dança, artes visuais, corpo e cibercultura¹ vêm do meu envolvimento artístico com dança, performance e a imagem digital da fotografia e vídeo. Nessa trajetória iniciada nos anos 1990, alguns questionamentos, que têm o corpo como inspiração, são disparadores para o desenvolvimento deste doutoramento que elege o corpo para investigar a relação entre dança e cibercultura. Eis um deles:

Como se constitui a dança na relação com a cibercultura?

Narro as trilhas por onde passei a fim de que o leitor possa compartilhar comigo as mesmas paisagens de dança, corpo e cibercultura, e também para que possa compreender o olhar que trago aos questionamentos acima apontados.

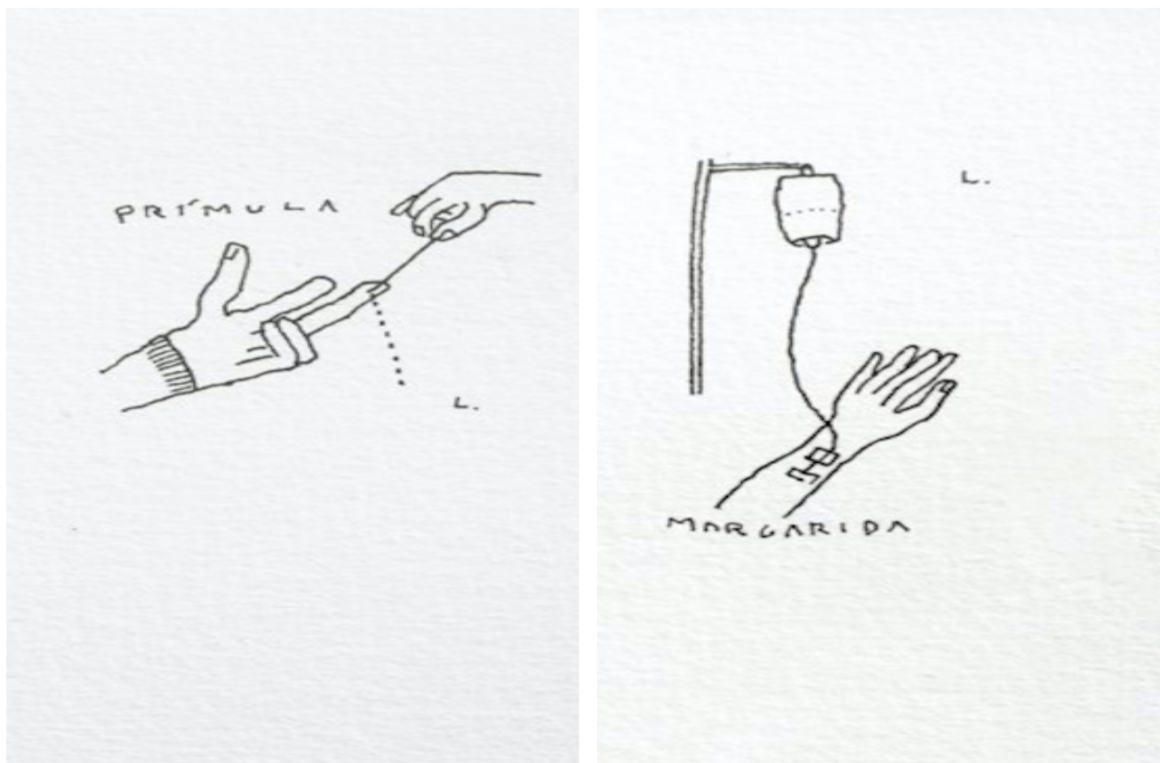
Primeira trilha: artes visuais

Cursei a faculdade de Direito na PUC/SP² onde diplomei-me como bacharel. Nas horas vagas, frequentava exposições de artes visuais e assistia a espetáculos de dança nos espaços culturais da cidade de São Paulo. Advoguei até 1993, quando iniciei os estudos em Artes Visuais em ateliês de artistas, museus e espaços culturais da cidade.

1 Optei por grafar o conceito “Cibercultura” sem o destaque em *italic*, acompanhando a forma como a palavra vem escrita nos livros e textos científicos que serviram de referência para esta tese. A cibercultura denota um acontecimento contemporâneo que reúne uma parte significativa da produção cultural de hoje em dia e está presente no imaginário humano que envolve o futuro, seja ele pessimista ou otimista. Impactando na produção de alimentos, nas relações de trabalho, no desenvolvimento social, econômico e cultural, indica um horizonte intrincado e multifacetado entre a plenitude e o aterrorizante. Neste estudo, o conceito de cibercultura serve de ferramenta para refletir as transformações promovidas no domínio da arte, em especial no que se refere a dança e corpo.

2 Diplomei-me como bacharel em direito (1991) e advoguei até 1993, quando iniciei os estudos em artes visuais em *ateliers* de artistas, museus e espaços culturais da Cidade de São Paulo.

Figura 1 e 2 – *O Perigoso*.³ José Leonilson. (série de sete desenhos sobre mesa de madeira - detalhe). Nanquim e sangue sobre papel, 30,5x23 cm (cada), 1992.



Fonte: Revista Bravo – Obra de Leonilson.⁴

Ao circular pelos pavilhões da Bienal de Arte de São Paulo (1994) fui arrebatado por uma série de sete pequenos desenhos⁵. Como estes desenhos puderam me tocar tanto? Por que aquele título *O Perigoso*? O que significavam aquelas imagens, aquelas palavras escritas nos desenhos: “prímula”; “fadas”; “margarida”; “copo de leite”? Nenhum outro nome, nenhum sobrenome, um artista que assinava apenas L.⁶.

3 A série *O Perigoso* reflete sobre a condição de portador de Aids na época em que a obra foi realizada. Compõem a série *O Perigoso* os desenhos: “O Perigoso”, “Margarida”, “Prímula”, “Lisiantros”, “Copos de Leite”, “Anjo da Guarda” e “As Fadas”. Sobre eles, o artista disse: “Eu sou uma pessoa perigosa no mundo. Ninguém pode me beijar. Eu não posso transar. Se eu me corto, ninguém pode cuidar dos meus cortes, eu tenho que ir numa clínica. Tem gente perigosa porque tem uma arma na mão. Eu tenho uma coisa dentro de mim que me torna perigoso. Não preciso de arma”. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8742/leonilson> Acesso em: 30/08/2018.

4 Disponível em <https://medium.com/revista-bravo/obra-de-leonilson-digitalizada-e-divulgada-continua-pulsante-8b95322f9a67> Acesso em: 13/09/2018.

5 *O Perigoso* (1992), série de sete desenhos realizados durante uma das inúmeras internações do artista debilitado pelos prejuízos da AIDS. (LAGNADO, 1995).

6 José Leonilson Bezerra Dias, nasceu em Fortaleza, CE em 01 de março de 1957 e faleceu em São Paulo SP em 28 de maio de 1993. Radicado em São Paulo, Leonilson é um dos nomes mais importantes da chamada Geração 80 das artes plásticas. Morto precocemente, com apenas 36 anos, o artista tem tido a sua memória preservada desde então com trabalhos como o Projeto Leonilson.

Já envolto com os estudos de artes visuais, cada vez mais interessei-me por fotografia, pintura, performance e pela obra desse importante artista que, junto a outros, transformou o cenário das artes plásticas em São Paulo nos anos 1980-1990. Decorridos anos daquele acontecimento e consciente do caminho que percorria na arte, pude perceber que o ponto de intersecção entre aqueles desenhos com a minha vocação artística era que José Leonilson ofertava, com os seus trabalhos, uma poética voltada para o corpo, expondo desejos, sentimentos e afetos que perpassavam seu corpo⁷.

Figura 3- *Crânio*. Bastão oleoso sobre papel, 35x30 cm, 2004. (desenho)⁸.



Fonte: acervo pessoal.

Mesmo acreditando que meu fazer artístico ficaria restrito às artes visuais, frequentava salas de espetáculos para assistir a espetáculos de dança contemporânea. Ficava instigado com os espaços cênicos construídos com os poucos recursos tecnológicos disponíveis na época e com a expressividade, torções, situações de risco, desconforto, ironia e as narrativas corporais que os dançarinos conciliavam em seus corpos para tecer suas obras. Nesses momentos, meu pensamento divagava a respeito da dança. Qual o treinamento necessário para dançar? Quais

⁷ Como afirma Lagnado (1995) a respeito do artista “A transição para a linguagem do corpo irá operar um refinamento tanto do gesto do artista como da escala de seu campo de ação.” (p. 55)

⁸ Adotei como critério não fazer referência à autoria da obra retratada (desenho, pintura ou fotografia) quando esta for de minha própria autoria, evitando uma excessiva exposição e poluição textual.

os limites físicos do corpo? Quais sensações me provocam essas imagens e o corpo que dança?

Confesso que, tocado por algumas apresentações, minha sensação era de um vazio preenchido. Experimentava um dançar sem dançar, “a superfície em que se faz o vazio e todo acontecimento com ele, (...). Assim pintar sem pintar, não-pensamento, tiro que se torna não-tiro, falar sem falar”. (DELEUZE, 1974, p. 140)

Figura 4- S/ título. Lápis e nanquim sobre papel, 60x48 cm, 2000. (desenho)



Fonte: acervo pessoal.

Segunda trilha: dança

Envolvido com os estudos das artes visuais e na rotina solitária do ateliê, quis praticar uma atividade artística coletiva e escolhi a dança. Após algumas tentativas, tudo se concretizou quando, no ano de 1997, vivenciei, no Estúdio Nova Dança⁹, aulas de dança contemporânea¹⁰. Em pouco tempo, de duas aulas semanais passei a frequentar o Estúdio todos os dias, e incluí aulas de contato improvisação¹¹, balé clássico, dança-teatro¹², aikido¹³ e

9 Localizado no bairro do Bexiga (SP), o Estúdio Nova Dança (1995-2005) acolheu uma geração de artistas interessados em dança e na interlocução do movimento dançado com as mais variadas vertentes artísticas.

10 Caracterizava pela ação investigativa do movimento e a percepção do corpo. Cursei aulas de dança contemporânea com Lu Favoreto e Adriana Grechi, contato improvisação com Isabel Tica Lemos e Lívia Seixas e dança-teatro com Cristiane Paoli Quito e Cia Nova Dança 4.

11 Contato improvisação é uma dança executada por duas ou mais pessoas por meio do vocabulário sensorial composto de toque, peso e pressão corporal. A técnica nasceu nos EUA, no início da década de 1970, com Steve

yoga entre outros treinamentos corporais e artísticos.

Figura 5 – *Briga de Galo*.¹⁴ Cia O Povo em Pé, 2005. (Registro fotográfico de intervenção artística)



Fonte: acervo pessoal. Fotografia de autor desconhecido.

No Estúdio Nova Dança, pratiquei dança com referências da educação somática¹⁵. Estudei estrutura óssea, cadeias musculares, imagens do corpo e massagem. Todo esse contexto sensorial e imagético que se construía em torno do corpo era instigante para dançar e inspirador para desenhar, performar, propor instalações e fotografar¹⁶. Naquele momento, a dança entrava na minha vida para fomentar as artes visuais, e, não por acaso, foi um período

Paxton, e é associada ao movimento de contra-cultura por ser uma dança igualitária e democrática. Disponível em: <<http://contatoimprovisacao.wixsite.com/cibr>> Acesso em: 20/10/2017.

12 O conceito de dança-teatro surgiu na Alemanha, no Folkwang Tanz-Studio, criado por Kurt Joos e Rudolf Von Laban, no final da década de 1920, e ganhou notoriedade a partir da década de 1970, tendo na figura da coreógrafa alemã Pina Baush seu principal expoente. Associa elementos cênico-dramáticos à estética da dança. Disponível em: <<http://www.andarilho.net/2009/12/o-que-e-danca-teatro.html>>. Acesso em: 20/10/2017.

13 Aikido ou aikidô: arte marcial japonesa desenvolvida pelo mestre Morihei Ueshiba (1883-1969). É frequentemente traduzido como "o caminho da unificação e da energia da vida" ou "o caminho do espírito harmonioso". O treinamento do aikido é comum entre os dançarinos de contato e improvisação.

14 Virada Cultural da Cidade de São Paulo. *Performers*: José Romero, Ricardo Neves, Anderson Gouvea e Jorge Penna. Fotografia de autor desconhecido.

15 Educação somática é um campo interdisciplinar que se interessa pela consciência do corpo e seu movimento, e que se propõe à descoberta dos próprios movimentos e sensações. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/.../Marcilio%20S.%20V._%20Abordagens%20somáticas%20>. Acesso em: 12/04/2016.

16 Nesse período, participei de alguns salões e exposições de arte contemporânea no interior do Estado de São Paulo, explorando o corpo como poética visual.

intenso de produção de desenhos e fotografias.

Figura 6 - *Corpos azuis*. Lápis e nanquim sobre papel, 40x40cm, 1999. (desenho¹⁷)



Fonte: acervo pessoal.

O Estúdio Nova Dança deu vida a diferentes companhias artísticas caracterizadas pela investigação de linguagem corporal desenvolvida pelas diretoras do estúdio¹⁸. Em 2000, foi criada a Cia Oito Nova Dança, dirigida por Lu Favoreto¹⁹, com orientação dramática de Valéria Cano Bravi²⁰, e fui convidado a participar dessa experiência para explorar a relação entre as artes visuais e a dança.

17 Série de desenhos selecionados pelo XXII SLAC – Salão Limeirense de Arte Contemporânea, 2000. (anexo 3 p.146).

18 Nesse contexto foram criadas a Cia Nova Dança (1996) e a Cia Nova Dança 2 (1999), ambas dirigida pela bailarina, professora de dança e diretora Adriana Grecchi, e a Cia Nova Dança 4 (1997), dirigida pela atriz, professora de teatro e diretora Cristiane Paoli Quito e pela dançarina e diretora Isabel Tica Lemos.

19 Bailarina, professora de dança, diretora do Estúdio Oito e da Cia Oito Nova Dança.

20 Antropóloga, professora e pesquisadora de dança. Atualmente ocupa o cargo de coordenadora do curso de dança da Faculdade Anhembi-Morumbi.

Figura 7 – *Silenciosas*. Cia. Silenciosas²¹, 2004. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: acervo pessoal.

Desde então, ocorreu em meu trabalho uma fusão definitiva no que diz respeito às duas linguagens, e a investigação artística de imagem e movimento foi se transformando do desenho para a cena de dança, da pintura para a ação corporal. Passei sistematicamente a fotografar e videografar ensaios, apresentações, aulas e espetáculos de dança. Busquei com essas ações outras formas de apresentar o corpo, enfatizando o movimento por meio da fotografia desfocada ou riscada, mudando a coloração da imagem para ressaltar contornos e usando a máquina videográfica em movimento, como extensão do corpo, com a intenção de aproximar o olhar do espectador da cena gravada, ou projetando imagens como iluminação cênica. Foi assim que com a fotografia e o vídeo digital iniciei a investigação entre a dança e a tecnologia²².

21 Apresentação de espetáculo de dança realizada no Estúdio Nova Dança. A Cia. Silenciosas dirigida por Diogo Granato, é um grupo de improviso cênico, no qual o intérprete utiliza seus conhecimentos corporais no intuito de construir uma dança única e particular. Disponível em: <<https://amornoimproviso.wordpress.com/about/>>. Acesso em: 21/08/2017.

22 Nos processos criativos desenvolvidos na Cia Oito Nova Dança, utilizávamos os recursos digitais disponíveis na época mesclados à tecnologia analógica do retroprojetor, projeção de *slide* fotográfico, e outros, como estratégia para problematizar a imagem e o uso de tecnologia no ambiente cênico.

Essa procura se intensificou nos anos seguintes na criação de vários espetáculos de dança²³, nos quais pude articular a execução da dança com o uso de videografias, fotografias e outros elementos nos mais diferentes contextos, estabelecendo a relação entre a dança e a tecnologia como um princípio construtor da obra. A imagem digital, que a partir dos anos 2000 se transformou em uma tecnologia acessível, tornou-se um dos elementos centrais no meu processo de criação artística.

Terceira trilha: cibercultura

A pesquisa acadêmica em dança passou a integrar esse contexto em 2006, ano em que ingressei no grupo de pesquisa Dança, Estética e Educação²⁴ (GPDEE), liderado pela Profa. Dra. Kathya Maria Ayres de Godoy, no Instituto de Artes – UNESP. Nele passei a estudar criação, práticas de ensino e metodologias de pesquisa para dança, e estabeleci contato com artistas e pesquisadores que tinham interesses similares ao meu.

Na intenção de alinhar o conhecimento artístico e acadêmico, iniciei, em 2006, o curso de Mestrado²⁵ no programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Em minha dissertação, avantei que a videodança é uma ação artística interdisciplinar que promove o cruzamento de elementos da dança, videoarte, performance e tecnologia digital, configurando-se uma ação artística com pressupostos próprios de linguagem. Para tanto, analisei suas características estéticas e elementos construtivos, e criei videodanças.

23 Notadamente nos espetáculos da cia oito nova dança: *modos de ver* (2002), disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=pBOVs3QQjkl>>; *compêndio para infância*, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=V6A98Jj5h24&t=27>> e *pianíssimo* (2010), disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Gz8J3cUw_vM>. Acesso em: 15/11/2016.

24 O grupo de pesquisa Dança, Estética e Educação – GPDEE tem vínculo institucional com o PPG IA-Unesp/SP. Criado em janeiro de 2006, tem como objetivo reunir pesquisadores, alunos, mestres e doutores na área da Dança e afins para discutir projetos e ações. O pressuposto do grupo visa entender que toda relação estética dialoga com o ensino e aprendizado. A finalidade das pesquisas é problematizar tais relações, do mesmo modo que se faz necessário compreender como a estética e a educação convergem nos estudos da prática e da teoria da Dança. Disponível em <<http://www.ia.unesp.br/#!/pesquisa/grupos-de-pesquisa/danca-estetica-e-educacao/gpdee---grupo-de-pesquisa---danca-estetica-e-educacao/>>. Acesso em: 05/10/18.

25 Obtive em 2008, sob a orientação do Prof. Dr. Wilton Luiz de Azevedo, o título de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie com a dissertação: VIDEODANÇA: O Movimento no Corpo Plural. Disponível em <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2717>> Acesso em: 05/10/18.

Com a videodança constrói-se um “corpo de imagens” com características estéticas e formais próprias. São imagens instáveis, recortadas, sobrepostas e passíveis de inúmeras intervenções digitais, qualidades estas que atendem aos propósitos contemporâneos em arte e se enquadram nos discursos poéticos de coreógrafos e bailarinos que, em suas pesquisas, tematizam a fragilidade, dor, precariedade, limites e incertezas do corpo. (ROMERO, 2008, p. 63)

Figura 8 – Experimentação de videodança,²⁶ 2007. (captura de tela)



Fonte: acervo pessoal.

Estruturei a dissertação de modo a apresentar aspectos gerais da videodança. Tratei dos contextos históricos da dança e do vídeo, da dança no ocidente, do surgimento do balé até os tempos atuais, marcados pela dança contemporânea, ambiente criativo em que a videodança se estabeleceu com mais vigor.

Verso acerca das singularidades estéticas, abordo as primeiras experiências nos anos 1970 e o aumento significativo de sua produção a partir dos anos 1980, momento em que a videodança se firma como meio de pesquisa e criação artística com qualidade estética própria sendo amplamente utilizada por artistas contemporâneos da dança e vídeo. Ao final, trato da necessidade de enfrentar o desafio de pensar dança e corpo na tecnologia digital.

²⁶ Videodança não finalizada.

Ao término do mestrado, a aspiração em pesquisar o corpo como um elemento de união entre as experiências como artista da dança (corpo) e das artes visuais (imagens digitais) se fortaleceu. Ficou claro que um caminho a ser percorrido como pesquisador seria continuar os estudos a respeito da dança, corpo e cibercultura.

Atendendo a esse desejo, ingressei no programa de doutorado, no PPGArtes/UNESP, com a intenção de pesquisar dança e cibercultura e refletir acerca do corpo na dança que se utiliza das tecnologias digitais. Para tanto, elegi como assunto amplo da pesquisa a relação entre dança e cibercultura e, como tema central, o corpo dentro desse contexto.

Figura 9 – *Santo*. Criação: Artur Cole e José Romero. 2008. (intervenção artística - captura de tela)



Fonte: acervo pessoal.

Nesse sentido, elenquei os seguintes questionamentos disparadores da pesquisa: quais os pensamentos abordam o corpo na relação entre dança e cibercultura? Essa relação revela

outras qualidades corporais²⁷, outras maneiras de se ver o corpo na dança? Se sim, quais são? Como podemos identificá-las?

Neste estudo, dança e corpo são abordados a partir dos questionamentos acima expostos e próximos dos valores²⁸ da cibercultura, sendo que, a relevância do estudo ora apresentado, se funda na atualidade do tema face a penetração da cibercultura no cotidiano e na possibilidade de cooperar com as investigações acerca da dança no meio acadêmico.²⁹ Com a intenção de investigar a relação entre dança e cibercultura da perspectiva do corpo, elejo a noção de sensação³⁰ como inspiração, realizando uma leitura pessoal acerca desse conceito, amparado pela experiência como artista no entrelugar que envolve os domínios da dança e das artes visuais.

Na primeira parte, “Dança - Artes Visuais - Corpo: sensação e entrelugares”, verso acerca da sensação no entrelugar³¹ que envolve as experiências de corpo com artes visuais e dança³². Para tanto recorro ao conceito de sensação presente na filosofia de Gilles Deleuze. Direciono minha atenção para a abordagem filosófica sobre o tema, presente, especialmente, nos livros: Francis Bacon - Lógica das sensações (DELEUZE, 2007) e O que é Filosofia?³³ (DELEUZE; GUATTARI, 2010). “A sensação é aquilo que passa de uma “ordem” a outra, de um “nível” a outro, de um “domínio” a outro” (DELEUZE, 2007, p. 19).

27 Nesse aspecto, é possível pensar na videodança que preserva a imagem de um corpo pleno e vigoroso. “O que se vê não está preso às marcas da existência, não vive o envelhecimento, as instabilidades, desejos, vontades e angústia da morte.” (ROMERO, 2008, p.77).

28 Conforme Lévy (2010) podemos considerar a transitoriedade, a virtualização, a desmaterialização e a ubiquidade como alguns dos valores referentes à cibercultura.

29 Em apêndice apresento uma revisão bibliográfica eletrônica acerca do estado atual das pesquisas científicas publicadas sobre do tema entre os anos 1990 e 2017.

30 Neste estudo abordo a noção de sensação inspirado nos estudos do filósofo Gilles Deleuze (1925-1995).

31 A noção de entrelugar neste estudo remete ao fluxo de sensações no corpo nas experiências artísticas. “Pensar nos lugares do corpo e da arte na vida humana leva-nos, inescapavelmente, aos *entrelugares*, aos desvãos, aos esconderijos onde o inexplicável, poeticamente, também se faz presente... Coloca-nos numa posição onde não estamos nem lá nem cá, desafiando nosso desejo de encontrar um refúgio seguro.” (STRAZZACAPPA; ALBANO; AYOUB, 2010, p. 15).

32 O estilo de dança que serve de referência para as reflexões contidas neste trabalho é a chamada dança contemporânea, que é a minha principal experiência em dança, e que possibilita a coexistência em harmonia com outras linguagens artísticas.

33 Este escrito em parceria com o psicanalista e filósofo francês Félix Guattari (1930 -1992).

Figura 10 - *At Land*. Direção: Maya Deren,³⁴ 1944. (filme de dança)



Fonte: BFI *Film Forever*.³⁵

Realizo uma escritura que tem como essência o livre aproveitamento da noção de sensação proposto por estes filósofos³⁶, a fim de refletir acerca do sentir o corpo no campo da arte e, em especial, na dança. Entregue à experiência, indico que o fluxo de sensação se alastra pelo corpo nas situações vividas em processo artísticos, instigando desenhos, fotografias, pintura e dança, cada qual à sua maneira e forma.

Do arcabouço de experiências com as artes visuais recolho a força da imagem e a organização do espaço entre elementos. Da dança, o sentir o corpo e o prazer do movimento. “O artista traz do caos variedades, que não constituem mais uma reprodução do sensível no órgão, mas erigem um ser do sensível, um ser da sensação.” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 260)

34 Maya Deren (Kiev 1917-NY 1961). Realizadora e teórica do cinema nos anos 1940 e 1950 nos Estados Unidos, era coreógrafa e dançarina e construiu importantes conjunto iconográfico na fusão entre a dança e o cinema. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FYdf8xxDIlg>>. Acesso em: 08/09/2018.

35 Site BFI Film Forever: disponível em < <https://www.bfi.org.uk/search/search-bfi/maya%20deren> >- Acesso em: 20/09/2018.

36 “tem uma coisa que me reconforta: acho que há várias leituras de uma mesma coisa e acredito piamente que não é preciso ser filósofo para ler filosofia”. *O Abecedário de Deleuze*, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=sdUiCCj6LHs&t=1729s>>. Acesso em: 31/01/2018.

Figura 11 – Experimentação com videodança,³⁷ 2007. (captura de tela)



Fonte: acervo pessoal.

As reflexões expostas são resultantes das vivências no entrelugar de linguagens que ocupo, no qual a sensação é um elemento catalisador que auxilia o livre pensar acerca das experiências com corpo e dança. Poeira nos olhos lacrimejando, antebraço e pulso medindo intensidades indomáveis. Explosão e ventania de possibilidades que vão se encaixando onde antes não se podia encaixar, voo rasante na encosta de pedras. Sensação de escrever dança.

Na segunda parte, “Modulações da cibercultura”, reexamino autores que discutem a cibercultura com a intenção de compreender melhor o tema e encontrar subsídios teóricos para discutir corpo e dança no ambiente digital. Retomo questionamentos elencados³⁸ no início desta introdução como disparadores para investigar a relação entre o corpo (em um mundo tecnológico e conectado) e a dança regida pelas tecnologias digitais.

³⁷ Videodança não finalizada.

³⁸ Quais os conceitos e teorias acerca do corpo que emergem da relação entre dança e cibercultura? Como o corpo se constitui na dança tecnológica? A dança tecnológica revela outras qualidades corporais? Outras maneiras de se ver o corpo na dança? Se sim, quais são? Como podemos identificá-las?

Figura 12 – *Sobressaltos*. Direção: Antônio Stickel e Karina Ka. 2002. (videodança– captura de tela)



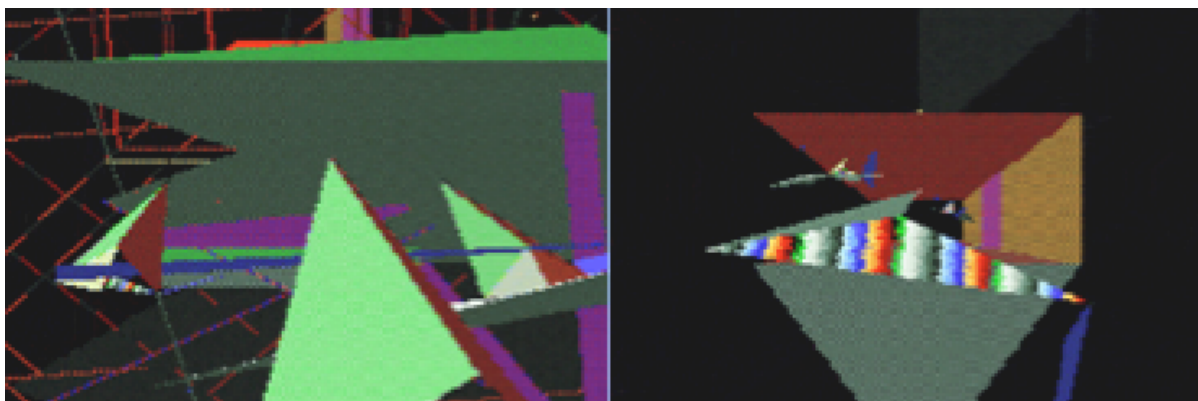
Fonte: acervo pessoal.

Auxiliam esta investigação os pensadores Pierre Lévy (2001, 2003) e André Lemos (2011), que discutem a virtualização e o conhecimento em rede; Paul Virilio (1994, 1996, 1999) no que tange o poder econômico e a hegemonia cultural em um mundo hiperconectado. Por sua vez, as pesquisadoras de dança e tecnologia digital Ivani Santana (2006a, 2006b) e Cristiane Wosniak (2006, 2013, 2015) adensam minhas análises oferecendo estudos acerca da dança com mediação tecnológica e ciberdança.

A eleição desses autores que ancoram seus estudos na cibercultura, *internet*³⁹ e na teoria do conhecimento e informação, subsidia o entendimento de que a tecnologia é o resultado de um conjunto de saberes que se cruzam ampliando e modificando as relações humanas. Conceber a tecnologia ligada ao senso humano e inserida no conjunto social é um caminho para compreender os aspectos artísticos, culturais e estéticos ligados a dança e ao corpo na cibercultura.

39 *Internet* é um conjunto de computadores interligados em rede. No ano de 2010, 1,96 bilhões de pessoas espalhadas pelo mundo tinham acesso à rede mundial de computadores, montante que representa 28,7% da população mundial. No Brasil, pesquisas revelavam que, nesse ano, aproximadamente 76 milhões de brasileiros tinham acesso à rede. Dados do IBGE. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/governo/2013>> Acesso em: 12/04/2014.

Figura 13 - *Star Fxxx*d. Sabato Visconti⁴⁰. (*glitch art – glitch video*).



Fonte: *site* do artista.

Desta constatação, alguns questionamentos emergem: Reconfiguramos as matrizes corporais em decorrência das tecnologias digitais? Será a cibercultura uma potência criadora que reorganiza os modos de comunicação e pensamento da dança? A dança na cibercultura pode ser um elo que conecta a matéria carnal à maquinaria tecnológica?

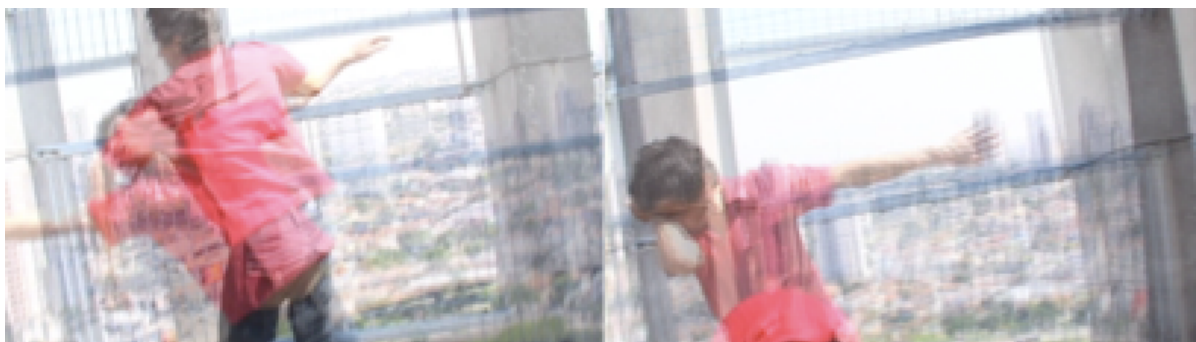
Para facejar essas questões e amparar a reflexão acerca da relação entre dança e cibercultura, apresento, em apêndice, uma revisão bibliográfica eletrônica, denominada de estudo do estado atual da relação entre dança e cibercultura, no qual empenhei uma exploração nas bases de dados de Instituições de Ensino Superior (IES), bancos de dados digitais e Anais de Congressos de Dança com a intenção de reconhecer subsídios teóricos que amparam uma reflexão acerca de dança, corpo e cibercultura.

Na terceira parte, “O OUTRO: trânsito da dança e corpo na cibercultura”, sugiro que a cibercultura coloca outra camada de problematizações para refletir o corpo na dança. Friso os sentidos opostos entre o corpo ordinário (orgânico) e o corpo digital, e desenvolvo a ideia de que nos territórios da cibercultura o corpo é um paradoxo do corpo paradoxal da dança proposto pelo filósofo José Gil (2005, 2015). Nessa direção, busco na literatura desse filósofo trilhas para pensar o corpo na dança com dados tecnológicos em oposição ao corpo ordinário, aquele com que acordamos diariamente, que fortalecemos nos treinamentos, que conduz a dança na pele e no movimento. Nesse paradoxo, jogo de captura e fuga, que ocupa a dança em perspectivas tão distintas, se aloja uma última questão: Quais sensações habitam a dança

40 Sabato Visconti é um artista visual e fotógrafo brasileiro radicado nos USA. Disponível em: <<http://www.chilangopost.com/noticias/2017/5/31/sabato-visconti>> e <<http://www.sabatobox.com/>> Acesso em: 05/01/2019.

nos meios tecnológicos?

Figura 14 – *Cidades*. Criação: Artur Cole e José Romero, 2004. (videodança– captura de tela)



Fonte: acervo pessoal.

Defendo como tese, que na relação entre dança e cibercultura o corpo é um paradoxo que oscila entre: o que é matéria e o que é digital, superfície e profundidade, espaço do corpo e espaço digital. Face a esse entendimento, a dança nos campos da cibercultura clama por abordagens singulares e interpretações múltiplas.

1 - Dança - Artes Visuais - Corpo: sensação e entrelugares

A dança e o corpo são temas centrais deste capítulo. Para abordá-los, trago as memórias das vivências artísticas no entrelugar que envolve a dança e as artes visuais, e busco inspiração teórica na filosofia de Gilles Deleuze. Dentre os vários pensamentos e conceitos idealizados por esse filósofo⁴¹, destaco: a lógica da sensação colorante⁴², proposta por ele ao analisar a obra plástica de Francis Bacon no livro *Francis Bacon - A lógica da sensação*⁴³.

Nesse livro, Deleuze propõe a noção de lógica geral da sensação para pensar os elementos compositivos da obra do pintor Francis Bacon, verticaliza os estudos referentes à lógica não-racional da sensação, figura e imagem, discute pintura, figuração, representação e indica caminhos singulares para debater o corpo.

Figura 15 - *Ancestralidade no Corpo – Experimentações Cênicas*. Cia Oito Nova Dança⁴⁴, 2011. (espetáculo de dança – captura de tela)



Fonte: Bruta Flor Filmes – Vimeo.

41 Como o pensamento da prática/construção de um Corpo sem Órgãos (CsO) e o conceito de Máquinas Desejantes propostos em parceria com o psicanalista Félix Guattari nos livros *O Anti-Édipo*, *Capitalismo e Esquizofrenia* (1972) e *Mil-Platôs* (1980).

42 “a sensação não é colorida, ela é colorante, como diz Cézanne. É por isso que quem só é pintor é também mais que pintor, porque ele “faz vir diante de nós, na frente da tela fixa”, não a semelhança, mas a pura sensação” (DELEUZE, 2010, p. 217).

43 Livro lançado em 1981.

44 Apresentação realizada na Casa Livre de Teatro em 25/09/2011. Disponível em <https://vimeo.com/30365824> - <http://ciaoitonovadanca.com.br/> Acesso em: 15/07/2018.

Com esse repertório, que envolve a filosofia deleuzeana e a vivência artística, alinhavo um pensamento no qual o corpo, nesse entrelugar que se estabelece na relação entre dança e artes visuais, se constitui por fluxos de sensações que afloram potencializando as práticas artísticas.

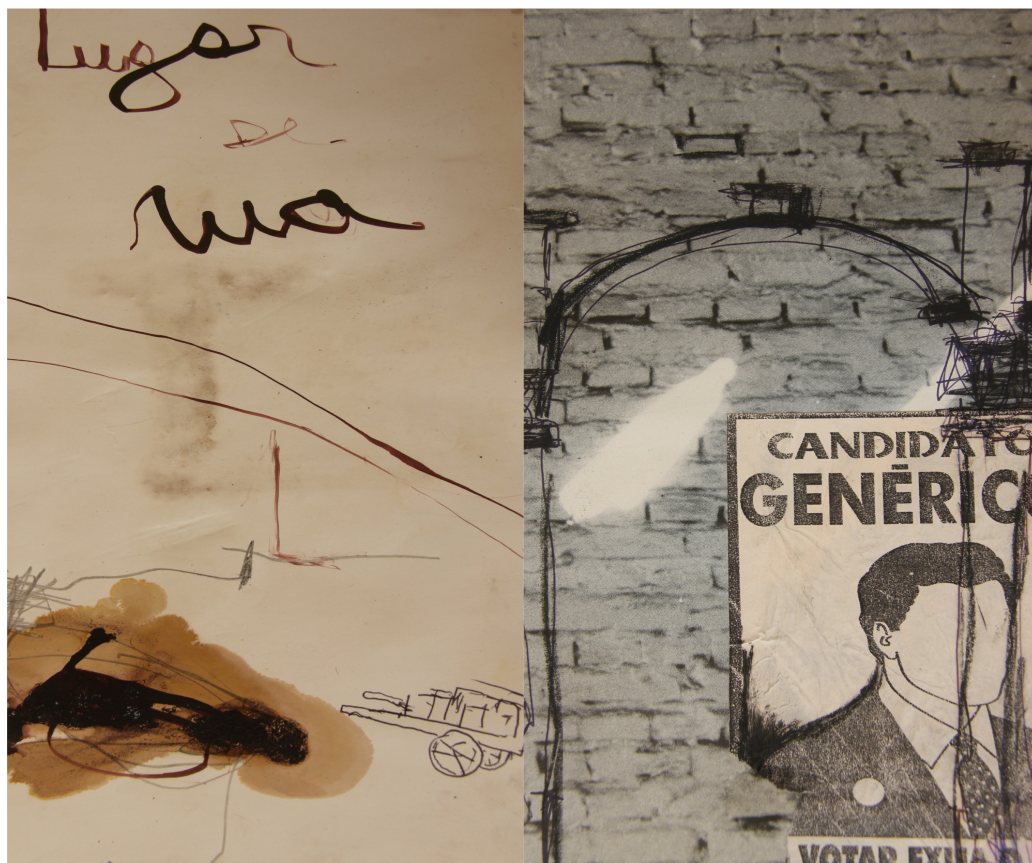
1.1 - Corpo Zero

Desde as vivências iniciais nos domínios do campo artístico, o corpo como forma, intensidade e sensação despertava em mim um interesse especial. As poéticas do corpo, relacionadas às imagens e ações corporais, se faziam presentes, ocupavam o eixo central das minhas afeições, entretanto, ainda não havia sido devorado por essa poética portentosa, fato que aconteceria anos mais tarde com a integração da dança no meu cotidiano.

Caminhava em paralelos. Havia uma via poética ligada à cidade na qual, com um coletivo de artistas partia em andanças, sem orientações ou destino, para registrar o fluxo da cidade. Buscávamos na rua, com seu caldeirão de possibilidades, a inspiração para a criação artística. O ruído, a cor do asfalto, o papel lambe-lambe na parede e as construções incertas do espaço urbano nos alimentavam de estímulos. E assim, os percursos se faziam no acaso do instante. Formávamos um coletivo de artistas chamado Poeticidade. Compartilhando desenhos e fotografias, usufruíamos o espaço público como inspiração e criação, e realizávamos mostras em espaços culturais e alternativos⁴⁵.

45 Destaco a exposição de desenhos realizada na Fundação Pró Memória de São Caetano do Sul – Pinacoteca Municipal-SCS, 2005, em parceria com os artistas plásticos Artur Cole, Edson Baeça e Flávio Camargo. (anexo 1, p.144).

Figura 16 - Caderno de artista, 30x18cm, 2002. (desenho⁴⁶)



Fonte: acervo pessoal.

Outra via de criação plástica, esta sim fortemente atrelada às corporalidades que os treinamentos em dança suscitam, acontecia nos momentos solitários passados em ateliê. O corpo era uma tormenta, revoada de pensamentos acerca da intensidade de cada gesto que daria vida a um traço ou pincelada. Aceitava a vontade interna de investigar se o gesto do desenho ou da pintura seria realizado de forma brusca, contínua, rápida ou lenta, executado com alguma parte do corpo (dedos, palma das mãos, cotovelo) ou outra ponta (pincel, madeira, lápis).

46 Caderno de desenho selecionado pelo 28 salão de Artes Plásticas Contemporânea– Pinacoteca Municipal de Franca-SP, 2004. (anexo 2, p. 145).

Figura 17 - S/ título,⁴⁷ 2001. (fotografia)



Fonte: acervo pessoal.

Nesses instantes, para a efetivação do ato de criação⁴⁸, era determinante colocar em evidência o corpo como expressão e sensação e, ao mesmo tempo, reunir os conhecimentos em dança e os elementos plásticos. Dessa forma, a criação pulsava no rompante de esfregar, raspar, colar e nas interrogações acerca da composição de cores, volumes e acasos que surgem no fazer artístico.

A permanência solitária no ateliê era intensa, invadia a madrugada e levava à exaustão corporal e mental. Por convenção ou comparação a outras situações, um corpo submetido a um esforço físico até a exaustão pode sugerir um momento sofrido e de lembranças ruins. Não nesse caso, que foi um período de liberdade marcado por uma rica experimentação artística.

Não havia o vocativo profissional, porque a obrigação de expor era inexistente. Também estava livre de cobranças por fazer algo determinado, pois não tinha prazo a cumprir e nem padrão estético a seguir. Tratava-se de um fazer, quase que diário, movido pelo desejo de colocar o corpo e o pensamento em movimento, frisando as afirmações de vontades ordenadas na liberdade do ato de criação, na experimentação das formas, texturas, materiais, cores e ações corporais.

47 Processo de criação envolvendo dança e artes visuais - Estúdio Nova Dança.

48 Nesse estudo a noção de ato de criação é aquilo que se está fazendo, se relacionado a experiências que trago como artista e refere-se ao momento de criação (ação) e o espaço sensível que o corpo ocupa na relação entre dança e artes visuais. “Não se pode objetar que a criação se diz antes do sensível e das artes” (DELEUZE & GUATARRI, 2010, p. 13)

Figura 18 - *Corpo inscrito*. Materiais diversos, 1999. (instalação⁴⁹)



Fonte: acervo pessoal.

Momento de livre experimentação esteado entorno dos desejos que o corpo revela, um desejo que se faz na origem, na vontade de expressão, de inventar outros mundos e que se institui contra a precariedade de impulsos menores. “Alguns casos eram mesmo de acoplamento de sensações, um abraço de sensações sem fazer nenhum apelo à memória: assim era o desejo, e muito mais ainda a arte...” (DELEUZE, 2007, p.35)

49 Instalação realizada na Oficina Cultural Oswald de Andrade em parceria com o artista Edson Baeça.

Figura 19 - *Corpos azuis*. Lápis e nanquim sobre papel, 40x40cm, 1999. (desenho⁵⁰)



Fonte: acervo pessoal.

Afirmções diárias repletas de mundo, dedilhando, não os altares das certezas gerais, mas sim os acordes das delicadezas vibrantes que habitam as dúvidas do ato criador.

A necessidade primeira era de colocar o corpo em movimento, interagir com os materiais e sobrepor, aglomerar e fazer camadas. Exposição ao acaso, sem um início preciso ou ordenamento a ser seguido. Os desejos que indicavam os caminhos a serem percorridos resultavam das derivações do campo das intensidades e não das determinações de uma sequência protocolar relacionada a uma ordem preestabelecida.

Não havia a necessidade de executar primeiro isso e depois aquilo, os impulsos eram resultados do fluxo de sensações.

Próprio da arte, o fluxo de sensações gravita na criação, é viagem sem origem ou destino entre os hemisférios do incerto, uma vez que é navegação sem rota e brinca na

50 Série de desenhos selecionados pelo XXII SLAC - Salão Limeirense de Arte Contemporânea, 2000. (anexo 3, p.146).

anomia⁵¹ e no caos. “Define-se o caos menos por sua desordem que pela velocidade infinita com a qual se dissipa toda forma que nele se esboça”. (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.153)

Com densidade própria e características singulares, surge do gesto do artista revelações ao recortar a matéria sensível e dar forma, seja pela fotografia, desenho, pintura, literatura, música ou dança. O resultado do comprometimento com as vontades que habitam o ser revela-se no entrelugar das linguagens, alimentando de potências o corpo.

Na prática intensa que intercalava ateliê e rua, constituiu-se um pensamento artístico que teve início na vibração dos gestos, do espaço e da cor que afloraram, anos mais tarde, como inspirações para as práticas do dançarino.

1.2 - Corpo um: vermelho sanguinolento

Figura 20 - Caderno de desenho. 35x30 cm, 1999. (desenho)



Fonte: acervo pessoal.

⁵¹ Neste estudo a palavra anomia se refere a desordem da forma.

Para habitar a pintura, o desenho ou a fotografia com vestígios que pertencem ao corpo, elegi, como indispensável, os vermelhos sanguinolentos.

Uma explosão, uma pura relação de cor que atrai e perdura na retina pela sensação que evoca. Na lógica geral da sensação, Deleuze (2007) revela aspectos da pintura e um fluxo no sentir. “De fato todos os aspectos coexistem. Eles convergem na cor, em uma “sensação colorante”, que é auge desta lógica.” (p.1)

A escolha pelos vermelhos anunciava a intenção de sublinhar o corpo, escolha de cor que alforriava, ainda que provisoriamente, a necessidade de buscar na forma ou na ilustração⁵² lembranças daquilo que reconhecemos como corporal. Dessa forma, era possível outros aspectos compositivos como a intensidade de cada traço, volume e luz. Pela cor, marcava uma trilha que levasse ao corpo.

Figura 21 - S/ título. Tinta óleo, cera de abelha, parafina e lápis sobre tela, 220x180cm, 2000. (pintura)



Fonte: acervo pessoal.

52 “A figuração existe, é um fato, ela é mesmo anterior à pintura. Estamos cercados de fotos que são ilustrações, de diários que são narrativas, de imagens-cinema, imagens-tevé. Existem os clichês psíquicos assim como os físicos, percepções já feitas, lembranças, fantasmas. Existe aí uma ^{experiência} muito importante para o pintor: toda uma categoria de coisas que podemos chamar de “clichês” já ocupa a tela antes do começo.” (DELEUZE, 2007, p. 45)

Aliado à cor, incorporava a fluência e liberdade do gesto dançado. O convívio diário com os saberes da dança mostrava algumas trilhas no corpo. Constituído-se como saberes em dança⁵³, que são conhecimentos arquitetados no corpo pela (in)corporação da experiência (GODOY, 2013), a dança em fluxo de sensações é do corpo e a ele retorna com maior intensidade. Explode para além de giros, quedas, suspensões, porque é também (des)ordem da experiência mental, física e pensamento na forma de arte⁵⁴. “Pensar é pensar por conceitos, ou então por funções, ou ainda por sensações.” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 253) Assim como a filosofia se faz ao criar conceitos, a dança revela os conhecimentos sensíveis do corpo com as sensações que provoca.

Figura 22 - *Briga de Galo*.⁵⁵ Cia O Povo em Pé. 2005. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: acervo pessoal. Foto Alex Ratton.

53 “Outro conceito desenvolvido por Godoy (2013) o *conhecimento sensível*, complementa esse pensamento (saberes em dança), já que para esta autora o conhecimento é construído a partir dos saberes estabelecido pelo sujeito, a partir do olhar para a sensibilidade e estesia e em conexão com o contexto que cada um está inserido.” (ANDRADE, 2016, p. 185)

54 As três grandes formas do pensamento: “a arte, a ciência e a filosofia, irão sempre enfrentar o caos, traçar um plano, esboçar um plano sobre o caos. A filosofia se lança ao infinito, dando-lhe consistência: ela traça um plano de imanência até o infinito, sob a ação de personagens conceituais. A ciência, ao contrário, renuncia ao infinito para ganhar a referência: ela traça um plano de coordenadas define os estados de coisas, funções ou proposições referenciais. A arte cria um finito que restitua o infinito: traça um plano de composição que carrega sensações compostas, sob a ação de figuras estéticas”. (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 253)

55 Apresentação realizada no Centro Cultural São Paulo . Evento O Masculino na Dança. Criadores –intérpretes: Anderson Gouvea, José Romero, Jorge Peña e Ricardo Neves. Direção Mauricio Paoli.

Na ponte que uniu a (in)corporação⁵⁶ da experiência da dança com a prática de ateliê, foi desperta uma percepção de corpo intimamente relacionada às imagens, ao gestos, sensações e ao ato de criação.

A arte é a linguagem das sensações, que faz entrar nas palavras, nas cores, nos sons ou nas pedras. A arte não tem opinião. A arte desfaz a tríplice organização das percepções, afecções e opiniões, que substitui por um monumento composto de perceptos, de afectos e de blocos de sensações que fazem as vezes de linguagem. (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.228)

A imagem era de cor, o gesto orientado pelas sensações, o espaço poroso. Uma profusão de sentidos atravessando o corpo.

Figura 23 - *Presente Feito da Gente*. Cia Balangandança.⁵⁷ 2018. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: – acervo pessoal.

1.3 - Corpo dois: Limites?

O que você entende por corpo ou o que é corpo para você?

Como escrever aquilo que é tão marcante? Ter o corpo como objeto de observação?
Como chegar a um distanciamento que possibilite dizer de um corpo plural?

⁵⁶ Para GODOY (2012; 2013), o conceito de (in)corporação significa a apropriação dos elementos da dança e de seus saberes no e pelo corpo do dançarino ou do sujeito que experiencia a dança.

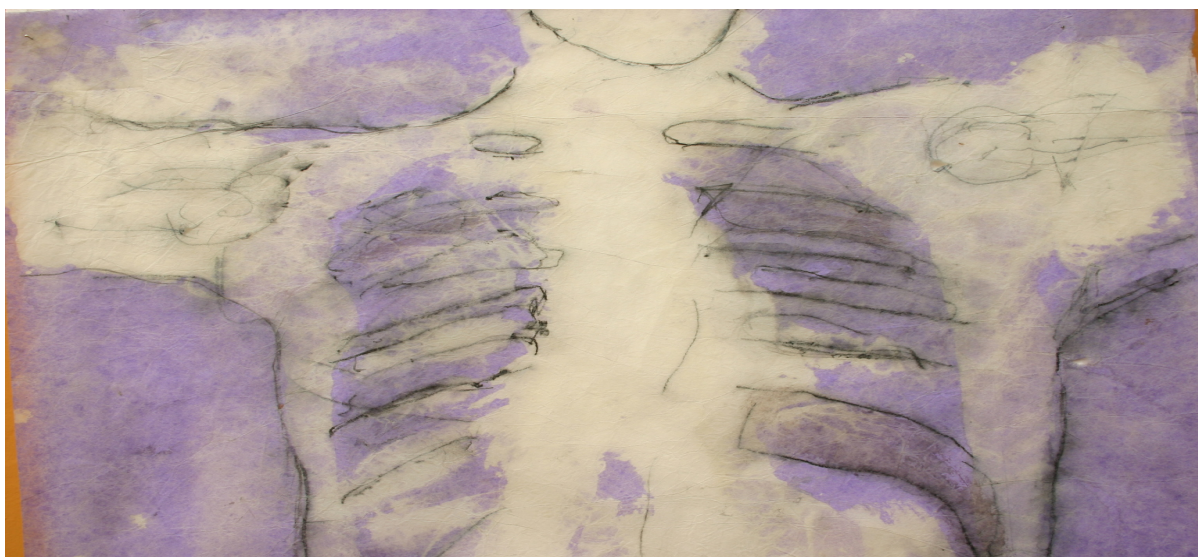
⁵⁷ Criada em 1997, a *Balangandança Cia*. é dirigida por Georgia Lengos, une arte e educação para discutir a linguagem corporal da criança. Disponível em <<http://balangandanca.com.br/>> Acesso em: 04/07/2018.

Encontrei aqui um limite!

O corpo não é algo simples de ser definido. De configuração múltipla e em permanente mutação, avança provocando revoltas e desejos. O corpo é um alvoroço.

No sentido restrito, ele existe quando a vida está presente, em sentido amplo, ele é matéria e pulsação de energia que institui o mundo. Nos humanos, quando atendidas as necessidades básicas para o seu desenvolvimento e preservação, se coloca em movimento na construção de uma existência singular. Na morte, ganha densidade no seu repouso e se transforma⁵⁸, em um processo silencioso e contínuo, de dentro para fora e vice-versa. O corpo se arquiteta em suas estruturas, formas e pulsações para se manter vivo e enlouquece nos seus limites.

Figura 24 - *Corpos azuis*. Lápis e nanquim sobre papel, 40 x40cm, 1999. (desenho⁵⁹)



Fonte: acervo pessoal.

Os limites são móveis e se transfiguram, o vento é um limite, a pele é um limite, o outro é um limite. Os limites se permeiam e se fundem, não é mais estar dentro ou fora, é pulsação, e nesse sentido não são obstáculos, são pausas para tomar fôlego e promover

58 Campo de estudo da medicina legal ou medicina forense, a tanatologia é a parte que se ocupa da morte e dos problemas médico-legais com ela relacionados. A literatura forense descreve como processos transformativos destrutivos do corpo a autólise, putrefação e maceração, e como processos transformativos conservadores a mumificação e a saponificação. Disponível em <<https://jus.com.br/artigos/33919/sinais-abioticos>>. Acesso em: 21/03/2018.

59 Série de desenhos selecionados pelo XXII SLAC – Salão Limeirense de Arte Contemporânea, 2000. (anexo 3 p. 146).

escolhas porque o corpo é reunião, encontro e abertura para inúmeras possibilidades.

No entrelugar, no pulso de aproximação e distanciamento da dança e artes visuais, as sensações são impulsos criativos, pulsam na intensidade dos materiais, nas cores, nas formas, nos gestos e em cada movimento. O pulso das sensações no corpo leva a algum limite e se reinicia em recolhimento. Não é dispersão, é passagem necessária para dar impulso a outra expansão de potência: “mas, sob o duplo aspecto da determinação recíproca e da determinação completa, o limite já coincide com a própria potência.” (Deleuze, 2000, p.54).

Figura 25 - S/ título. Bastão oleoso sobre papel, 35x30cm, 1998. (desenho)



Fonte: acervo pessoal.

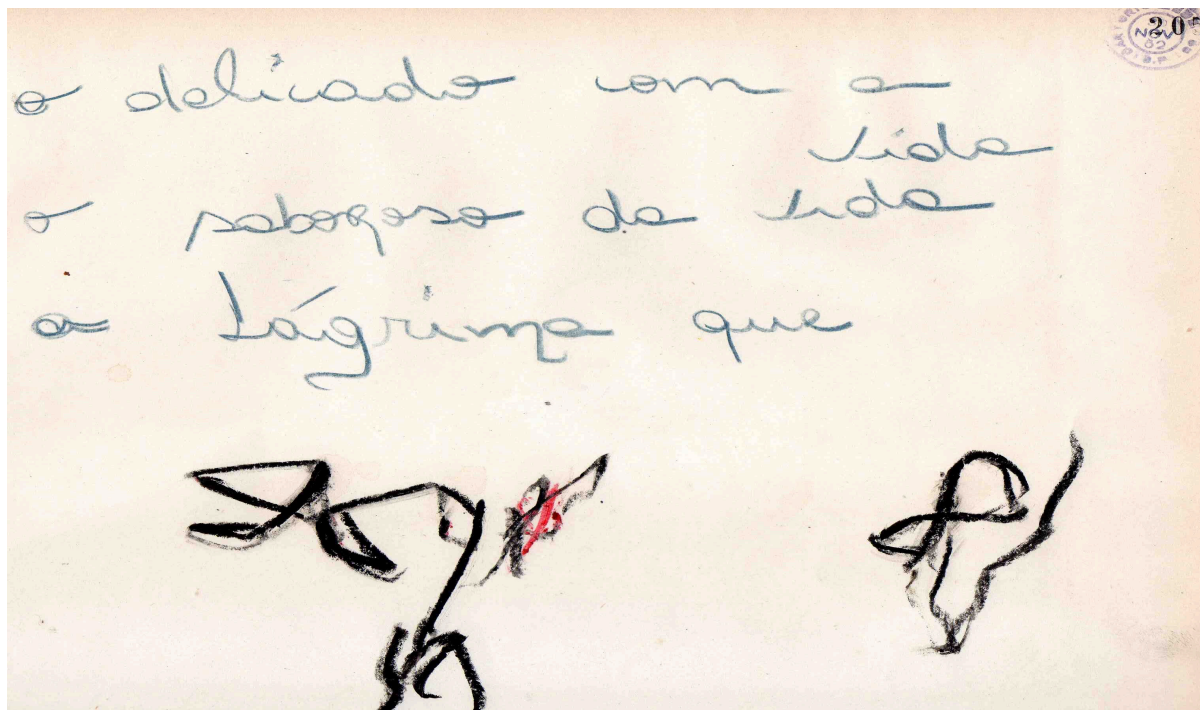
A sensação no entrelugar é perfume, vibração de cor, intensidade e peso. Por vocação não parte, se conserva, habita e se alastra em fluxos, deslizamentos, escaladas e transposições pelo corpo. Vivemos o entrelugar nos acontecimentos provocados pelas sensações e nos impulsos da dança.

A sensação tem uma face voltada para o sujeito (o sistema nervoso, o movimento vital, o “instinto”, o “temperamento”, todo um vocabulário comum ao naturalista e a Cézanne), e a outra face voltada para o objeto (o “fato”, o lugar, o acontecimento). Ela pode também não ter face nenhuma, ser as duas coisas indissolivelmente, ser o estar-no-mundo como dizem os fenomenologistas: por sua vez eu *me torno* na sensação e alguma coisa *me acontece* pela sensação, um pelo outro, um no outro. (DELEUZE, 2007, p.19).

1.4 - Corpo três: desejos e afetos que dançam

É de toda a arte que seria preciso dizer: o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos transformamos com eles, ele nos apanha no composto. (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.227).

Figura 26 - S/ título. Lápis sobre papel, 35x30cm, 1999. (desenho)



Fonte: acervo pessoal.

Em sua organização determinada (orgânica) o corpo é contido. O encaixe dos ossos nas articulações, dos braços e mãos, da clavícula e escápula, das meias com os pés, da coluna cervical com a cadeira. São relações efetivas, mas dizem pouco sobre a multiplicidade do corpo.

Pleno do estar no mundo, o corpo é mais que a somatória de partes e fragmentos. Não é um conjunto com meros encaixes. Deleuze e Guattari (2004), apontam uma máquina desejante⁶⁰ a fazer ligações entre as partes existentes no mundo. Com outros corpos dividimos visões de mundo e colocamos a vida em fluxo.

⁶⁰ Para esse autores não existe a máquina desejante sem a máquina social, e assim, desejar é produzir realidade “Isto respira, isto aquece, isto come, isto fode. Mas que asneira ter dito isto. O que há por todas as partes são máquinas.” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 7)

A vida é explosão, não pertence a ninguém, é de todos, dela que tiramos nosso substrato de entendimento. Sentimos o corpo nos instantes da vida.

Deparamos uma encruzilhada, encontro de silêncios e sensações, o oco de tudo que se preenche, atmosfera de corpo que ocupa o território e se agita nos desejos, promovendo os agenciamentos que nos removem dos lugares acomodados.

Figura 27 - *Águas de Março*. Cia Nova Dança 4,⁶¹ 1999. (registro fotográfico de performance)



Fonte: acervo pessoal.

Esse corpo, que se faz em trilhas de sensações, comporta outras dimensões e não pode ser entendido como um volume de carne, sangue e ossos. No movimento do pensamento, desejos e emoções, o corpo se coloca em fluxo para produção de um corpo pleno. “Se o desejo produz, produz real. Se o desejo é produtor, só o pode ser de realidade e da realidade. O desejo é esse conjunto de *sínteses passivas* que maquinam os objetos parciais, os fluxos e os corpos, e que funcionam como unidades de produção.” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 31)

61 Performance realizada no SESC Pompéia pela Cia Nova Dança 4 e convidados. Direção Cristiane Paoli Quito. Link para a performance disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dANB0v3tBMU>> Acesso em: 15/07/2018.

Vários aspectos pulsam no corpo em movimento para viver sensação e fluxo. As sensações, como estado do corpo, não confundem porque coexistem, são originais, seguem em fluxo revelando outras possibilidades. Viver as sensações plenamente e redescobrir no corpo uma potência estonteante.

O dançarino ordena as sensações, a dança lhe pertence no momento em que se realiza e se perpetua, sensação é o rastro, é aquilo que fica - marca de água que sulca a terra seca -, pulsação presente, que adere ao corpo, que se conserva como perceptos e afectos. Não são as percepções e afetos que se remetem a algo, mas uma potência que se realiza no próprio corpo. Do corpo emana e ao corpo retoma com mais intensidade. “As sensações, como perceptos, não são percepções que remeteriam a um objeto (referência): se se assemelham a algo, é uma semelhança produzida por seus próprios meios.” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 216) Não se trata de se colocar no lugar do outro corpo, é ser o outro corpo!

Figura 28 - *Águas de Março*. Cia Nova Dança 4,⁶² 1999. (registro fotográfico de performance)



Fonte: acervo pessoal.

62 Performance realizada no SESC Pompéia pela Cia Nova Dança 4 e convidados. Direção Cristiane Paoli Quito. Link para a performance disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dANB0v3tBMU>> Acesso em: 15/07/2018.

1.5 - Corpo quarto: dança-deformação

Quando não tem mais lugar, o corpo é o lugar para existir!

O movimento esculpe as imagens no corpo do dançarino e estabelece um elo de equilíbrio (oscilante) entre os elementos compositivos presentes. Tudo é passagem, superfície e profundidade, a imagem se ancora no corpo, dando forma e encaminhando algum entendimento para aquele que vê, e no outro *corner*, a dança se investe de vontades e desejos.

Fazer do corpo novas esculturas, realizar gestos inacabados, pulsar intensamente em disritmia, uma aparência fora dos limites. No campo em que jogam as artes visuais e o dançar, entre a imagem e o movimento, a sensação desvia e conduz a uma rota desafiadora para a apropriação dos estados corporais e sensações que habitam o entrelugar.

Quais imagens de corpo serão essas?

Figura 29 - Caderno de desenho. 35x30 cm, 1997. (desenho)



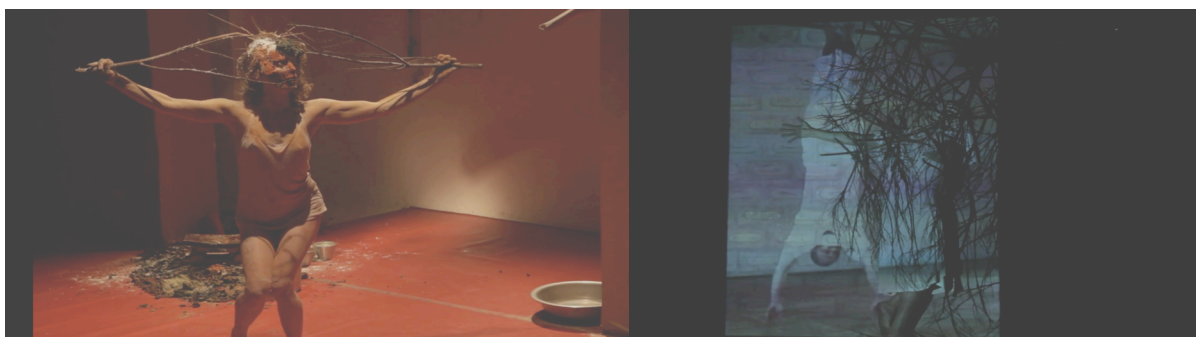
Fonte: acervo pessoal.

A impertinência de encontrar um lugar para o corpo hediondo. Movimentar a matéria arrumada, buscar aquilo que afeta e toca pelo incômodo, que nos retorce pedindo: preciso ver isso novamente! O que atrai é a possibilidade de ser torto, linha a ser definida nas descontinuidades. Lugar último do corpo que roga para ser investigado, falsa falência, dado que o corpo é construção de liberdade.

...ainda que todos os coeficientes de deformação dos corpos, e notadamente o seu alongamento, façam parte da obra. Mas no alto, lá onde o conde é recebido por Cristo, há uma liberação louca, uma total liberdade: as Figuras se elevam e se alongam, se afinam desmedidamente, fora de todo limite. (DELEUZE, 2007, p.5)

Alongar e esticar os desenhos, raspar a tela para desfigurar, proceder igualmente com o corpo, com a pele, ou ainda, alavancar novos episódios para alargar as sensações. Buscar o grotesco no corpo, para ser visto, revisto, tocado e inflado de vontades e afetos. Do corpo também interessa a inconstância, a ausência de fixação e os deslizos que o levam adiante, constituindo novas sensações. “Assim como o esforço do corpo é sobre si mesmo, a deformação é estática. Todo o corpo é percorrido por um movimento intenso. Movimento deformadamente disforme, que remete a cada instante a imagem real ao corpo.” (DELEUZE, 2007, p.9).

Figura 30 - *Ancestralidade no Corpo - Experimentações Cênicas*. Cia Oito Nova Dança,⁶³ 2011. (espetáculo de dança – captura de tela)



Fonte: Bruta Flor Filmes – Vimeo.

⁶³ Apresentação realizada na Casa Livre de Teatro em 25/09/2011. Disponível em <<https://vimeo.com/30365824>> - <<http://ciaoitonovadanca.com.br/>> Acesso em: 15/07/2018.

Do avesso, do fluxo circulatório invertido, indicar um corpo de sensações, vazio de suas funções, em enlevo, em construção de um corpo sem órgão (CsO)⁶⁴, no qual “a pele atrai-os (afetos) e impregna-se deles. Atrai-os do interior, porque ela própria deixou de ser o mapa do organismo dissolvido. Ela própria está em mutação, muda de natureza, crispa-se, dilata-se: procura tornar-se um novo mapa do organismo dissolvido” (GIL, 2005, p. 63).

Superfície e profundidade que se entrelaçam, porque no corpo em dança, não se sabe onde começa uma, nem onde termina a outra. Inscrição do sentir que se instaura no jogo entre os espaços internos e externos, em que o “espaço interior é coextensivo ao espaço exterior” (GIL, 2005, p. 50). Similarmente, o fluxo de sensações está ancorado no corpo, mas não se limitado a ele na produção de sentidos; o que foi interior se revela na pele e o que era superfície se propaga na luz, no ar, no cheiro, na produção de imagens e nas intensidades do corpo.

Figura 31 - Imagens de dança contemporânea. (vídeo⁶⁵ - captura de tela).



Fonte: site *DanseDanse*⁶⁶.

64 Deleuze & Guattari (2004) nos contemplam com o conceito (prática) de um Corpo sem Órgão (CsO). Ideia originalmente proposta pelo poeta e dramaturgo Antonin Artaud (1896-1948), como conceito, se firma em práticas que nos levam a colocar a vida em fluxo. Por essas práticas o corpo não se resume a mera funcionalidade de cada órgão, sendo regido por outras organizações e vontades (des)organizado pelas afectos e perceptos.

65 Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=albFuId-sBo>> Acesso em: 02/07/2018.

66 Disponível em <<https://www.dansedanse.ca/fr/archives>> Acesso em: 23/11/2108.

A deformação é uma busca, não é uma imagem que chega, é passagem do tempo (profundidade) e espaço de atuação (superfície) porque desloca, ainda que minimamente, o entendimento. Na dança-deformação o corpo disforme urra intensamente, massa vibrante que impulsiona o salto, o giro, o grito. Camadas que se alastram pelo corpo feito raízes aéreas que conhecem os caminhos escuros da terra e compartilham com as folhas o vento e a chuva. Essa é a liberdade! Deformar-se para ser livre de entendimentos, para estranhar-se com as esculturas de corpos e movimentos conhecidos.

Figura 32 - S/ título. Lápis e tinta acrílica sobre papel, 50x40cm, 2002. (desenho).



Fonte: acervo pessoal.

1.6 - Corpo cinco: um duplo que habita a dança

Em pausas, giros, quedas ou saltos, reencontramos com vigília e atenção o corpo. Com o efêmero desenho que o movimento dançado inscreve no espaço, o dançarino rascunha sua lógica. Traz à tona a profundidade e faz submergir o que foi superfície para dançar no corpo outros corpos.

O dançarino, ao (in)corporar na sua performance figuras estéticas⁶⁷, inventa

⁶⁷ Deleuze & Guattari (2010) indicam que na filosofia encontramos “personagens conceituais”, que desempenham essa função de um duplo do pensamento do filósofo: “O personagem conceitual não é o representante do filósofo, é mesmo o contrário: o filósofo é somente o invólucro de seu principal personagem conceitual e de todos os outros, que são os intercessores, os verdadeiros sujeitos de sua filosofia. Os personagens conceituais são os ‘heterônimos’ do filósofo, e o nome do filósofo, o simples pseudônimo de seus personagens.”

possibilidades de dança, se investe de múltiplos corpos, se revela em seus duplos dançantes⁶⁸. “Um corpo que se abre e se fecha, que se conecta sem cessar com outros corpos e outros elementos, um corpo que pode ser desertado, esvaziado, roubado da sua alma e pode ser atravessado pelos fluxos mais exuberantes da vida.” (GIL, 2005, p. 56)

Corpos desterritorializados, que se reconfiguram em poéticas e se reterritorializam em seus duplos e em figuras estéticas: que são elementos gerados no plano de composição da arte e se instauram como potência criativa. “A diferença entre os personagens conceituais e as figuras estéticas consiste de início no seguinte: uns são potências de conceitos, os outros, potências de afectos e de perceptos” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 87).

Figura 33 - *Vermelho*. 2001. (fotografia)



Fonte: acervo pessoal.

Mas quem são esses infinitos duplos que dançam no corpo a provocar deformações?

As figuras estéticas, que operam no plano da composição⁶⁹, instigam o movimento?

(p. 86); “... um ato de fala em terceira pessoa, em que é sempre um personagem conceitual que diz Eu: eu penso enquanto Idiota, eu quero enquanto Zaratustra, eu danço enquanto Dionísio” (p. 87).

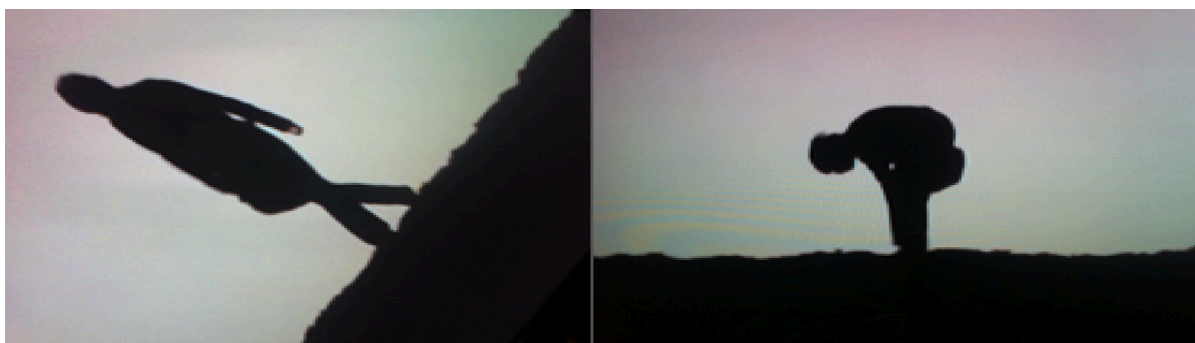
68 Neste momento, dei o mesmo sentido para a noção de figuras estéticas e duplos dançantes, por entender ao tratar da dança, o plano de composição Deleuze & Guattari (2010) e o espaço corpo Gil (2005), acontecem a partir e diretamente no corpo.

69 “As grandes figuras estéticas do pensamento e do romance, mas também da pintura, da escultura e da música, produzem afectos que transbordam as afecções e percepções ordinárias.” Deleuze & Guattari, 2010, p. 88). É possível perceber que os autores não fazem referência à dança, cabendo, assim, criação traduzida por

Uma grávida? Um animal? Um doente? Uma folha caindo? Um andarilho? Um poeta? Um louco? Incontáveis loucos andarilham entre as camadas sensíveis de um corpo, poetas em movimento de dança.

O louco⁷⁰ expõe sua dança-deformação⁷¹ no devaneio dos líquidos que se movimentam na gravidade e pulsação do corpo. Rios, riachos e córregos serpenteando e oxigenando a matéria e afetos até se largar na atmosfera em vapores e suores corporais.

Figura 34 - S/ título. 2009. (fotografia)



Fonte: acervo pessoal.

O andarilho percorre em segundos os quilômetros do pensamento-corpo⁷², dança as deformações nos pedregulhos empoeirados dos acostamentos, carregando em sacolas os ossos do crânio, em profundas meditações.

O poeta que toca a matéria-ar⁷³ com suavidade e gentileza. Uma revoada de leves gestos. Vozes suaves a conduzir, com controle distraído, o fluxo de sensações e partículas de deformações que na dança se aninham.

aproximação.

70 As figuras estéticas elencadas se inspiram no personagem conceitual definido por Deleuze (2010) como o sujeito que se desloca do contexto dito normal para um outro plano não totalmente reconhecido. “Sim, uma escola de esquizofrenia não seria mal. Liberar os fluxos, ir cada vez mais longe no artifício: o esquizo é alguém decodificado, desterritorializado. Dito isto, não somos responsáveis pelos contra-sensos. (DELEUZE, 2008, p. 34). Escolhi escrever acerca da figuras estética do louco, do poeta e do andarilho, por serem imagens-dança que me inspiram.

71 A noção de dança-deformação está associada à ideia dos duplos que habitam o corpo do dançarino a partir da (in)corporação de esculturas corporais e estruturas de pensamento inspiradas nas figuras estéticas.

72 O termo pensamento-corpo traz a ideia de que o duplo ganha vida com a integração consciente do corpo e do pensamento no ato da dança.

73 Por matéria-ar compreende-se os pequenos espaços de contorno do corpo, como entre os dedos, ou a distância das orelhas com os ombros, preenchido de energia e volume no ato da dança.

Assim como o espaço do corpo⁷⁴ Gil (2005), as figuras estéticas revelam seus duplos no corpo do dançarino. São os duplos que, deslizando, dançam e se deslocam nas sensações para se reterritorializar no plano onde o dançarino é um campo imanente dele mesmo e a dança flui em acordos sonoros, corporais, mentais e espaciais. A dança é fluxo de sensações, é trânsito, passagem e prolongamento, deformação e restauração. Como água de chuva, se infiltra pelas fissuras em vários mundos.

Figura 35 - S/ título.1999. (fotografia⁷⁵)



Fonte: acervo pessoal.

1.7 – Dança um: trânsito entre a sensação e o digital

Do encontro entre as linguagens visuais e a dança há um entrelugar que pulsa abastecido de sensações. No corpo as sensações perpassam, são fios avançando em direções diversas com origem e destino. Nesse emaranhado, no qual o corpo expande suas potências, a dança gera um impulso de entendimentos, é ela que mostra algumas trilhas e interrogações.

Quando se dança, se dança no lugar de quem?

74 “O bailarino vê-se dançar “como num sonho”: opõe-se assim a imagem do seu corpo à realidade. O movimento dançado recolhe o corpo sobre si, por um lado; e, por outro, projeta as suas múltiplas imagens em pontos de contemplação narcísica, pontos necessariamente fora do corpo próprio, mas que se encontram no espaço. Em que espaço, uma vez que não pode ser o espaço objetivo, e também não o espaço interior? É o espaço do corpo que fornece os pontos exteriores-interiores de contemplação” (GIL, 2005, p. 51)

75 Fotografias selecionadas para o 31º Salão de Arte Contemporânea de Santo André 2003. (anexo 4 p. 147).

Figura 36 - *Casa Vazia*.⁷⁶ Núcleo de Dança Arremesso, 2015. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: acervo pessoal.

O artista dançarino, envolvido em seus movimentos e gestos, é um partícipe do fluxo de sensações que o conduz, é construção de sentidos e pulsa nos olhos de quem vê⁷⁷. Encontros de corpos que se dá pela sensação. Unem-se na dança as sensações avessas, sem endereço certo, porque são caminhos no corpo e a cada momento esbarra em lembranças, vontades e desejos, criando novos significados e imagens. A sensação que se tece de afectos e perceptos se mostra na potência da obra artística e, ainda que repentinamente, indica os caminhos e lugares de acolhimento onde a dança, as artes visuais e o corpo se abrigam.

⁷⁶ Concepção e criação: Marina Caron e Anderson Gouvea.

⁷⁷ “Acima de tudo, entretanto, a arte penetra profundamente na vida pessoal porque, ao dar forma ao mundo, ela articula a natureza humana: sensibilidade, energia, paixão e mortalidade. Mais do que qualquer outra coisa na experiência, as artes moldam nossa vida real de sentimento (LANGER, 2003, p. 416).

Figura 37 - *trapiche*. Cia Oito Nova Dança, 2004. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: Acervo pessoal. Foto: Gil Grossi.

Repleto de sensações, o corpo que se movimenta no fluxo do ato de criação em desejos, deságua nos rios desassossegados que irrigam a dança com texturas, formas e cores de um vermelho profundo e sanguinolento, investe contra os limites e não se estranha frente as incorreções e deformações que lhe acometem.

Das vivências no entrelugar, no fluxo de sensações que se conjugam no corpo, a dança se faz plural de forças e sentidos na busca por outras possibilidades de criação e expressão. Na procura por outros olhares para o corpo, no encontro entre a dança e o envolvimento com a imagem digital, direciono um olhar para o ambiente da cibercultura.

1.8 - Dança dois: escavar o corpo no entrelugar da dança digital

Figura 38 - *Vídeo Experimental - grupo 54*. Cia Oito Nova Dança, Raimo Benedetti, Gabriela Greeb e Kathy Hinde.⁷⁸ 2010. (vídeo – captura de tela)



Fonte: *site studiointro*⁷⁹.

O corpo que dança próximo dos dados digitais se desloca dentro dos incertos contornos ásperos e serrilhados da imagem no dígito⁸⁰. Campo revoltado, espaço revoado e difuso, território das imagens digitais, que desterritorializam o corpo nas falhas, *pixels*⁸¹ estourados, na cor saturada, no desfoco e reterritorializam em novas imagens e sensações. Devir-corpo digital⁸²?

78 Disponível em: < <https://vimeo.com/33217333> > Acesso em: 12/12/2018.

79 Disponível em: <<http://www.studiointro.com.br/?p=2182> > acesso em: 12/12/2018.

80 Cabe lembrar que outra maneira de aproximação entre dança e cibercultura acontece por meio dos costumes e teorias.

81 O *pixel* é a menor unidade de uma imagem digital. O termo vem da contração da expressão *picture- element* (“elemento da imagem”, em inglês). A cor de cada pixel é fruto da combinação de três cores básicas: vermelha, verde e azul. Cada uma dessas três cores possui 256 tonalidades, da mais clara à mais escura, que, combinadas, geram mais de 16 milhões de possibilidades de cores. Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-pixel/>> Acesso em: 03/01/2019.

82 Referência à noção de que o corpo humano encontra-se em um processo de fusão com as máquinas digitais, seja por próteses, extensões, drogas que aprimoram as capacidades sensoriais humanas ou pelo compartilhamento de saberes humanos com robôs de inteligência artificial. Inspiração para um corpo paradoxal que surge na relação com a tecnologias: “Um corpo humano porque pode devir animal, devir mineral, vegetal, devir atmosfera, buraco, oceano, devir puro movimento. Em suma um corpo paradoxal.” (GIL, 2005, p.56)

Qual sensação é essa que habita o corpo na dança digital? Consistirá em captura? Fuga? Deslocamento?

Imerso nos processos criativos da Cia Oito Nova Dança, que apostava na fusão de linguagens para produzir trabalhos artísticos de dança contemporânea, me aproximei da imagem digital.

Figura 39 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo *Devoração*. Cia Oito Nova Dança, 2009.



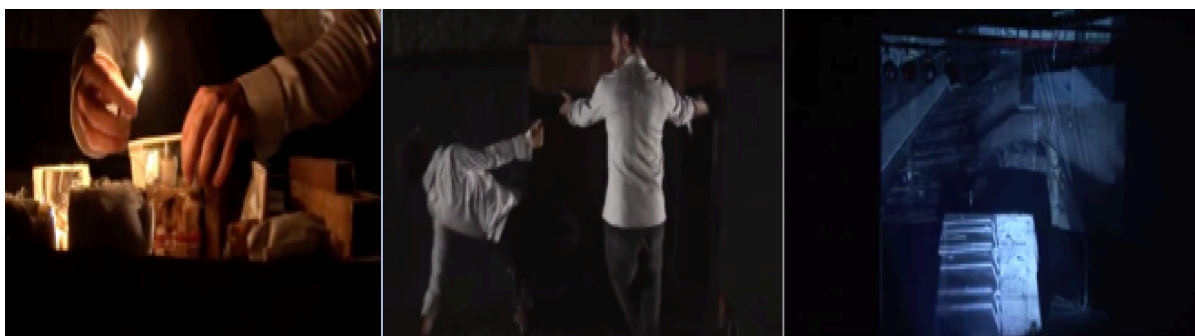
Fonte: acervo pessoal.

No embate com a maquinaria que alavanca os referenciais tecnológicos, a dança é sensação peregrina no corpo e escorre no calor da pele *pixel*, na retina de luz, nos fios de cabelos serrilhados.

No entroncamento de possibilidades poéticas e artísticas que surgem nos processos investigativos de dança, o corpo que um dia pesquei dentro de mim⁸³ flogou e me lançou para o ambiente digital com o despertar das possibilidades corporais que o treinamento e a troca com os outros bailarinos proporcionam.

⁸³ Refiro-me ao corpo que é revelado na (in)corporação da dança. O corpo ágil, flexível e disponível para o movimento, mas também o conhecimento da mecânica do corpo, cadeias musculares, estruturas ósseas e fluidos corporais entre outras descobertas.

Figura 40 – *Pianíssimo*.⁸⁴ Cia Oito Nova Dança, 2010. (espetáculo de dança – captura de tela)



Fonte: *site* Cia Oito Nova Dança.

Com a vontade de encontrar resultados imagéticos distintos para a dança e ampliar a visualidade do corpo, o uso da imagem digital se tornou constante. Projeções em tempo real, fotografia e a videografia digital passaram a ser capital nos meus atos de criação, transformando o ambiente artístico e o olhar para o movimento dançado, atizando questionamentos acerca da relação entre a tecnologia digital e a dança. Entretanto, essa experiência de dança com os meios digitais gerou uma zona de incerteza, um vácuo. O que é sensação e corpo na dança no ambiente digital?

A dança no corpo disforme, projetado, impreciso, desvanecendo no espaço digital anuncia um outro lote de sensações? Se sim, quais sensações serão essas?

Paradoxo de escavar o corpo da dança nos contornos da cibercultura. Um entrelugar, espaço crítico, em construção, que aguça dilemas e enfrentamentos de várias ordens, em especial do corpo, em temas como: biogenética, sexo virtual, *ciberbullying*, robotização e outros acontecimentos que plasmam a vida nessa aurora de uma tecnologia digital.

84 Apresentação realizada no SESC/SP Pinheiros - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Gz8J3cUw_vM&t=9s> Acesso em: 23/07/2018.

Figura 41 - *Deriva*. Criação: Ciro Godoy, José Romero e Luciano Bussab. 2007. (videodança⁸⁵ - captura de tela)



Fonte: acervo pessoal.

A transformação que acontece na dança na relação com a tecnologia digital pode ser abordada de vários ângulos⁸⁶, entretanto, ao investigar a partir da noção de sensação, encontramos uma encruzilhada, posto que a dança é presentificação na potencia do gesto, na força do movimento, e para retê-la como matéria, memória e sentidos, usualmente, dançarino e público compartilham do mesmo espaço.

A dança cênica é fruída e experienciada a partir do seu encontro com o espectador no espaço que lhe foi designado. Este espaço que **pode ser** o do encontro, do relacional, da contemplação participativa do olhar do espectador alocado nas cadeiras do teatro, das arquibancadas de uma arena, ou mesmo no telhado de um edifício. (FARIA, 2018, p.136)

85 Videodança realizado por Ciro Godoy, José Romero e Luciano Bussab. Em uma videodança a modificação digital do gesto dançado gera outras sensações, outra ilusão da dança. “Gesto é a abstração básica pela qual a ilusão da dança é efetuada e organizada.” (LANGER, 2003, p.183).

86 É possível tocar esse assunto do ponto de vista da estética, da difusão, da criação, entre outras abordagens.

Na outra ponta, a tecnologia digital atrai a dança no corpo para um devir corpo-digital que se presentifica na captura da imagem em *pixels*, nos aplicativos para dança, extensões corporais, projeções, dados digitais e literatura científica. Nesse ambiente tecnológico, de um corpo paradoxal na dança, onde subsiste as sensações e o corpo?

Figura 42 - *Body, Body, On The Wall*.⁸⁷ Direção: Jan Fabre e Wim Vandekeybus. 1997. (videodança – captura de tela)



Fonte: Rezonans Art –You Tube.

Na continuação deste estudo, antes de aprofundar a reflexão acerca do paradoxo⁸⁸ na relação entre dança e tecnologia digital, apresento um capítulo que contempla autores e linhas de pensamento acerca da cibercultura e destaco os estudos de dança na cultura digital com a intenção de recolher subsídios que ajudem a refletir acerca do paradoxo no corpo que dança nos limites da cibercultura.

87 Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=7PzPik17dmk>> Acesso em: 20/01/2019.

88 Esse tema é explorado no capítulo três deste estudo..

2 - MODULAÇÕES DA CIBERCULTURA

Neste capítulo, apoiado no conteúdo teórico recolhido a partir de um estudo do estado atual⁸⁹ realizado na internet, disserto acerca da cibercultura como um acontecimento em transformação e variável, com faculdade de produzir e distribuir conteúdos culturais em escala global a partir da interação entre usuários e dispositivos eletrônicos digitais inteligentes⁹⁰. Ao final, arquiteto pontes entre a cibercultura e a dança com a intenção de pensar o corpo que se projeta neste liame.

Como inspiração inicial deste capítulo elenco a questão: como o corpo se manifesta na relação entre dança e cibercultura?

Figura 43 - *Sunshine in my throat*. Rosa Menkman.⁹¹ s.d. (*glitch art*⁹²/*glitch vídeo* – captura de tela)



Fonte: *site* de Rosa Menkman.⁹³

⁸⁹ A íntegra deste estudo encontra-se em apêndice na p. 103.

⁹⁰ Nos meios científicos e estudos de robótica a utilização robôs comandados por inteligência artificial e aptos a interagir com humanos e pelas redes digitais já é uma realidade. Disponível em: <<http://www.each.usp.br/petsi/jornal/?p=2471>> Acesso em: 05/01/2019.

⁹¹ Rosa Menkman (Amsterdã -1983) Teórica de arte, curadora e artista visual especializada em Ela investiga a compressão de vídeo, *feedback* e falhas, usando sua exploração para gerar obras de arte. Publicou em 2011 “*Glitch Studies Manifesto*”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rosa_Menkman> Acesso em: 15/12/2018.

⁹² *Glitch art* : arte realizada a partir de falhas em dispositivos digitais.

A revolução microeletrônica e telecomunicacional, iniciada nos anos 1960 e 1970, que se intensificou após os anos 2000, promove mudanças em um ritmo frenético, instigando filósofos, sociólogos, cientistas e artistas a pensar acerca do momento atual.

Se pelas redes digitais de comunicação e *internet* é possível organizar minorias, denunciar sistemas corruptos, incitar movimentos sociais, por outro lado, ideologias instigam práticas não democráticas e avolumam-se nichos mercadológicos que exploram de maneira voraz o potencial de consumo das plataformas digitais.

Ponderar visões a propósito do futuro da *internet*; reconhecer um modelo de comunicação baseado na troca de imagens e textos⁹⁴ curtos; debater as ideologias que a rede digital oculta; compreender a diversidade cultural de hoje, entre tantas outras questões, são alguns dos desafios atuais.

As reflexões a respeito da cibercultura são plurais, indicam o despontar de uma sociedade evoluída, pautada no coletivismo, em que todos, de alguma maneira, colaboram para o seu aprimoramento, mas também anunciam um modelo social estratificado, baseado no controle e vigilância.

Embora seja incerto dimensionar as mudanças em curso, no final do século XX, a literatura⁹⁵ prenunciava transformações suscitadas pelas tecnologias de comunicação como efeito da interlocução homem-máquina e, em especial, da crescente utilização de computadores no cotidiano das pessoas.

Nesse contexto, Virilio (1996) questiona: busca-se, com os avanços científicos, menos o aprimoramento humano e mais uma ciência de guerra? Baudrillard (2001) problematiza o que a instantaneidade – que domina o mundo virtual – altera na realidade? Em complemento, Lévy (2001) pergunta: quais serão as implicações culturais das novas tecnologias? Estas indagações ressoam e indicam que estamos trilhando para compreender as linhas de força da cibercultura. Certo é que, dentro desse cenário, a cibercultura, ao transformar os modos como

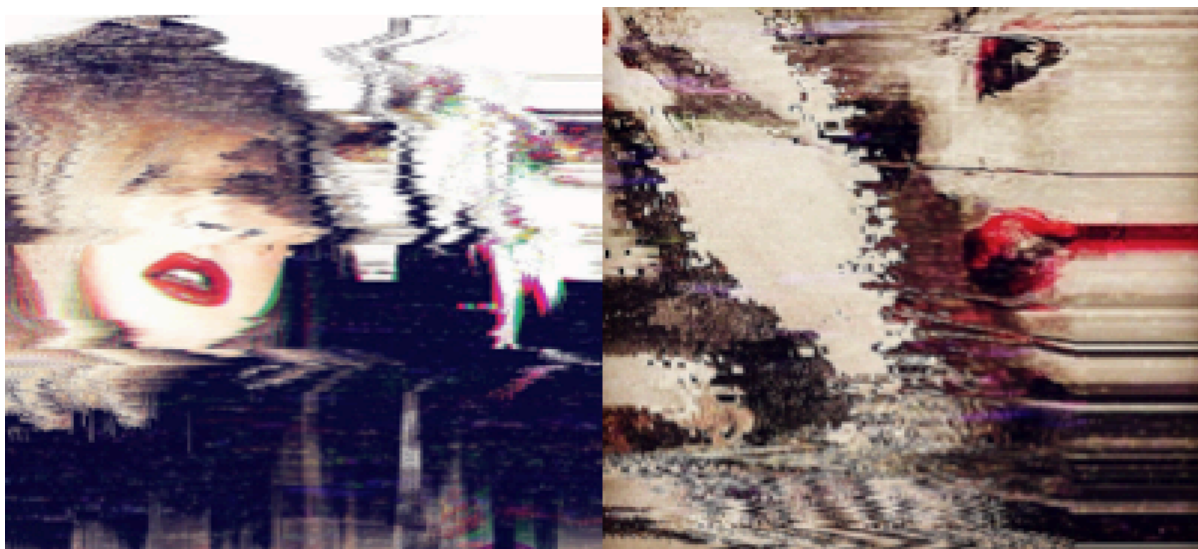
93 Disponível em <<http://rosa-menkman.blogspot.com/2011/03/steim-workshop-vernacular-of-file.html>> Acesso em: 15/12/2018.

94 Esse tema é abordado por Norval Baitello Junior no livro *A Era da Iconofagia* (2014).

95 Pensadores, teóricos e estudiosos dos fenômenos da cibercultura que terão seus pontos de vista debatidos neste capítulo.

nos relacionamos e nos organizamos⁹⁶, com suas inovações e predicados, modifica a sociedade e também a forma como fazemos e pensamos a dança e o corpo.

Figura 44 - S/ título.⁹⁷ Alex Efimoff.⁹⁸ s.d. (*glitch art/glitch photography*)



Fonte: www.flickr.com.⁹⁹

Razoável é reconhecer que estão em florescimento teorias que ajudarão a compreender a cibercultura e, quiçá, à partir da análise crítica desse material, antever as mudanças em curso, em especial no campo da arte e da cultura.

Entendendo que ampliar os estudos acerca da cibercultura é central para refletir a produção cultural e artística, este estudo tem a intenção de alinhar parte do pensamento que examina a relação entre dança, corpo e cibercultura, e trazer questionamentos a fim de suscitar olhares instigantes para o corpo que dança nos limites da cibercultura.

Isso nos motiva a perguntar: como o corpo que dança se insere nesse cenário em transformação?

Computadores, celulares e dispositivos digitais em geral, aliados ao desenvolvimento

96 Segundo Pierre Lévy (2001), o ciberespaço e a cibercultura são sistemas sem ordem anterior que se organizam em um modelo de caos. “É um universo indeterminado, não é neutro porque mexe na política, economia e nos moldes sociais, mas sem totalidade. Quanto mais universal (extenso, interconectado, interativo), menos totalizável.” (p. 113 e p. 122)

97 Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/150534086@N03/with/35557257855/>> Acesso em: 18/11/2018.

98 Alex Efimoff (Sakhalin – 1978). Fotógrafo e escultor russo, radicado em Wellington (NZ). Disponível em: <<https://www.thebigidea.nz/profile/alex-efimoff>> Acesso em: 06/01/2019.

99 Disponível em <<http://www.alexefimoff.com/v2/>> Acesso em: 06/01/2019.

da *internet*, deixam mais complexo o fluxo de informações e conhecimento. Nesse espaço em transformação permanente, corpo e dança recebem múltiplas compreensões, conforme constatado no estudo do estado atual (em apêndice) no qual distintos posicionamentos teóricos se sobressaíram¹⁰⁰. Com o mesmo estudo, foi possível reconhecer um conjunto de teóricos que passo a utilizar para a reflexão apresentada nesta pesquisa.

2.1 - Pensando a Cibercultura: teóricos

O conjunto de teóricos recrutados indica que há aproximadamente três décadas uma nova ordem mundial começou a se configurar com a informatização, acarretando outras formas de comunicação e interação em amplitude global.

Figura 45 - S/ título.¹⁰¹ Alex Efimoff. s.d. (*glitch art/glitch photography*)



Fonte: <www.flickr.com>

Em seu discurso crítico ao modelo tecnológico digital, Paul Virilio (1994, 1996, 1999) aborda a arquitetura, espaços públicos e a influência das tecnologias da comunicação no momento atual. Projeta que caminhamos para uma relação de submissão às máquinas inteligentes que nos circundam, imprime uma reflexão corrosiva acerca dos interesses científicos e tecnológicos, denotando que as divisões geográficas e os espaços físicos serão suplantados pelas máquinas computacionais, posto que as fronteiras entre as nações com base

100 Constatei três posicionamentos principais: um trata do corpo-pós humano, que recorre a um estatuto corporal múltiplo e mutante, em fusão com próteses, extensões, acoplamentos e outras formas de hibridizações entre o corpo e a máquina. Outra abordagem é o corpo virtualizado, que aflora em manifestações de dança virtual como em uma videodança ou dança telemática. Por fim os estudos que abordam a relação entre dança e cibercultura como sistemas signícos, manifestos na tecnologia e informação digital.

101 Disponível em <<https://www.flickr.com/photos/150534086@N03/34716283174/>>
Acesso em: 18/11/2018.

nas relações políticas¹⁰², territoriais e culturais, se curvam aos mecanismos de dominação econômica no mundo globalizado.

Transportes, programas espaciais, informações e dados que circulam pela *internet* legitimam o direito de extrapolar fronteiras e de implantar televigilância¹⁰³ de alcance mundial, ampliando o poder estratégico das tecnologias atropelando as soberanias nacionais. Trata-se de um modelo alicerçado na velocidade, domínio da robótica e redes cibernéticas de comunicação, ampliando interesses políticos e econômicos de determinados grupos.

Figura 46 - *beyond resolution*.¹⁰⁴ Rosa Menkman. 2015. (*glitch art/glitch vídeo – captura de tela*)



Fonte: *site* da artista.

Virilio (1996) aborda a noção de velocidade nas relações sociais com o surgimento dos vários motores: a imprensa, o motor industrial, carros, cinema, televisão e informática, chegando à velocidade motor no corpo, por meio de anabolizantes, academias, esportes,

102 De Kerckhove (2008), corroborando com esse enunciado, afirma que os limites geopolíticos são “fluidos pela desterritorialização midiática” (p.131).

103 Um exemplo de política de televigilância mundial implantada pelos Estados Unidos da América são as imagens de guerra amplamente divulgadas nos meios de comunicação, com ataques aéreos precisos, em alvos previamente escolhidos, por meio de uma sofisticada tecnologia computacional como imagens de satélites e o GPS (sigla em inglês para *Global Position Sistem*).

104 Disponível em < <https://beyondresolution.info/Beyond-Resolution-1> > Acesso em: 27/12/2018.

informações visuais. Trata-se da onda informacional como fator de distanciamento da dimensão humana. Destaca que uma das consequências do processo de informatização ao qual estamos submetidos será a perda de reconhecimento do passado próximo, uma vez que ele estará morto assim que um toque de dedo riscar a tela de um *smartfone*¹⁰⁵.

Acautela ainda que frente a quantidade de informações e estímulos visuais, às singularidades serão comprimidas em função de uma comunicação, que se diz interativa, mas que efectivamente, causa um congestionamento de dados e imagens, apagando uns e outras continuamente. “O cibernauta se tornou presa de uma ilusão sintética menos visual do que virtual, em que o pensamento visual, caro a Rudolph Arnheim, cede diante dos malefícios de um pensamento virtual.” (VIRILIO, 1996, p.131).

Nesse diapasão, concordamos que, frente a rapidez com que as imagens circulam e desaparecem, parte desse conteúdo não se efetivará como construção de pensamento. Compartilho o mesmo ponto de vista de Virilio:

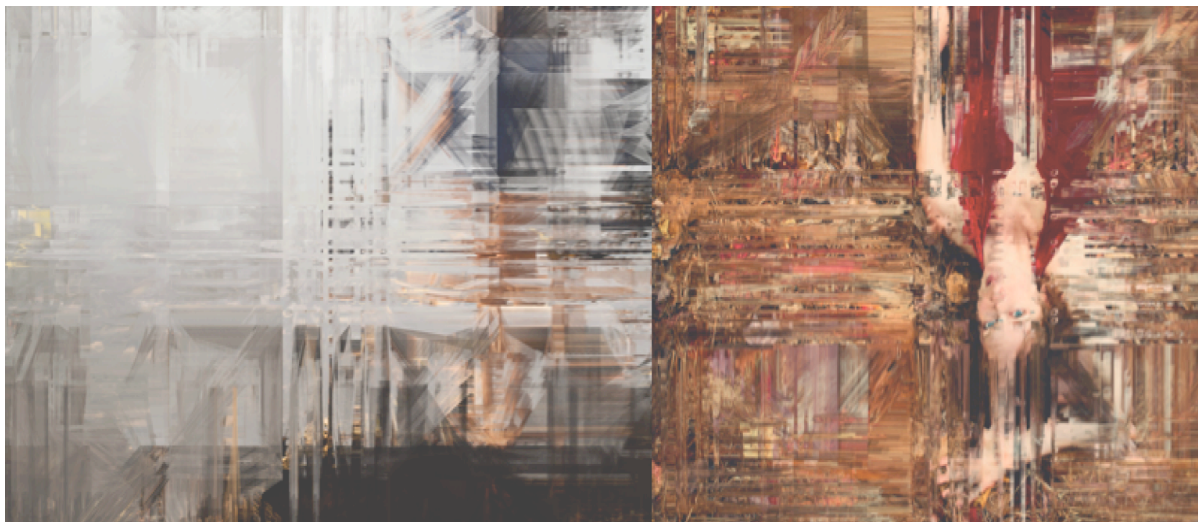
Com a aceleração não há mais o aqui e ali, somente a confusão mental do próximo e do distante, do presente e do futuro, do real e do irreal, mixagem da história, das histórias, e da utopia alucinante das técnicas de comunicação, usurpação informacional que durante muito tempo avançará mascarada pelas ilusões dessas ideologias de progresso, purificadas de todo julgamento. (VIRILIO, 1996, p. 39)

Resta então uma disfunção perceptiva de um mundo que mergulha profundamente em relações mediadas pelas tecnologias digitais e que produz pensamentos em séries.

Pierre Lévy (2001, 2003) aponta para um otimismo quanto aos avanços decorrentes das mídias digitais, enxerga na cultura um espaço de aperfeiçoamento das relações humanas na maneira como nos relacionamos e produzimos conhecimento, preconizando que a atual estrutura de comunicação em rede é o ponto de interrelações do modelo social que surge.

105 “Hoje, tanto durante o trabalho, nos intervalos, antes do trabalho, antes de dormir e em todos os horários vazios, trocamos as pessoas, os corpos vivos, pelas imagens. Todo mundo está na tela. Uma imagem é uma abstração de altíssimo grau, porque você transfere uma aparência, que é a luz, para um aparato técnico ou outro suporte qualquer. Essa abstração é uma ausência, é um vazio. Nós estamos enchendo as nossas vidas de vazio.” (Norval Baitello Junior – *Revista E* – SESC – dezembro de 2015, n. 6, ano 22)

Figura 47 - *[My] Synthetic Autumn*. Sabato Visconti.¹⁰⁶ s.d. (*glitch art/glitch photography*)



Fonte: *site* do artista.

Propõe questionamentos: O que é cibercultura? Que movimento encontra-se oculto por trás desse fenômeno técnico? Haverá uma revolução do saber? Quais serão as novas formas artísticas e as mutações que a cibercultura gera na ordem social, no espaço urbano, na cultura? Quais serão as implicações culturais das novas tecnologias?

Ocupa-se, sobretudo, em pensar a cibercultura e o ciberespaço¹⁰⁷ como ponto de equilíbrio das relações humanas na medida em que respondem as necessidades comunicacionais de um mundo globalizado, e, de maneira efetiva, a uma geração que já nasceu na era digital e está buscando diversificadas formas culturais.

Meu otimismo, contudo, não promete que a *internet* resolverá, em um passe de mágica, todos os problemas culturais e sociais do planeta. Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que a mídia clássica nos propõe. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo

106 Sabato Visconti é um artista visual e fotógrafo brasileiro radicado nos USA Disponível em: <<http://www.chilangopost.com/noticias/2017/5/31/sabato-visconti>> e <<http://www.sabatobox.com/>> Acesso em: 05/01/2019.

107 Definições de Pierre Lévy (2001) para os termos ciberespaço e cibercultura: o termo ciberespaço ou rede digital indica o meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. Determina não apenas a infraestrutura material de comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo cibercultura, especifica aqui, o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. A palavra ciberespaço foi usada em 1984 pelo escritor estadunidense William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromance*, e designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha para interesses políticos, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural.

espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômicos, político, cultural e humano. (LÉVY, 2010, p. 11).

Indo além, Lévy indica que a cibercultura é um aprimoramento humano que se constrói na base de uma inteligência coletiva¹⁰⁸ apta a gerar espaços democráticos com as redes digitais e uma estética de invenção com a arte digital. Paradoxalmente, embora as palavras de Lévy insinuem uma melhor condição humana com a expansão e intercâmbio de conhecimentos para proveito geral e igualitário, verificamos que uma zona cinzenta assola este espaço.

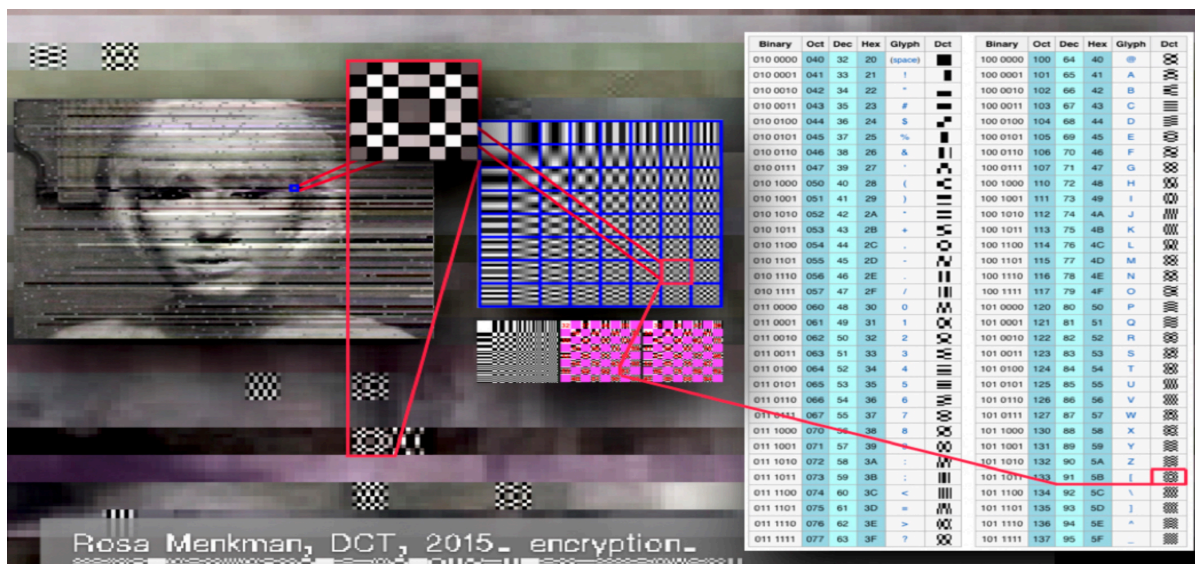
Uma multiplicidade de acontecimentos, atravessados por agenciamentos¹⁰⁹ afirmativos de potência, embaralhados com agenciamentos negativos de poder, são utilizados como estratégias para barrar o pensamento livre. “Estamos entrando nas sociedades de controle que funcionam não mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea.” (DELEUZE, 2008, p.16).

Nesse momento, importante é ponderar visões, iluminar a literatura e cruzar pensamentos para tecer um conhecimento acerca da cibercultura.

108 Indica que está se configurando uma ordem social inédita ligada a uma inteligência coletiva que pode nos levar a uma melhor democracia, que reinterprete as proposições ética e estética no que tange os laços econômicos, políticos e culturais via o intercâmbio de conhecimento. “A cibercultura não determina automaticamente o desenvolvimento da inteligência coletiva, apenas fornece um ambiente propício.” (LÉVY, 2002, p. 30).

109 “O agenciamento é antes de tudo um ACONTECIMENTO multidimensional. Todo agenciamento incide sobre uma dupla dimensão: 1) uma dimensão relativa às modificações corporais (ações e paixões) ou estados de coisas que efetuam um acontecimento, remetendo-os a uma formação de potências; 2) uma outra dimensão relativa às transformações incorporais ou enunciados de linguagem (atos). “ Disponível em <<http://escolanomade.org/2016/02/24/agenciamento/>> Acesso em: 26/01/2018.

Figura 48 - *How Not to be Read (Project)*.¹¹⁰ Rosa Menkman. 2015. (*glitch art/glitch video – captura de tela*)



Fonte: *site* da artista.

Retornando às reflexões de Paul Virilio e Pierre Lévy, reconheço polarizações acentuadas. Ambos destacam a importância da cibercultura na contemporaneidade, mas reduzem o entendimento que podemos retirar dela, ao fazer uso de princípios gerais para abordar culturas e situações distintas. Para melhor conhecer esse espaço, percebo o quanto é necessário dar um mergulho profundo pelos fios que tecem esse plano de existência. Conhecer cada nova trilha que se abre, criar as rotas de fuga que ligam a imensidão das redes e cada micro processo que se instaura. Discutir os sentidos que a cibercultura constrói: sentido de lugar; sentido de relacionamento; sentido de corpo. Buscar o corpo!

Assim como Virilio e Lévy, outro autor referenciado nos textos recolhidos no estudo do estado atual¹¹¹ é André Lemos. Professor e pesquisador da UFBA (Universidade Federal da Bahia), Lemos assinala a cibercultura como uma reconfiguração nos modos de produção e distribuição de conhecimento. Vê o seu desenvolvimento a partir de conexões amplas e contínuas, agrupadas por situações de interesses e caracterizada pelo questionamento e problematização do conteúdo que nela circula. Argumenta que uma análise crítica acerca da cibercultura deve evitar a polarização entre otimistas e pessimistas, o que seria uma visão essencialista da tecnologia, na qual estariam separados humanos e não humanos, renegando

¹¹⁰ Disponível em: < <https://beyondresolution.info/DCT-How-Not-To-Be-Read> > Acesso em: 27/12/2018.

¹¹¹ O estudo do estado atual da relação entre dança e cibercultura encontra-se em anexo na p. 103.

que o conhecimento e a tecnologia se desenvolvem do interesse e da associação de ideias. Lemos analisa a cibercultura a partir da noção de mediação fundamentada na Teoria do Ator Rede¹¹² (TAR).

Esta noção de mediação pode ser muito útil para escapar de visões estreitas sobre a *comunicação*, já que as mediações permitem ir além da visão essencialista e mostrar a dinâmica das redes sem se fixar, de antemão, em polarizações de sujeitos e objetos, de causa e efeito, de mídias e contextos, de troca entre humanos (LEMOS, 2015, p.44)

Fato é que decorrido alguns anos das previsões lançadas na aurora do século XXI, que indicavam um mundo mais igualitário resultado dos avanços tecnológicos, reconhecemos que os acontecimentos tomam vários rumos. Os benefícios coletivos trazidos pelas tecnologias digitais são questionáveis. Uma verdadeira democratização da tecnologia e do conhecimento, algo anunciado, toma feições improváveis ou utópicas¹¹³, algo que talvez nunca seja alcançado, o que torna pertinente pensar a cibercultura¹¹⁴ nos mais variados aspectos.

2.2 - Arte na Cibercultura: trânsito de informações e conhecimento

Embora os autores apresentem perspectivas diferentes a respeito da cibercultura, é possível encontrar confluências. Compartilham o entendimento de que são agudas as transformações que a cibercultura imprime, reconhecem novas perspectivas para os movimentos culturais com o surgimento de um ativismo digital e outra percepção humana no que diz respeito ao tempo. “O advento do motor coloca à disposição de um grande número de pessoas uma maior duração de vida, criou uma nova percepção de tempo, a do tempo em excesso.” (VIRILIO, 1996, p.77)

112 “A Teoria Ator Rede (TAR), foi desenvolvida nos anos 1980-1990 nos estudos de ciência e tecnologia por Michel Callon (1980, 1986a, 1986b), Bruno Latour (1994a, 1994b, 2012) e John Law (1992), entre os mais destacados. Ao estudar a relação entre ciência e sociedade, os pesquisadores citados constataram um erro ontológico na constituição de campos autônomos. O social não seria o que explica, de fora, as associações, mas aquilo que emerge das mais diversas mediações entre humanos e não humanos”. (LEMOS, 2015, p. 39)

113 Ciente que a palavra utopia aceita conotações distintas, “em grego, a palavra utopia podia querer dizer –eutopia-, o bom lugar, ou –outopia-, o não lugar”. (MUMFORD, 2007, p.9). Aqui, utopia traz a ideia de esperança humana plena, a fim de ilustrar o caminho do pensamento adotado na frase.

114 “Os últimos dez anos foram marcados por discursos sobre a inovação tecnológica nos quais se acumularam reflexões substancialmente sempre iguais; dez anos nos quais os jornalistas continuaram a fazer perguntas repetitivas.” (ABRUZZESE, 2008, p. 65)

Figura 49 - *Glitch Serie*. Heitor Magno.¹¹⁵ s.d. (*glitch art/glitch photography*)



Fonte: www.flickr.com¹¹⁶

Mirando estas ponderações, acredito que a cibercultura instaura um diálogo plural dentro da contemporaneidade. É inegável que nossa existência está ancorada no contexto tecnológico e modula na velocidade da luz. Fracionado entre a desconfiança e a euforia de um mundo mediado por máquinas inteligentes, o corpo humano ocupa uma situação não ilustre, cobaia de si, sem conhecer os limites aos quais está exposto.

Nessa conjuntura, partido entre a precariedade e o entusiasmo, vivemos em paradoxos. Ainda temos tempo para perceber e sentir nossos próprios corpos? O que resta ao corpo?

115 Heitor Magno é artista visual brasileiro. Usando tecnologia digital e duplas exposição em suas fotografia investiga a criação de auto retratos. Disponível em <https://www.hungertv.com/photography/> Acesso em: 22/12/2018.

116 Disponível em <<https://www.flickr.com/photos/heitorm/>> Acesso em: 22/12/2018.

Figura 50 - S/ título. Alex Efimoff. s.d. (*glitch art/glitch photography*)



Fonte: *site* do artista.¹¹⁷

Provindo desses questionamentos, na inquietação em trazer a dança e o corpo para o centro deste estudo, outra questão ganha superfície: qual é o lugar da dança e do corpo na cibercultura?

O trânsito de informações e conhecimentos na rede possibilita imaginar diferentes caminhos para a arte. No cruzamento de informações existentes nas redes digitais, a produção artística se dá mediante o acesso e a articulação de diversos pontos de vista e referências. No campo da arte, a cibercultura é um objeto – espaço¹¹⁸ que acomoda suas diversas manifestações. Não apenas na forma e conteúdo, mas com a potência que suscita a expressão do digital.

E que potência seria essa?

A potência de mediar e associar afetos. No fluxo de informações que se espalham pelas redes digitais circunscrevemos de afetos aquilo que nos toca. Pela afecção e percepção,

117 Disponível em <<http://www.alexefimoff.com/v2/>> Acesso em: 18/12/20018.

118 Objeto-espaço pois ao dar um sentido e forma a sensação, a arte se concretiza, se materializa e se instaura no mundo como um acontecimento, um objeto. No capítulo 3 deste estudo explore a ideia da cibercultura como um objeto-espaço.

vasculhamos a rede em busca de sentidos. Atravessando a nuvem digital aceitamos ou rejeitamos o que ver, ouvir ou ler. Cruzamos um portal de notícia, revemos uma videodança, ouvimos música eletrônica, assistimos o documentário *Coffee with Pina*¹¹⁹.

Figura 51 - Imagem do encarte do DVD *Kraftwerk and the Electronic Revolution*.



Fonte: <http://nightflight.com/>¹²⁰

Com o acesso à rede digital podemos transportar o imaginário da música eletrônica da banda alemã Kraftwerk¹²¹, pioneiros nesse seguimento, do longínquo anos 1970 para os dias atuais em vídeos, entrevistas e fotos, ou reativá-la em *samplers*¹²² misturadas a músicas eletrônicas atuais.

Revendo a produção experimental da cineasta Maya Deren¹²³ reconhecemos a singularidade dessa artista, que com liberdade, registrou a dança e o corpo na dimensão cinematográfica.

119 Documentário realizado em 2006 por Lee Yanor com Pina Bausch. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=1J3V3qcHTjE>> Acesso 22/11/2018.

120 Disponível em <<http://nightflight.com/from-station-to-station-kraftwerk-and-the-electronic-revolution-a-documentary-film/>> Acesso em: 12/01/2018.

121 Ver *site* da banda de música eletrônica Kraftwerk: Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NL3NqfFTec8>>. Acesso em: 29/09/2017.

122 Usualmente ligado a produção musical, o *sampler* é um recorte de uma música usada por outro autor como base para a criação de outra melodia com uma nova roupagem do som. Disponível em <https://planetamusica.net/voce-sabe-o-que-e-sample/> Acesso em: 03/09/2018.

123 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=FYdf8xxDIIg> Acesso em: 18/08/2018

Reencontramos o imaginário fantástico dos desenhos em mutação e hibridização entre humano, alienígenas e *ciborgues* de Hans Rüdiger Giger¹²⁴ e nos perguntamos: o que restará ao corpo em um mundo regido por máquinas inteligentes?

Figura 52 - *Li II*. Hans Rüdiger Giger, 1974. (detalhe)



Fonte: *site* do artista.¹²⁵

As formas artísticas se inspiram e se estabelecem na cibercultura e apontam para processos caracterizados pela universalidade em rede. Assim, observamos, neste campo, conexão, reconfiguração e diminuição do controle do artista sobre a obra, uma vez que os compartilhamentos em rede são infinitos e a cada acionamento novas conexões se estabelecem

2.3 – Dança na Cibercultura: entendimento ampliado de corpo

Parte significativa da produção artística está presente na rede mundial de computadores na criação de novas formas artísticas, modelos de difusão e fruição para arte.

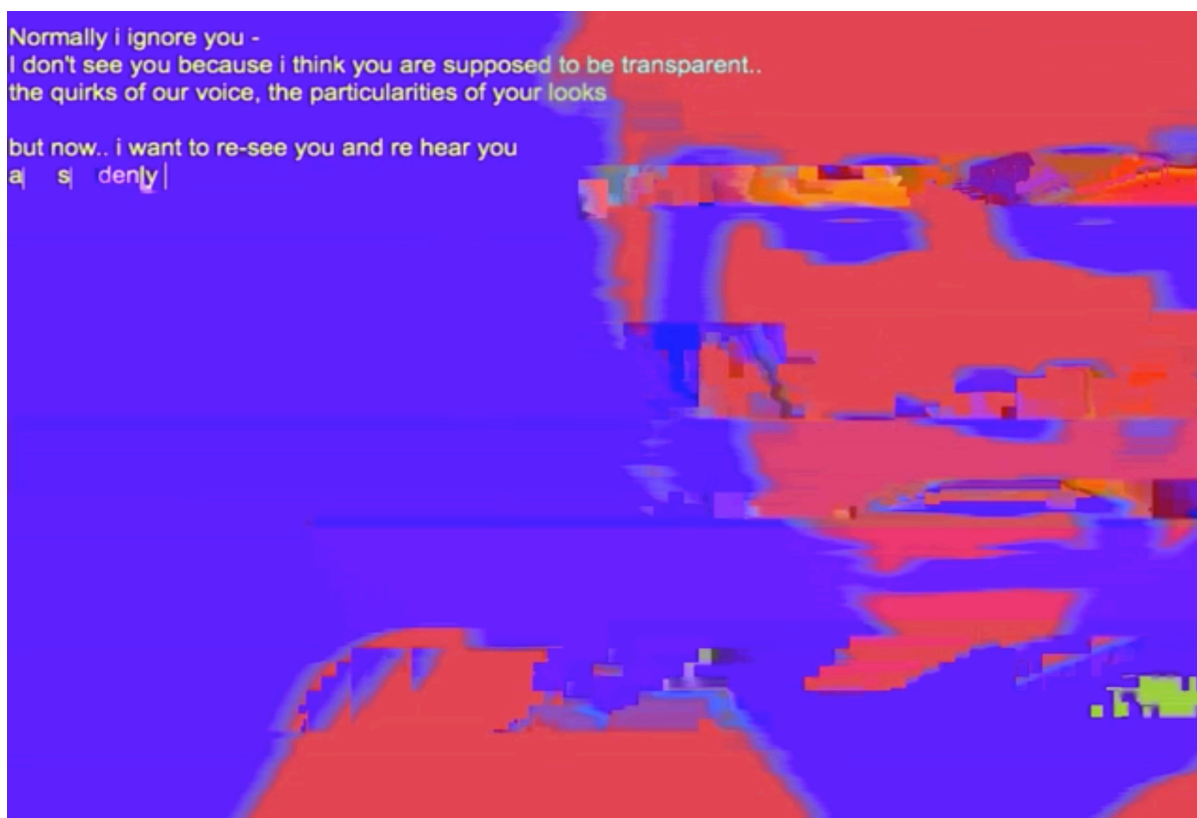
124 Hans Rudof Giger (1940 – 2014). Conhecido como H.R. Giger foi um renomado artista plástico suíço que produziu pinturas, desenhos, esculturas e design de comunicação para capas de disco e cinema. Disponível em <<http://www.hrgiger.com/>> e <https://www.youtube.com/watch?v=C3QqKlpOZE0> Acesso em 07/08/2018

125 Disponível em <<http://www.hrgiger.com/>> acesso em: 12/12/2017

Como parte das transformações são evocadas pela produção cultural em rede, que atinge os mais diversos fios do tecido social, é viável supor que a dança, inserida no mesmo contexto¹²⁶ irá gerar, dentro da cibercultura, seus significados, reivindicando com o que lhe é mais tangível e imediato, ou seja, o corpo, o seu espaço de atuação no mundo que se projeta.

A manifestação da cibercultura no universo das artes e, em especial, aproximada da linguagem da dança, sugere algumas questões relativas ao corpo. Como o corpo que dança se manifesta no ambiente digital? Trata-se de uma experiência inédita de corpo? Estamos falando de imagens originais de dança?

Figura 53 - *Dear Mister Compression*. Rosa Menkman. 2010. (glitch art/*glitch video* – captura de tela)



Fonte: *site* da artista.¹²⁷

126 “As danças não estão apenas contaminadas pelo mundo tecnológico, mas por todo um contexto socioeconômico, que apresenta um ambiente de violência, com alto grau de competitividade, um universo em que os valores passaram da necessidade do ser para a busca do ter, um mundo de desigualdades em todos os sentidos.” (SANTANA, 2006a, p.63)

127 Disponível em < <https://vimeo.com/11147006> > Acesso em: 24/10/2018.

Ivani Santana¹²⁸ (2006a, 2006b, 2002), pesquisa ativamente o desenvolvimento da dança dentro da cultura digital e da cibercultura. Como coordenadora do laboratório de dança e tecnologia e líder do grupo de pesquisa Poética Tecnológica na Dança¹²⁹ da Universidade Federal de Bahia (UFBA), realiza obras cênicas explorando novas plasticidades para dança com ênfase nos recursos tecnológicos da ciência computacional¹³⁰. amplia o entendimento da tecnologia no campo das artes, afirmando a necessidade de preparar profissionais para atuar nesse campo de conhecimento, “pois esses ainda estão sendo formados pelo mercado” (SANTANA, 2006a, p. 161). Segundo a pesquisadora, as mudanças atuais refletem um campo evolutivo continuamente em ação.

Por sua vez, Cristiane R. Wosniak (2006, 2015) trata em seus estudos das novas subjetividades para a dança frente a interação desta com a cultura digital e os signos que emergem desse processo. Usa, como metáfora para a dança nos limites das tecnologia digital, como um sistema de corpo de carbono e outro de silício, em alusão a um diálogo que se estabelece entre o corpo e a máquina: “um corpo *médium* apto a receber novas experiências e propostas coreográficas dentro do espaço simulado da realidade virtual. Um corpo que se especializa e dialoga cada vez mais com a máquina” (2015, p. 49). Aponta que, nessa aproximação, questões estéticas precedentes, como difusão, reprodução e interatividade, podem ser reordenadas para novas discussões e, em determinado ponto, dirige sua reflexão para o corpo se questionando: “Mas e o corpo? Em que momento ocorre essa passagem do material para o virtual?” (IDEM, 50).

As colocações destas pesquisadoras problematizam a interferência da dança no universo digital e abrem o campo de investigação. Com a realização de videodanças, junto à Cia Oito Nova Dança e no mestrado¹³¹, multipliquei as possibilidades de acionamento do corpo e os estados de presença que essa linguagem possibilita.

128 As pesquisadoras Ivani Santana e Cristiane R. Wosniak, são referenciadas nos textos recolhidos no estudo do estado atual que se encontra em apêndice.

129 Disponível em: <www.poeticatecnologica.ufba.br>.

130 Dentre outras obras destacamos: “*Corpo Aberto*” (2001), “*PELE*”, espetáculo interativo (2002), “*e fez o homem a sua diferença*”, espetáculo imersivo (2004), e “*VERSUS*”, dança telemática (2005).

131 Durante o mestrado realizei sete processos investigativos com videodança. Uma dessa experiências está disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XwoBNtxcBvU>> Acesso em: 22/11/2017.

Figura 54 - *AR*. Criação José Romero, Luciano Bussab e outros, 2007. (videodança – captura de tela)



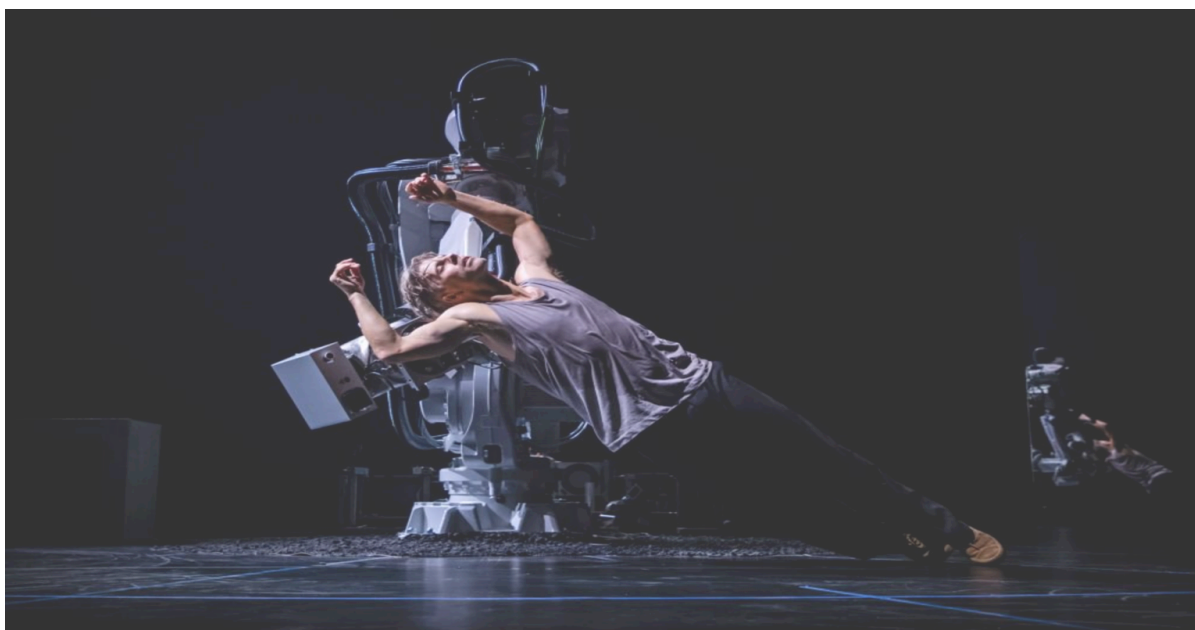
Fonte: acervo pessoal.

Com isso insinuou-se um corpo plural, moldável, reconstruível a partir dos dígitos, conectado ao fluxo de sensação não apenas do corpo físico, mas também na emanção das tecnologias digitais. Construído por dígitos, conforme Romero (2007), o corpo na videodança se transforma, se replica em novos dados, estabelece assim, caminhos pluridirecionais.

Eis um caminho percorrido no entrelugar das artes visuais com a dança ambas envolvidas e conectadas aos saberes da tecnologia digital. “Nesse encontro o corpo e a tecnologia são reconfigurados por completo e não apenas anexados um ao outro” (SANTANA, 2006a, p. 46).

Ao olhamos uma dança no enquadramento da lente de uma filmadora, na tela de um computador, projetada em uma parede, modificada por aplicativos de edição, executada por dançarinos com recursos tecnológicos acoplados ao corpo, transmitida pelas redes *internet*, somos desafiados a pensar a dança de um ponto de vista diferente do qual normalmente fazemos. Nesses momentos, podemos indagar quais são as relações entre corpo e dança que se estabelecem nesse campo das tecnologias digitais?

Figura 55 - Performance de dança com robô¹³². Fredrik “Benke” Rydman. 2018. (espetáculo de dança – captura de tela)



Fonte: facebook de Fredrik “Benke” Rydman.

Há maneiras usuais de se utilizar a tecnologia em um espetáculo de dança, como as técnicas de projeção de imagens, iluminação computadorizada e a utilização de figurinos especiais ou a tecnologia permeando o treinamento corporal¹³³.

Outras maneiras de se usufruir desse aparato são mais elaboradas, no sentido da complexidade tecnológica, como danças simultâneas em locais diferentes com transmissão *on line*, desenvolvimento de aplicativos para a dança e robôs em cena

Outro viés do papel da tecnologia nas artes pode ser observado quando ela se torna o disparador da construção poética e da intenção do artista, sem que este se valha da utilização

132 Projeto desenvolvido entre o artista e a ABB (empresa de tecnologia especialista em automação industrial e robótica). Apresentações realizadas no Kulturhuset Stadsteatern, em Estocolmo. Disponível em <<https://www.hubi40.com.br/bailarino-e-robo-interagem-em-espetaculo-de-danca-moderna/>> e <<https://www.facebook.com/ABB/videos/fredrik-benke-rydman-and-an-abb-industrial-robot-perform-in-stockholm-on-sept-7-/276025409676829/>> Acesso em: 03/01/2019.

133 Como, por exemplo, o GRUPO CENA 11 - Cia de dança, de Florianópolis (SC), que alicerça parte de sua pesquisa artística na relação dança e tecnologia. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=hqkXvlqQey8&list=RDhqkXvlqQey8>>. Acesso em: 23/09/2017. “Para muito além das roupas, equipamentos de tecnologia mais elaborados, como robôs, vêm compondo a organização cênica do grupo CENA 11. As tecnologias são consideradas pelo grupo como forma de ampliar a maneira de comunicar.” (ABRÃO, 2007, p. 227).

de equipamentos tecnológicos como computadores, projetores, aplicativos e outros artefatos desse universo no resultado final da obra¹³⁴.

Figura 56 - *HTML: O Corpo Hypertexto*. Criação: Daniela Dini, Luis Ferron e Teo Ponciano. 2013. (espetáculo de dança – captura de tela)



Fonte: *site Itaú Cultural*.¹³⁵

Atualmente, a aproximação entre dança e tecnologia digital aparece em parte significativa nos atos de criação de dança, pois não é raro encontrar a utilização de registros videográficos, e fotográficos digitais, além de outras interferências tecnológicas nos processos criativos e nas obras. Tal assertiva encontra eco na experiência com grupos de artistas da dança com os quais que tive a oportunidade de compartilhar processos criativos e experiências cênicas, em especial atuando como intérprete criador da Cia Oito Nova Dança (2000 e 2012).

A facilidade com que os tecnologias digitais foram assimiladas resultou em novos modos de pensar e criar, ampliando as possibilidades compositivas e estéticas para a cena. “Composição, composição, eis a única definição da arte. A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte.” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, 247).

134 Como o espetáculo “HTML: O Corpo Hypertexto” de Luis Ferron, Daniela Dini e Teo Ponciano. Rumos Itaú Cultural (2012-2014). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3IRP6FD6_QA> Acesso em: 24/09/2018.

135 Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/daniela-dini-e-luis-ferron-rumos-danca-2012-2014>> e Acesso em: 24/09/2018.

Figura 57 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo *Ancestralidade no Corpo - Experimentações Cênicas*. Cia Oito Nova Dança, 2011.



Fonte: acervo pessoal.

A integração de elementos da cibercultura com o pensamento e a composição da dança implica novas formas de se abordar e potencializar a linguagem artística. Nesse encontro, um corpo em trânsito, paradoxo entre o que é humano e máquina, reinventa as imagens da dança, enseja reflexões e se materializa em acoplamentos, extensões, medicamentos e equipamentos tecnológicos. Revelar as novas formas de apresentação do corpo nos campos da cultura digital abre espaço para a experiência do inédito e joga luz em pressupostos de uma linguagem que se firma.

Assim, compreendemos que a Companhia Cena 11 almeja o que, de certa forma, é pretensão vigente em nossa sociedade: que as tecnologias digitais predominem sobre as analógicas. A grande vantagem da linguagem binária está no maior diálogo entre os aparatos tecnológicos, que possibilita encurtar espaço e tempo, além de oferecer uma automatização tão desejada.

As tecnologias fazem parte da história da humanidade, e não se quer negá-las, mas se acha necessário que o entusiasmo diante de todos esses avanços seja crítico, capaz de compreender as contradições presentes no desenvolvimento das tecnologias. Deve-se não tê-las como imprescindíveis para o ato de dança, mas sim como possibilidade de ampliar algumas relações que estabelecemos com o mundo enquanto dançamos. (LEITE¹³⁶, 2011, p. 169)

Figura 58 - *Sobre expectativas e promessas*. GRUPO CENA 11, 2013. (fotografia)



Fonte: *site* do Grupo CENA 11.¹³⁷

Nos domínios da cibercultura, a dança se faz presente por um entendimento múltiplo de corpo e pela ampliação de possibilidades estéticas do movimento dançado. Anuncia seus estatutos em tecnologias de *hardware* e *software*¹³⁸, na tela de um computador, com mídias de transmissão de imagens, *telefones* celulares e na ocorrência da *ciberdança*.

136 Texto elencado no estudo do estado atual que se encontra em apêndice.

137 Disponível em <https://www.cena11.com.br> Acesso em 05/01/2019.

138 *Hardware* é a parte física de um computador, é formado pelos componentes eletrônicos, como por exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico, que seja necessário para fazer com o que computador funcione. *Software* é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas. Também pode ser definido como os programas que comandam o funcionamento de um computador.

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. (WOSNIAK, 2013, p.3)

Pensamos na relação entre dança e cibercultura nas variadas plataformas de criação e construções estilísticas ligadas ao uso de computadores e da instauração de um pensamento. “A hipótese de que a dança com mediação tecnológica é um constructo do pensamento não se utiliza das dicotomias mente/corpo, natureza/cultura, natural/artificial, real/virtual, que ainda teimam em existir.” (SANTANA, 2006a, p.31). Na cibercultura, a dança indica diferentes lógicas e amplia os limites do corpo biológico. Revela uma construção de sentido singular resultado da experiência criativa, subjetividade artística e tecnológica.

Contudo, não podemos nos ater apenas à construção coreográfica, figurinos, desempenho técnico dos intérpretes, iluminação, figurino e outros atributos próprios da estética da dança. Também é necessário avançar e discutir dados tecnológicos como composição de imagens, aplicativos próprios para dança, biomáquinas e questões como a presentificação, ausência do corpo e outras subjetividades da dança na cibercultura¹³⁹.

Esse corpo que se reveste de tecnologia e de manifestação plural, é próprio da linguagem digital, apresenta aquilo que não tínhamos e abre um novo leque de possibilidades estéticas e possibilita outras formas de difusão e acesso para pensar a dança e o corpo produção de conhecimento.

139 “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.” (WOSNIAK, 2013, p.5).

Figura 59 - *por um momento perdido*. Direção: Alex Soares e Gleidson Vigne. 2009. (videodança – captura de tela)



Fonte: *site* de Alex Soares.¹⁴⁰

Dança que lida com a vida de forma não verbal e ou escrita, promove sensações diversas, se apresenta como um elo que une o anterior ao posterior, ampliando inevitavelmente fronteiras. Acentua um espetáculo óptico e instiga reflexões. É uma combinação de sentidos de outra ordem.

Na construção da dança nos limites das tecnologias digitais, o corpo ocupa um entrelugar e existe. Pulsa entre o que é carbono, com a sua carne, tecidos, pele e líquidos, e o que é silício constituído na velocidade da luz e configurações numéricas. “ a obra de arte é um ser de sensação e nada mais: ela existe em si. (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p. 213).

Arte composta do caos, um corpo desconhecido, em trânsito, pensamento e imagem que vem de outro lugar, emerge do buraco digital e ao seu buraco retorna. Porque na próxima aparição, a superfície tênue da cibercultura se modifica, e a sensação feita de instantâneos será outra.

¹⁴⁰ Videodança disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OH_6sLYGSIg>- Site do artista disponível em <<https://www.alexsoares.net/>> Acesso em: 06/01/2019.

Figura 60 - *Devoração*. Cia Oito Nova Dança, 2009. (registro fotográfico de espetáculo de dança)



Fonte: acervo pessoal. Foto: Vitor Vieira.

Para a dança, que demanda por um corpo, que clama por um corpo, proliferam perguntas: quais as sensações que a dança na cibercultura provoca?

3 - O OUTRO: trânsito da dança e corpo na cibercultura

só quero
o que não
o que nunca
o inviável
o impossível

não quero
o que já
o que foi
o vencido
o plausível

só quero
o que ainda
o que atíça
o impraticável
o incrível

não quero
o que sim
o que sempre
o sabido
o cabível

eu quero
o outro

Chacal¹⁴¹

A cibercultura é um objeto-espaco¹⁴² construído para o mundo de hoje. Em transformação continua, se reorganiza a cada conexão, imagem, notícia, interação social, equipamento digital, tendência de consumo e comportamento. Sem forma, volume e tamanho definível, é vazio e de superfície

Vazio, pois não se esgota, se alastra e se dissipa instantaneamente. De superfície, por ser construída de camadas que se sobrepõem reiteradamente. Como partículas de poeira boiando no oceano, a cibercultura é surgimento e desaparecimento.

Objeto-espaco sem espaco delimitado, reúne as memórias digitais existentes¹⁴³ e a

141 Poesia do livro *BELVEDERE (1971-2007)* de 2007.

142 A noção de cibercultura como objeto-espaco é uma interpretação inteiramente intuitiva para tratar da materialidade que compõe a cibercultura. Sentimentos, ações, interações sociais e conhecimento se acomodam nesse espaco de grandeza indefinível.

143 Refiro-me ao conjunto de equipamentos digitais como celulares, *tablets*, computadores, memórias externas, e outros dispositivos tecnológicos, que armazenam arquivos digitais.

imaginação humana. Extensão do pensamento humano, plataforma da inteligência artificial, modifica a potência do corpo com próteses, prolongamento, medicamentos e biotecnologia. A cibercultura protagoniza percepções antagônicas por meio das sensações que provoca em cada indivíduo e no coletivo, oscila entre aproximação e repulsa.

Trânsito entre o senso comum e o estranhamento, não tem limite, não tem uma camada de pele, não tem forma ou profundidade. É um objeto-espaco de cruzamento e fuga no qual a dança promove suas infiltrações e fissuras.

Toda superfície tem fissuras silenciosas!

Uma das fissuras na cibercultura é o corpo que dança com os dados digitais; um mergulho no plano do que é pele e dígito. Nesse entrelugar que une arte e tecnologia, o corpo é paradoxo. Não pode ser o que era, pois não é passado; não chega a ser outro, pois não pode ser futuro¹⁴⁴. Realiza o movimento nos dois sentidos de ida e volta, de transparência e opacidade, reiteradamente, tornando difícil uma identificação, uma localização exata. Ele existe em dissoluções de um devir digital: “o paradoxo deste puro devir, com a sua capacidade de furtar-se ao presente, e a identidade infinita: identidade infinita dos dois sentidos ao mesmo tempo, do futuro e do passado, da véspera e do amanhã, do mais e do menos, do demasiado e do insuficiente, do ativo e do passivo” (DELEUZE, 1974, p. 9).

Nesse momento, a dança não é robotizada, não é dado numérico. É interferência, é vão por onde a fissura se alastra, por onde o humano (imagem e pensamento), no sentir, na imaginação, penetra e retira seus aglomerados de afectos e perceptos. Apresentando uma condição poética paradoxal, conforme Martins (2010), de um corpo em exposição, com suas potências e fragilidades.

144 Conforme Deleuze (1974): “a potência do paradoxo não consiste absolutamente em seguir a outra direção, mas em mostrar que o sentido toma sempre os dois sentidos ao mesmo tempo, as duas direções ao mesmo tempo. (p. 79).

Figura 61 - “VR_I”.¹⁴⁵ Cie Gilles Jobin. 2017. (dança e realidade virtual – captura de tela)



Fonte: site da Cie Gilles Jobin.¹⁴⁶

Mas não seria paradoxo conceber uma dança em um objeto-espaco sem espaco, sem forma, peso, contorno, limites, regida por dados numéricos?

Mas aqui, o paradoxo é movimento, é a fissura pela qual a dança infiltra os humores, suores, vapores e saberes. Outras relíquias se instituem, o que era peso-matéria, forma-carne, limite-pele torna-se uma vitrine luminosidade: outra sensação! “...todo o jogo da fissura se encarnou na profundidade do corpo, ao mesmo tempo que o trabalho do interior e do exterior lhe distendeu as bordas.” (DELEUZE, 1974, p. 158)

145 A peça de dança contemporânea imersiva “VR_I” da Cia Gilles Jobin (Suíça), ganhou o Grand Prix de inovação para as novas plataformas do 46º Festival du Nouveau Cinema em Montreal, onde a peça foi apresentada em estreia mundial, em outubro de 2017.

146 Disponível em <<http://www.gillesjobin.com/spip.php?page=home>> ;
<<https://www.youtube.com/watch?v=AShm09chy6o>>. Acesso em: 31/12/2018.

3.1 - Imagens da dança na cibercultura

Quais potências universais e singulares do corpo emanam na relação entre dança e cibercultura?

As confluências geram perspectivas diferentes, no encontro de ideias a respeito das coisas do mundo orientamos entendimentos antes escurecidos. O corpo que dança na cibercultura apresenta um contorno, ocupa um lugar na beira do precipício, tudo é borda, última nesga de terra firme antes do salto para o vazio.

Da matéria para o digital, da carne para o metal, do osso para o silício e o zumbido espacial das máquinas digitais ressoando. No entrelugar da dança e cibercultura, o corpo é dissolução e estranhamento. Dissolução, pois está contido nas borda incertas¹⁴⁷ da cibercultura. Estranhamento na proporção em que se recobre de questionamentos do mais trivial: o que é corpo na cibercultura? Ao mais crucial: existe algum corpo na cibercultura que mereça ser investigado?

O coreógrafo suíço Gilles Jobin¹⁴⁸, investiga a relação entre dança, ciência e a cibercultura.

No espetáculo “Quantum”¹⁴⁹ (2013), realizado após uma residência artística no CERN¹⁵⁰ (Centro Europeu de Pesquisa Nuclear), ele investigou a relação do movimento e tecnologia com princípios da física. Corpos que giram, dispersam e vibram organizados coreograficamente pelo espaço, sob uma estrutura luminosa que se movimenta. Um espetáculo de dança que avança fronteiras, organiza o diálogo entre diferentes áreas e nos faz pensar nesses entrelugares que a dança leva o corpo para se fazer: contemplação? Sensação? Ação?

147 A cibercultura é dissolução na velocidade em que as informações circulam, e incerta na grandeza que se tornou. “Com a aceleração não há mais o aqui e ali, somente a confusão mental do próximo e do distante, do presente e do futuro, do real e do irreal, mixagem da história (...)” (VIRILIO, 1996, p. 39).

148 Gilles Jobin (Morges - 1964), coreógrafo e dançarino contemporâneo de prestígio mundial. Nos anos 1990 foi reconhecido como expoente dos coreógrafos suíços independentes devido às suas propostas radicais para a cena da dança. Atualmente dirige a Cie Gilles Jobin. Disponível em <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gilles_Jobin>. Acesso em: 08/01/2019.

149 Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=DCkU2O0ZZzc&t=643s>>. Acesso em: 27/12/2018.

150 Disponível em <<https://home.cern/>>. Acesso em: 27/12/2018.

Figura 62 - *WOMB*. Cie Gilles Jobin, 2016. (filme de dança em 3D – captura de tela)



Fonte: *site* da Cie Gilles Jobin.¹⁵¹

*WOMB*¹⁵² é um filme de dança realizado com tecnologia 3D de alta definição que combina imagens estereoscópicas¹⁵³, coreografias, artes visuais e música para promover uma narrativa espacial diferenciada, explorando a profundidade do espaço e o volume dos corpos. O estranhamento acontece quando não encontro a dança no lugar que esperava encontrar. Eis o que o que no intriga: qual dança se instaura nesses corpos desproporcionais?

Com um percurso contínuo de investigação, Gilles Jobin, em parceria com Caecilia Charbonnier e Sylvain Chaguè, fundadores do laboratório Artanim¹⁵⁴, sediado em Genebra, que realiza trabalhos ligados à medicina esportiva, animação 3D, realidade virtual e realidade aumentada, produziu aquela que é considerada a primeira peça de dança contemporânea imersiva de realidade virtual direta, de nome *VR_I*¹⁵⁵.

Máscaras, movimentos capturados por sensores, computadores, imagens de corpos

151 Disponível em <<http://www.gillesjobin.com/spip.php?page=home>>, e <<https://www.youtube.com/watch?v=AShm09chy6o>>. Acesso em: 31/12/2018.

152 Disponível em <<http://www.gillesjobin.com/spip.php?rubrique337>>. Acesso em: 31/12/2018. Curta metragem com 33 minutos de duração.

153 Estereoscopia é uma técnica usada para se obter informações do espaço tridimensional através da análise de duas imagens obtidas em pontos diferentes. Tal técnica levanta informações quanto à profundidade, distância, posição e tamanho dos objetos, gerando uma sensação de visão tridimensional. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Estereoscopia>> e

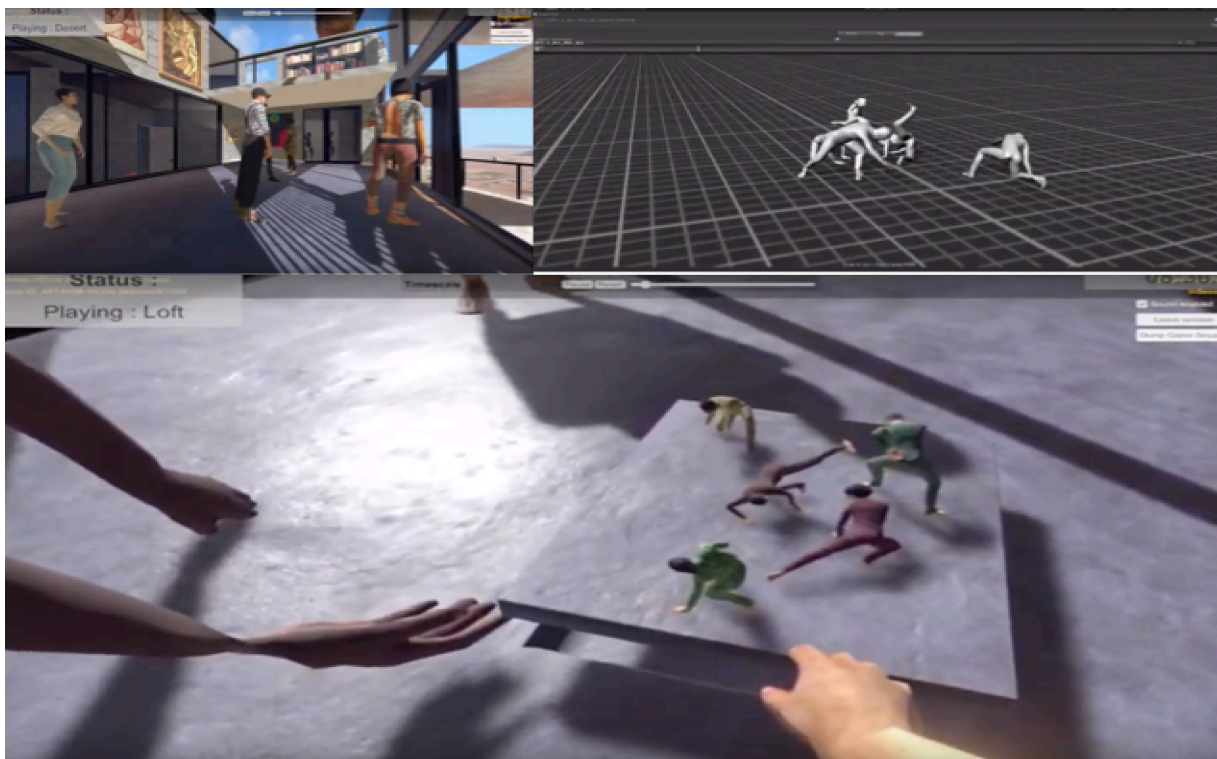
<https://www.ifi.unicamp.br/~lunazzi/prof_lunazzi/Estereoscopia/estere.htm>. Acesso em: 13/12/2018.

154 Disponível em <<http://artanim.ch/>>. Acesso em: 27/12/2018.

155 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=mb08_ZGTVPs>. Acesso em: 27/12/2018.

com cores, tamanhos e movimentos orientados pela lógica computacional, expressões e gestos robotizados, cenário construído por dados numéricos. O corpo em relação ao espaço digital e a dança redescobrimo o tempo do gesto por meio da manipulação digital do movimento.

Figura 63 - “VR_I”.¹⁵⁶ Cie Gilles Jobin. 2017. (dança e realidade virtual – captura de tela)



Fonte: site Cie Gilles Jobin.

A performance acontece com cinco espectadores a cada vez, imersos em tempo real, em um espaço virtual, que pode ser um ambiente urbano ou montanhas, na companhia de corpo imensos ou diminutos, construindo com seus *avatares* a sua realidade, transformando a percepção de espaço e movimento dos participantes.

Nesse cenário virtual, dança, corpo e o digital se encaixam distendendo as fissuras por onde o corpo penetrou na cibercultura, colocando no mundo outros pontos de observação da dança, de sentir a dança, de pensar a dança, e assim um feixe de sensações em trânsito no corpo, unindo dança e cibercultura.

¹⁵⁶ A peça de dança contemporânea imersiva “VR_I” da Cia Gilles Jobin (Suíça), ganhou o Grand Prix de inovação para as novas plataformas do 46 Festival du Nouveau Cinema em Montreal, onde a peça foi apresentada em estreia mundial, em outubro de 2017. Duração de 15 a 20 minutos.

A concepção de dança proposta por Jobin indica um rumo diferente, apresenta um atrito nos meios convencionais de ver e sentir corpo e dança. Contempla-nos com o crepúsculo e a aurora, paradoxo para os sentidos, posto que a velocidade que se propaga é a da luz, a potência de memória sendo medida em *gigabytes*, os dados de visão tornando-se planetários e a sensação acontece por realidade virtual. Esse corpo, que é sensação, se insere em uma fantasmagoria de possibilidades com contornos e limites não mapeados.

3.2 - Um outro paradoxo do corpo

O corpo paradoxal revela-se no dançarino que sente-se dançar, pular e cair, que evolui em um espaço próprio, espaço do corpo, criando seus duplos e múltiplos dançantes. Esse corpo implica-se por inteiro no rodopio do louco, na desorientação dos líquidos, na superfície e profundidade das sensações. Transformação de regime energético que provoca modificações do espaço do corpo. “O corpo pode tornar-se um espaço interior-exterior produzindo então múltiplas formas de espaço, espaços porosos, esponjosos, lisos, estriados, espaços paradoxais de Escher (...). Este corpo paradoxal abre-se e fecha-se sem cessar ao espaço e aos outros corpos.” (GIL, 2005, p. 57)

A dança digital, diferente da dança convencional, opostas pelas poéticas singulares que cada estrutura determina, que entretanto migram em direção a um elemento comum, paradoxal e pertence a ambas: o corpo.

Em que momento o corpo oscila entre o peso e a leveza? Faz-se o volume da cabeça? Organiza-se o gesto na superfície da pele? Potencializa-se o espaço do corpo¹⁵⁷? Se aquilo que marca o corpo (ou desperta meus desejos) em uma dança com dados tecnológicos são de outras ordens, quais paradoxos marcam o corpo na relação entre dança e cibercultura?

Mas enfim, por que querer dançar?
Assim que tentamos responder, somos imediatamente remetidos para o desejo,
para a própria natureza dos desejos.
O que se prende com uma só palavra: agenciar.

157 “O corpo, já o vimos, torna-se também ele espaço. Os movimentos do espaço do corpo não se detêm na fronteira do corpo próprio, mas implicam –no por inteiro: se o espaço do corpo se dilatar, por exemplo, a dilatação atingirá o corpo e o seu interior. (GIL, 2005, p.53).

Palavra de Deleuze e Guattari que nos parece ser a mais apta para exprimir o que do desejo se implica no desejo de dançar.

O desejo cria agenciamentos; mas o movimento de *agenciar* abre-se sempre em direção de novos agenciamentos, porque o desejo não se esgota no prazer mas aumenta agenciando-se. Criar novas conexões entre materiais heterogêneos, novos nexos, outras vias de passagem da energia, ligar, pôr em contato, simbiotizar, fazer passar, criar máquinas, mecanismos, articulações – tal é o que significa agenciar, exigindo sem cessar novos agenciamentos.

O desejo é portanto infinito, e nunca pararia de produzir novos agenciamentos se forças exteriores não viessem romper, quebrar, cortar o seu fluxo.

O desejo quer acima de tudo desejar, ou agenciar, o que é a mesma coisa. O agenciamento do desejo abre o desejo e prolonga-o. (GIL, 2005, p.57)

A dança na cibercultura é feita de agenciamentos. É o desejo que impulsiona, porque não é dado a um entendimento rápido, corriqueiro, de fácil interpretação. Trata-se de um corpo que precisa de tempo para ser revisto, imaginado de matéria especial e em múltiplas formas.

Figura 64 - Registro fotográfico do processo de criação do espetáculo *Compêndio para Infância*. Cia Oito Nova Dança, 2007.



Fonte: acervo pessoal.

Somos levados a querer entender rápido demais, na velocidade da luz, dos dígitos, mas o corpo dançando na cibercultura clama pelo tempo que dispomos para ver o horizonte. Tempo e espaço perpassam o corpo, a dança sufoca as meias certezas dos gestos conhecidos. Esse corpo que dança na cibercultura é paisagem digital. Um paradoxo do corpo diário, das necessidades fisiológicas, dos pensamentos mundanos, das sensações reconhecidas.

A sua riqueza e plenitude se dá naquilo que urra pelas sensações elétricas, pelas sensações *pixels*, sensações luz. Um corpo esquecido de suas vísceras, de seus ossos, de seus rezeiros. Um corpo-sem-órgãos? Corpo paradoxal da dança como anuncia Gil (2005) ? Sim, mas também um corpo que se potencializa, de intensidade particular, que deixa a organização do organismo porque é luminosidade das tecnologias do dígito. Universal, temporal, rascunho, de superfície ou colossal. No pulso da tecnologia, concebe-se o corpo que convém para dançar.

Um corpo de potência, que no fluxo de sensações escapa da matéria e recorre ao paradoxo para trazer à superfície a força da paisagem digital.

Mas o que aqui é um paradoxo? É uma indefinição! Antes de tudo a indefinição pressupõe uma escolha. Escolha que irá ocorrer em breve, passagem de um ser que pode vir a ser carne, vir a ser metal, vir a ser luminosidade. “O paradoxo é, pois, essencialmente *"sorite"* isto é, série de proposições interrogativas procedendo segundo o devir por adições e subtrações sucessivas.” (DELEUZE, 1974, p. 9).

O corpo da dança nos meios tecnológicos é um corpo a ser desvendado, uma dupla afirmação tem que existir. Jogo entre o defeito da imagem, acoplamentos no corpo, modificação da percepção de espaços e tempo, volume e tamanho que não se detêm. Do outro lado, é sensação da dança, superfície de pele, semblante do rosto, linhas da mão, peso e gravidade: “as questões que se colocam para aquele ou aquela que pretende elevar o movimento à condição de estado de dança são justamente: como transformar o espaço? Como superar o peso? Em suma, como atingir um estado tal de equilíbrio no qual seja possível transmutar o peso em impulso, de tal forma a fazer fluir o movimento?” (MARTINS, 2010, p.115).

No entrelugar do corpo, no devir intensivo da sensação, há uma ordem paradoxal que remete ao encontro de captura de força da dança no meio digital: “o paradoxo é a afirmação dos dois sentidos ao mesmo tempo.” (DELEUZE, 1974, p.7). Nesse jogo de captura e fuga que ocupa a dança em perspectivas distintas, como enfrentar as indeterminações, ruídos e instabilidades da dança na maquinaria tecnológica?

A resposta possível é: enfrentando! Reafirmando que se trata de uma arte do corpo e

isso deveria bastar!

Mas qual corpo habita a dança nos meios tecnológicos?

O corpo que dança nos limites das tecnologias digitais, não é meramente um corpo ampliado, preparado para enfrentamentos fantásticos. Tão pouco um corpo enfraquecido, um pós-humano se dissolvendo pelo espaço digital. É um corpo aberto às vontades e possibilidades criativas, tomado por acontecimentos da ordem da experienciação, da (in)corporação de um conhecimento sensível (ANDRADE; GODOY, 2018).

Esse corpo existe pela imaginação criativa de artistas instigados a reunir seus saberes de dança com as tecnologias digitais. A dança na relação com a cibercultura anuncia um corpo que faz associações e segue a regência do universo no qual está inserido. Pela singularidade que apresenta tem que ser visto ali, interpretado ali, reconhecido ali.

É no paradoxo que o corpo na relação entre dança e cibercultura ganha sentido. “O paradoxo, com as suas várias expressões, como o “*non-sens*”, a palavra-mala, as armadilhas lógicas, é doador de sentido”. (Gil, 2015, s/n). Sentido que se organiza em fluxos de sensações no entrelugar que se estabelece entre a dança e artes visuais com a tecnologia digital. Um acontecimento no campo da criação.

Esse acontecimento, se dá no corpo paradoxal da dança, e o acontecimento é o paradoxo de existir em dois sentidos: aquele que vem da carne e o outro, do dígito.

No entrelugar da dança com a cibercultura o corpo é de uma natureza paradoxal, é ele que nos aponta um devir e não nos deixa esquecer de onde partimos.

TIRANDO A MOCHILA DAS COSTAS

Notai que o corpo inclui e é o significado, a ideia mestra, e ele inclui e é a alma:
quem quer que seja vós – como é sublime e como é divino o
vosso corpo ou qualquer parte dele!

Walt Whitman¹⁵⁸

O desejo de investigar a dança na cibercultura desencadeou este estudo. Aqui, dança é o destaque, entretanto, gentil que é, cedeu o seu solo, para fluir um *pas de deux*¹⁵⁹ com o corpo. Não poderia ser diferente!

O corpo sempre reaparece com seus detalhes e linhas, com sua movimentação, ligamentos, cabelos emaranhados, sensações e potências.

O corpo é transitório, é aquele que resta antes e depois do ataque, é aquele que está presente nos desastres e nas construções de beleza da humanidade.

O corpo é de grande gentileza, ele se cura, aprende, se movimenta, ele tem um começo e um fim e entre um e outro: ele dança!

A alegria de contar a última História

Após percorrer o longo trajeto que um doutoramento exige, percebo o quanto a ocupação em pensar o corpo integra parte da minha trajetória com as artes. Os questionamentos lançados no decorrer deste estudo, que em muitos momentos funcionavam como um suspiro para tomar impulso e avançar, despertam, ao menos duas constatações: que estabeleci no meu fazer artístico um sentido pautado em fomentar poéticas para o corpo e o quanto pensar o corpo me enlouquece, não me abandona e traduz grande parte do meu interesse pelas artes.

No capítulo primeiro, narro minha trajetória para desenvolver uma reflexão acerca do corpo nos entrelugares da arte. Alicerço essa narrativa nas experiências artísticas que

158 Poesia do livro *Folha de Relva*. Tradução Geir de Campos, 1964.

159 Termo francês do *ballet* clássico que literalmente significa “passo de dois” e se constitui de um dueto de dança executado por dois bailarinos.

protagonizei, adicionando a elas a noção de sensação, Deleuze (2007), mostrando as trilhas que percorri dentro das artes visuais e dança até a cibercultura.

Teorias que discutem cibercultura e um estudo do estado atual da dança na cibercultura serviram de embasamento para a escritura do capítulo segundo. Lévy (2001, 2010) e Virilio (1996) me auxiliaram no entendimento da cibercultura como fenômeno de poder e de desenvolvimento humano, já Lemos (2015) colaborou na discussão trazendo um olhar sobre a cibercultura como espaço de mediação e associação de ideias. Para abordar a dança nos contornos da cibercultura Santana (2006a) e Wosniak (2006), entre outros, contribuíram com seus pensamentos e ponderações.

Finalmente, no capítulo terceiro, retorno ao pensamento de Deleuze (1974) a fim de destacar que a relação entre dança e cibercultura apresenta um corpo em permanente estado de transformação tomado por sentidos opostos: carne-dígito, profundidade-superfície, ossos-silício, entre outros, constituindo-se um corpo paradoxal Gil (2005) e, nesse caso, um paradoxo entre um devir digital e um corpo material orgânico.

Figura 65 - S/título. 2004. (fotografia)



Fonte: acervo pessoal.

Digitando um fim e deixando um rastro

Trago como certeza que pensar o corpo é urgente e necessário nos tempos atuais: se num passado próximo o corpo foi merecedor de alguma tranquilidade, com o aparato digital, o corpo passou a ser algo a ser redefinido e ajustado. Em suspensão, frente à velocidade de estímulos que recebe diariamente e a uma inteligência coletivizada que modifica dados e informações a velocidade luminosa de *bits*, o corpo tronou-se um paradoxo que transita entre a máquina e aquilo que um dia foi.

As reflexões propostas nesta tese deverão se juntar a outras para esculpir conhecimentos acerca de dança, artes visuais, corpo e cibercultura. O problema proposto neste estudo tem como eixo de discussão o seguinte questionamento: qual corpo habita a dança na cibercultura? Ao mesmo tempo em que proponho tal pergunta chave, tenho ciência de que trata-se de uma indagação que desencadeia outras e não se localiza em um ponto determinado, comportando abordagens distintas. Podemos antever, assim, que muitos passos são necessários para encontrar respostas para essas interrogações.

Por fim, penso que as reflexões e os questionamentos apresentados se fortalecem a partir da perspectiva da experiência do ato de criação com dança e artes visuais, no entrelugar do corpo nas artes e na sensação como dimensão estética (Deleuze 2007). Os apontamentos colocados no *corpus* deste estudo aludem a potência arrebatadora da obra artística e enaltecem a intensidade e plenitude das forças que governam o corpo regido pela obra de arte.

REFERÊNCIAS

- ABRÃO, Elisa. As Relações Entre Arte e Tecnologia: A Dança Híbrida do Cena 11. *Revista Pensar a Prática*, [S.l.], v. 10, n. 2, Goiânia, 2007, p. 221-236
- ABRUZZESE, Alberto. *Novos Media: Além da Política e da Arte*. In: DI FELICI, Massimo. *Do Público Para as Redes: A Comunicação Digital e as Novas Formas de Participação Social*. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.
- ANDRADE, Carolina Romano de. *Dança Para Criança: Uma Proposta Para o Ensino de Dança Voltada Para a Educação Infantil*. 2016. 309 f. Tese (Doutorado em Artes). Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” São Paulo, 2016.
- ANDRADE, Graziela. *Nós em rede: informação corpo e tecnologia*. 2008. 210f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso (Org.). *Formação de Professores no Brasil (1990-1998)*. Brasília: MEC/INEP/COMPED, 2002. (Série Estado do Conhecimento.)
- ANTÉRIO, Djavan. Corpo Subjetivado: conceitos e significados a partir de uma revisão sistemática. *Revista Moringa*, v.4, n1, João Pessoa, 2013, p. 41-56
- ARAUJO, Siane Paula de. Linguagem, Tecnologia e Dança: O “Corpotecnológico”. *Revista Texto Livre Linguagem e Tecnologia*. v. 3, n. 2, 2010. p. 45-52
- AZEVEDO, Aline Fernandes de. *Cartografia do Corpo: Metáforas contemporâneas da sutura e da cicatriz*. 2013. 190 f. Tese (Doutorado em Estudos da Linguagem). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. *A Era da Iconofagia*. São Paulo: Editora Paulus, 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. *De um Fragmento ao Outro*. São Paulo: Zouk, 2003.
- _____. *A Ilusão Vital*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2001.
- _____. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmund. *Globalização: As Consequências Humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens: Foto, Cinema, Video*. Campinas: Papirus, 1997.

BRETON, David Le. *A Sociologia do Corpo*. Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. *Adeus ao Corpo*. Campinas: Papirus, 2003.

CASTELLS, Manuel. *Redes de Indignação e Esperança: Os Movimentos Sociais na Internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

_____. *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. Vol. 1. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2001a.

_____. *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. Vol. 2. *O Poder da Identidade*. São Paulo: Paz e Terra, 2001b.

CASTRO, Daniele Pires. Tecnologias Para a Criação: O Corpo Digitalizado. In: *Anais do 2º Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança (2011) Dança: Contrações Epistêmicas*. 2011.

COSTA, Alexandre Veras. Kino-Coreografias Entre o Vídeo e a Dança. In: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel (org.). *Dança em Foco*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Instituto Oi Futuro, 2007. (Coleção Arte e Tecnologia.)

CROCE, Benedetto. *Breviário de Estética*. São Paulo: Ática, 2001.

DE KERCKHOVE, Derrick. Da Democracia à Ciberdemocracia. In: DI FELICI, Massimo. *Do Público Para as Redes: A Comunicação Digital e as Novas Formas de Participação Social*. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

_____. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

_____. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio D'água, 2000.

_____. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São Paulo, 1974.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é a filosofia?*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

_____. *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

DI FELICI, Massimo. *Do Público Para As Redes: A Comunicação Digital e as Novas Formas de Participação Social*. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

DINIZ, Isabel Cristina Vieira Coimbra. *Linguagem, Tecnologia e Dança: O Corpomídia em Cena*. XII EVIDOSOL e IX CILTEC (Online), jun. 2015. Disponível em <<http://evidosol.textolivre.org>>. Acesso em: 09/04/2016.

_____. *A Dança em Cena: do palco à tela do computador uma análise semiótica*. Revista *Texto Livre Linguagem e Tecnologia* (Online) UFMG, v.4, n.1, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.letras.ufmg.br/index>>. Acesso em: 16/06/2016.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FARIA, Ítalo Rodrigues. *A relação espectador e dança: uma abordagem sobre apreciação, fruição e atitude estética na contemporaneidade*. 2018. 195 f. Tese (Doutorado em Artes). Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2018.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As Pesquisas Denominadas - Estado da Arte. *Revista Educação & Sociedade*, Campinas, n. 79, 2002, p. 257-272.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de Pesquisa Para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GAYA, Adroaldo. Será o Corpo Humano Obsoleto? *Revista Interface - Sociologias*, Porto Alegre, ano 7, n. 13, jan.-jun. 2005, p. 324-337.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital - Sintopia da Arte, a Ciência e a Tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GIL, Antônio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. Atlas: São Paulo, 2007.

GIL, José. *O Corpo Paradoxal*. In Territórios da Filosofia. Disponível em <https://territoriosdefilosofia.wordpress.com/2015/04/22/o-corpo-paradoxal-jose-gil/> Acesso em: 13/11/2018.

_____. *Movimento Total - O Corpo e a Dança*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

GODOY, Kathya M. Aires de. O desafio em formar plateia para dança. In: GODOY, Kathya Maria Ayres de (Org.). *Experiências compartilhadas em dança: formação de plateia*. 1. Ed. V.1. ed. São Paulo: Instituto de Artes da Unesp, 2013, p. 73-76.

GODOY, K. M. A.; ANDRADE, C. R.; SGARBI, F.; ALMEIDA, F. S.; ALVES, F. T.; MELLO, R.; PIMENTA, R. A. Multiplicando olhares sobre a dança na escola: construção de saberes e experiências em um curso de formação continuada para professores. In: CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA, 2., São Paulo, 2012. Anais. São Paulo: UNESP, 2012. Disponível em:

<<http://www.portalandia.org.br/anaisarquivos/1-2012-14.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

GOUVÊA, Raquel Valente de. *A improvisação de dança na (trans) formação do artista-aprendiz: uma reflexão nos entrelugares das Artes Cênicas, Filosofia e Educação*. 2012. Tese (doutorado em educação) – Universidade Estadual de Campinas, SP, Instituto de Artes.

GONTIJO, Juliana Coelho. A Tecnologia Aplicada ao Corpo: Abordagens Subversivas em Arte. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 3, n. 6, 2013, p. 99-114

GREINER, Christine. *O Corpo - Pistas Para Estudos Indisciplinares*. São Paulo: Annablume, 2005.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. *Por uma Teoria do Corpomídia ou a Questão Epistemológica do Corpo*. São Paulo: Annablume, 2005.

LAGNADO, Lisette. *São Tantas as Verdades-Leonilson*. São Paulo: ProjetoLeonilson/SESI, 1995.

LANGER, Susanne K. *Sentimento e Forma*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

LEITE, Marcelo Denny de Toledo. Caleidoscópio digital: Contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea. 2011. 204f. Tese (Doutorado em Comunicação e Artes). Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2011.

_____. *Corpos Dilatados: Relações Contemporâneas Brasileiras Entre Cena e Tecnologia*. *Revista Sala Preta*, v. 15, 2015, p.136-148.

LEMOS, André. A crítica da crítica essencialista da cibercultura. *Revista Matrizes*, V. 9 n. 1, São Paulo, 2015. p. 29-51.

_____. Sobre Cyborgs, Cartografia e Cidades: Algumas Reflexões Sobre a Teoria Ator Rede e Cibercultura. *Revista de Comunicação e Linguagens*, n. 42, Lisboa, 2011. p. 75-87

_____. *Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. Cidade-ciborgue. In: *Galaxia. Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, PUC-SP/EDUC, n. 8, 2004.

_____. Arte Eletrônica e Cibercultura. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 1 n. 6, jun. 1997, p. 21-31.

_____. *Ciberarte*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/CIBERARTE.pdf>>. Acesso em: 20/01/2015.

LEPECKI, André. *Exhausting Dance Performance and the Politics of Movement*. New York: Routledge, 2006.

LÉVY, Pierre. *O Que é o Virtual*. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 2003

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2001.

LIMA, Aline Gonçalves. *Uso de Resumos e Palavras-Chave em Ciências Sociais: Uma Avaliação*. *Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 2008. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14712794006>>. Acesso em: 27/11/2016.

LOJKINE, Jean. *A Revolução Informacional*. Editora Cortez: São Paulo, 2002.

LYOTARD, Jean Francois. *O Pós Moderno*. Rio de Janeiro: José Olimpio, 1986.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinema e Pós Cinema*. Campinas: Papirus, 2002.

_____. *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MARCUSE, Herbert. *Arte e a Dimensão Estética*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. *Contra-Revolução e Revolta*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

MARTINS, Carlos José. Dança, corpo e desenho: arte como sensação. In: *Dossiê Entrelugares do corpo e da arte*. Pro-Posições, volume 21, no 2 (62), Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, mai-ago/2010.

_____. *Arte como Sensação*. In: 36ª Reunião Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. (ANPED). Goiania, 2013. (PDF). Disponível em: <http://36reuniao.anped.org.br> Acesso em: 06/06/2018.

MUMFORD, Lewis. *História das UTOPIAS*. Lisboa: Antígona, 2007.

MELO, Marisol Vieira *Três Décadas de Pesquisa em Educação Matemática: Um Estudo Histórico a Partir de Teses e Dissertações*. 2006, 212f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, 2006.

MICONI, Andrea. Ponto de Virada: A Teoria da Sociedade em Rede. In: DI FELICI, Massimo. *Do Público Para as Redes: A Comunicação Digital e as Novas Formas de Participação Social*. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

MIGUÉIS, Ana et al. A Importância das Palavras-Chave dos Artigos Científicos da Área das Ciências Farmacêuticas, Depositados no Estudo Geral: Estudo Comparativo com os Termos Atribuídos na MEDLINE. *InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação*, Ribeirão Preto, v.4, n.2, dez. 2013, p. 112-125, Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/69284>>. Acesso em: 26/11/2016.

MISI, Mirella. Sistemas de Realidade Aumentada Como Ambientes Para a Dança Contemporânea. *Revista Dança*, Salvador, n. 4, 2015, p.11-24

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e Processos de Criação*. Petrópolis: Vozes. 2005.

PARENTE, Cristiana. Dança e Cultura Digital do Corpo Contemporâneo: as interfaces da dança e da performance com a Cultura Digital. *Revista MAPA D2*, Salvador, v.1, n.1, 2015, p. 27- 42

PAREYSON, Luigi. *Os Problemas da Estética*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PIMENTEL, Ludmila. *Corpos e Bits: Linhas de Hibridação Entre Dança e Novas Tecnologias*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/downloads/dis_ludmila.pdf>. Acesso em: 20/01/2012.

QUÉAU, Philippe. Novas Imagens, Novos Olhares. In: SCHEPS, Ruth (org.). *O Império das Técnicas*. Campinas: Papirus, 1996.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RÊGO, Isa Sara Pereira. *Corpos Virtualizados, Danças Potencializadas: Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue*. 2013, 143f. Dissertação (Mestrado em Dança). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

ROMERO, José da Silva. *Videodança: O Movimento no Corpo Plural*. 2008, 134f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.

ROMERO, José da Silva; FARIAS, Ítalo Rodrigues; GODOY, Kathya Maria Ayres de. A Dança no Universo Digital. *Anais do IV Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança*. Goiânia: ANDA, 2016, p. 489-502.

ROSINY, Claudia. Videodança. In: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel. (org.). *Dança em Foco*. Vol. 02. Rio de Janeiro: Instituto Oi Futuro, 2007. (Coleção Arte e Tecnologia.)

RÜDIGER, Francisco. *As Teorias da Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. *Cibercultura e Pós Humanismo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

_____. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hackers Editores, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 2003.

SANTANA, Ivani. Silêncio, Ruído e Presença do Corpo (Tele)sonoro. *Revista MAPA D2*, v. 1, n. 1, Salvador, 2014, p. 72-95

_____. O corpo do Tempo: Dança telemática. *Periódico ILINX*, n. 2 Campinas, 2012, s/n

_____. *Dança na Cultura Digital*. Salvador: Edufba, 2006a.

_____. Esqueçam as Fronteiras! Vídeodança: Ponto de Convergência da Dança na Cultura Digital. In: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel (org.). *Dança em Foco*. v.1, Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006b. (Coleção Arte e Tecnologia.)

_____. *Corpo Aberto: Mídia de Silício, Mídia de Carbono – a dança em interação com as novas tecnologias*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). 2000, 171f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

_____. *(sopa de) Carne, Osso e Silício. As metáforas (ocultas) na dança-tecnologia*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). 2003, 149f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

_____. *Corpo Aberto: Cunningham, Dança e Novas Tecnologia*. São Paulo: Fapesp/Educ, 2002.

SCHULZE, Guilherme Barbosa. Corpo na tela: Imagem e presença. *Revista MAPA D2*. Salvador, v.2 n.12015, p. 98-106

SLONGO, Iône Inês Pinsson. *A Produção Acadêmica em Ensino de Biologia*. Tese de Doutorado em Biologia. Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

SOUZA, Isabel Carvalho. A Implicação Corpo-Interatividade na Dança Mediada pela Internet Body and Interactivity implication on Internet Mediated Dance. *Anais do 2º Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança (2011) Dança: Contrações Epistêmicas*. 2011.

SPANGHERO, Maíra. *A Dança dos Encéfalos Acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. Tecnologia Para Entender Dança: as Notações Coreográficas. *Revista Moringa*, vol. 2, João Pessoa, 2011. Disponível em: <<http://www.biblionline.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/viewFile/9987/5467>>. Acesso em: 03/07/2014.

STRAZZACAPPA, Márcia; ALBANO, Ana Angélica, AYOUB, Eliana. *Apresentação*. In: Dossiê Entrelugares do corpo e da arte. Pro-Posições, volume 21, no 2 (62), Revista Quadrimensal da Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, mai-ago/2010.

TOWNSEND, Dabney. *Introdução à Estética*. Lisboa: Edições 70, 1997.

VIRILIO, Paul. *O Espaço Crítico*. 4ª reimpressão. São Paulo: Editora 34, 2008.

_____. *A Bomba Informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

_____. *A Arte do Motor*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. *A Máquina de Visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

WOLFF, Silvia Suzana. *Momento de Transição: Em Busca de Uma Nova Eu Dança*. Tese de Doutorado em Artes. Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2010.

WOSNIAK, Cristiane. Macromudanças de um Corpo Virtual. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 16, dez. 2015, p. 49-55.

_____. O Corpo e as Midi(ações) Tecnológicas na Emergência de Novas Subjetividades Para a Dança em Ambientes Digitais. *Revista Tuiuti: Ciência e Cultura*, n. 46, Curitiba, 2013, p. 187-203. Disponível em: <http://www.utp.br/tuiuticienciaecultura/ciclo_4/tcc_46_programas/pdf_46/art12_o_corpo.pdf>. Acesso em: 12/11/2016.

_____. *Dança, Cine-Dança, Vídeo-Dança, Ciber-Dança: Dança Tecnologia e Comunicação*. 2006. 148f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2006.

ZAMBONI, Silvio. *A Pesquisa em Arte: Um Paralelo Entre Arte e Ciência*. Campinas: Autores Associados, 1998.

Obras Artísticas de Dança

ANCESTRALIDADE NO CORPO - EXPERIMENTAÇÕES CÊNICAS (2011) – Estreia 25/09/2011. Espaço Livre de Teatro. Direção Lu Favoreto, Encenação e desenho de luz: Cibele Forjaz. Criação e interpretação: Ciro Godoy, José Romero, Lu Bussab, Lu Favoreto, Marina Caron, Maristela Estrela, Ramiro Murilo. Trilha sonora: Cia oito Nova Dança. Realização Cia Oito Nova Dança. Projeto contemplado na 8ª Edição do Programa Municipal de Fomento à Dança para a Cidade de São Paulo (2010). Duração: 60 minutos.

BRIGA DE GALO (2005) – Estreia em 28/09/2005. Centro Cultural São Paulo. Evento: Masculino na Dança. Direção Maurício Paoli Vieira. Criação e interpretação: Anderson Roberto Gouvêa, Jorge Penna, José Romero e Ricardo Neves. Fotos José Romero. Duração: 40 min.

CASA VAZIA (2015) - Estreia 12/06/2015. Teatro Viga – São Paulo. Direção, criação e interpretação: Marina Caron e Anderson Gouvêa. Co-criação, cenário, fotos e desenhos: José Romero. Figurino: Fause Hatén. Desenho de luz: Fábio Retti. Composição, arranjo e produção musical: Ramiro Murilo. Produção: Núcleo corpo rastreado e Touché cultural. Realização Núcleo de Dança Arremesso. Espetáculo contemplado com o Prêmio Denilton Gomes 2015 de melhor espetáculo de dança – Cooperativa Paulista de Dança. Duração: 45 minutos.

COMPÊNDIO PARA INFÂNCIA (2007) – Estreia 10/08/2007. Direção e concepção: Lu Favoreto. Direção musical: Andrea Drigo e Lu Favoreto. Criação e interpretação: Anderson Gouvêa, José Romero, Lu favoreto e Maristela Estrela. Orientação de pesquisa: Valéria Cano Bravi. Orientação coreográfica: Marina Caron. Fotografia: José Romero. Preparação vocal: Andrea Drigo. Preparação corporal: Lu Favoreto. Estudos da coordenação motora: André Trindade. Projeto gráfico: Aline Bonamin e Pablo Romart. Edição de som: Ramiro Murilo. Desenho de luz: Marisa Bentivegna . Figurino: Maristela Estrela. Produção: Fernanda Veiga. Realização: Cia Oito Nova Dança. Projeto contemplado com o prêmio Funarte Klauss Vianna de Dança 2006. Duração: 50 minutos.

DEVORAÇÃO (2009) - Estreia em 06/05/2009. SESC Consolação – Teatro SESC Anchieta – São Paulo. Direção geral e concepção: Lu Favoreto. Direção musical: Andrea Drigo. Criação e interpretação: Andrea Drigo, Ciro Godoy, Georgia Lengos, José Romero, Luciano Bussab, Lu Favoreto Marina Caron, Maristela Estrela e Ramiro Murilo. Orientação da pesquisa

teórica: Valéria Cano Bravi. Texto “revertebral”: Nathalia leirte. Desenho gráfico: Luciano Bussab. Fotos: José Romero. Figurino: Maristela Estrela. Criação de luz: André Boll. Sonorização: Pipo Pegoraro. Produção: Fernanda Veiga. Realização: Cia Oito Nova Dança. Projeto contemplado na 4ª Edição do Programa Municipal de Fomento à Dança para a Cidade de São Paulo (2008). Duração: 60 minutos.

HTML: O CORPO HYPERTEXTOS (2013) - Criação: Daniela Dini, Luis Ferron e Teo Ponciano. Composição e direção: Luis Ferron. Pesquisa contemplada pelo programa Rumos Itaú Cultural 2012/13. Duração: 42 minutos.

PRESENTE FEITO DA GENTE (2018). Estreia 16/06/2018. Sesc Consolação - Teatro SESC Anchieta. Direção Georgia Lengos. Elenco criador: Alexandre Medeiros, Alan Scherk, Clara Gouvêa, Ciro Godoy e Isabel Monteiro. Provocadores: Dafne Michellepis e Gandhy Piorski. Figurinos: Isabel Teles e Edson Braga. Cenografia: Balangandança. Cia. Colaboração cenográfica: José Romero. Desenho de Luz: Joyce Drummond. Material Gráfico: Fê e Celso Linck. Músicas: Lageado de Caio de Padilha, Pirulito que bate bate, Roseira de Ricardo Hertz, Soprax de Coré Valenet. Sonoplastia: Ciro Godoy e Clara Gouvêa. Edição de trilha sonora: Pipo Pegoraro e Georgia Lengos. Registro áudio visual: Paulo Plá. Produção: Rodrigo Fidelis – Corpo Rastreado. Realização: Cia Balangandança. Duração: 60 minutos.

SILENCIOSAS (2004) – Estreia no Estúdio Nova Dança. Evento: Terças de Dança. Direção Diogo Granato. Criação e interpretação: Ana Dupas, Melissa Bamonte, Nathalia Catharina e Xica Lisboa. Realização: Cia. Silenciosas. Duração: 40 minutos

TRAPICHE (2003) - Estreia em 28/11/2003. SESC Consolação – Teatro SESC Anchieta – São Paulo. Direção e concepção: Lu Favoreto. Orientação antropológica e dramaturgica: Valéria Cano Bravi. Criação e interpretação: Anderson Gouvêa, Andrea Drigo, Georgia Lengos, José Romero, Lu Favoreto, Maristela Estrela e Ramiro Murilo. Preparação corporal: Lu Favoreto. Preparação vocal: Andrea Drigo. Pesquisa e transmissão do batido: Ramiro Murilo. Construção dos instrumentos musicais e tamancos: Zé Pereira e Arnaldo Pereira. Fotos José Romero. Ambientação cênica: Anderson Gouvêa e José Romero. Figurino: Maristela Estrela. Criação de Luz: André Boll. Criação gráfica: Edu Marin. Redação de projetos: Valéria Cano Bravi. Produção: Fernanda Veiga. Realização: Cia Oito Nova Dança. Projeto contemplado com o prêmio Petrobras de Artes Cênicas (2002). Duração: 70 minutos.

PIANÍSSIMO (2010) - Estreia em 23/09/2010. SESC Pinheiros – São Paulo. Direção geral: Lu Favoreto. Direção musical: Andrea Drigo. Criação e interpretação: Andrea Drigo, José

Romero, Luciano Bussab, Lu favoreto e Ramiro Murilo. Orientação dramaturgica: Nathalia leirte. Orientação coreográfica: Marina Caron. Ambientação cênica e arte gráfica: Luciano Bussab. Sonorização: Ramiro Murilo. Fotos, desenhos e videodança: José Romero. Improvisação piano: Alê Prade. Criação de luz: Cristiana Souto e Ciro Godoy. Figurino: Joana Porto. Produção: Manuela Valongo e Fernanda Veiga. Realização: Cia Oito Nova Dança. Duração: 50 minutos.

VR_I (2017). Choreography: Gilles Jobin. Dance: Susana Panadés Diaz, Victoria Chiu, Diya Naidu, Gilles Jobin, Tidiani N'Diaye. VR Platform & Immersive Technology: Artanim. Costumes & Virtual Set: Jean-Paul Lespagnard. 3D music and sound design: Carla Scaletti / Symbolic Sound. Production Director: Camilo De Martino. 3D Scans & Motion Capture: Artanim. 3D Artist: Tristan Siodlak. 3D Editor: Camilo De Martino. Technical Artist: Rémy Maetz. Assistant to the Choreographer: Susana Panadés Diaz. Technical Director: Hugo Cahn. Technicians on Tour: Hugo Cahn, Camilo De Martino, Tristan Siodlak. Duração: 20 minutos.

WOMB (2016). Un film de Gilles Jobin. Musique: Franz Treichler. Décor: Sylvie Fleury. Costumes: Jean-Paul Lespagnard. Directeur de la photographie: Patrick Tresch. Chorégraphie: Gilles Jobin. Danse: Susana Panadés Diaz, Gilles Jobin, Martin Roehrich. Assistant réalisateur: Camilo De Martino. Production: Compagnie Gilles Jobin. Direction technique: Marie Predour. Conception Décors: Gilles Jobin et Victor Roy. Chef constructeur: Victor Roy. Construction: Coline Davaud Atelier Supercocotte. Peintre: Mathieu Creche MC-Graphic Design. Assistant: Sylvie Fleury Diego Sanchez. Équipement 3D et caméras: Screenplane. Stéréographe: Jan Bernotat. Assistants caméra: Raphael Dubach et Augustin Losserand. Chef machiniste: Blaise Bauquis. Opérateur grue GF-8: Moisés Mendoza machinos.ch. Matériel lumière: Luxan sa. Techniciens plateau: Vincent Bertholet Clive Jenkins, Pablo Jobin, Michel Ribeiro. Assistante Jean-Paul Lespagnard: Léa Capisano. Patrons et couture: Isa Lhoas. Costumière: Kata Tóht. Habilleuse: Aurélie Billiet. Maquilleuse: Kennocha Baud dbFx Workshop. Montage: Camilo De Martino et Vincent Pluss. Postproduction: Cinepostproduction Munich. Chef postproduction: Manuel Georg. Ventes: Robert Gloeckner. Superviseur postproduction: Jacob Dietz. Coloriste: Aljoscha Hoffmann. Online Editing / compositing: Viktor Cette. Mastering cinéma digital: Frank Rohlfing et Michael Ritter. Graphisme: Atelier Poisson. Musique originale: Franz Treichler. Studio S6 Database59. Bruitage et mixage: Spocksone CKSDE - Cyber Kitchen Sound Design Enterprise. Enregistrements Amazonie: Gaspar Narby, Franz Treichler. Mastering Son: Felix

Bussmann. SDS Sound Design Studios. Construction décors: Ateliers de La Comédie de Genève. Administration Mélanie Rouquier et Rosine Bey. Comptable: Gonzague Bochud. Duração: não consta.

VIDEODANÇAS e INTERVENÇÃO VIDEOGRÁFICA –

AR (2007) - Criação: Georgia Lengos, José Romero, Luciano Bussab e Maristela Estrela. Edição de imagem: José Romero. Videodança. Duração: 3:30 minutos.

BODY, BODY, ON THE WALL (1997) - Direção: Jan Fabre e Wim Vandekeybus. Coreografia: Jan Fabre e Wim Vandekeybus. Dançarino Wim Vandekeybus. Música: Charo Calvo (7 min). Produção de Bart Van Langendonck. Bruxelas: Option AV, 2006. Caixa com 3 DVDs (280 min): color.

CIDADES (2004) – Criação e edição de imagem: Artur Cole e José Romero. Videodança. Duração: 4:38 minutos.

POR UM MOMENTO PERDIDO (2009) – Direção e fotografia: Alex Soares e Gleidson Vigne. Criadores-intérpretes: Antônio Marques e Carolina Antunes. Música: Shrift. Videodança. Duração: 6:51 minutos.

DERIVA (2007) – Criação: Ciro Godoy, José Romero e Luciano Bussab. Edição: José Romero. Videodança. Duração: 4 minutos.

SANTO (2008) - Criação e edição de imagem: Artur Cole e José Romero. Trilha sonora: Eduardo Coli. Intervenção videográfica realizada em Rio Grande da Serra. Duração: 4:30 minutos.

SOBRESSALTOS (2002) – Direção: Antônio Stickel e Karina Ka. Dançarinos Gisele Penafieri, José Romero, Karina Ka e outros. Videodança. Duração: 26 minutos.

APÊNDICE

ESTADO ATUAL: um estudo da relação entre dança e cibercultura

Aproximações

O Estado Atual é um dos caminhos possíveis para mapear o conhecimento acumulado a respeito de algum assunto. Este procedimento de pesquisa contribui na formação do campo teórico de uma área de conhecimento, expondo lacunas e apontando alternativas metodológicas, e ainda, apresenta uma visão ampliada acerca de determinado tema, pois permite perceber a evolução das pesquisas, suas principais características e foco.

Possui semelhança com as pesquisas denominadas “estado da arte¹⁶⁰” ou “estado do conhecimento” (FERREIRA, 2002), “síntese integrativa” (ANDRÉ, 2002), “pesquisas que estudam pesquisas” (SLONGO, 2004), que são estudos que trazem em comum o desafio de mapear e discutir a produção acadêmica em diversos campos.

Esses estudos de mapeamento do estado de conhecimento de uma determinada área acadêmica, em diferentes épocas e lugares, buscam identificar e analisar tendências temáticas e metodológicas e principais resultados, tomando como material de análise estudos específicos, traduzidos em artigos, publicações em análise, especialmente, em dissertações e teses acadêmicas. (MELO, 2006, p.62).

O propósito de utilizar procedimentos dessa natureza em uma pesquisa científica visa realizar uma exploração, mapeamento e análise do que se produz, considerando áreas de conhecimento, períodos cronológicos, espaços, formas e condições de produção em teses, dissertações, artigos, anais de congressos científicos e outras produções textuais.

160“Enfim, as pesquisas do tipo estado da arte focam sua análise na problematização e metodologia, sua finalidade central é o mapeamento, principalmente servindo ao pesquisador como uma referência para a investigação que se pretende realizar”. (p.4) In *Tipos de Revisão de Literatura*. Biblioteca Prof. Paulo de Carvalho Mattos da Faculdade de Ciências Agrônômicas UNESP campus de Botucatu – Disponível em <http://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf>.

Na condução desta pesquisa, o estado atual tem como principais desafios realizar um mapeamento da produção acadêmica que discute a relação entre Dança e Cibercultura, com a finalidade de justificar a presente tese por meio das referências e abordagens teóricas encontradas. E: 1- indicar um dos possíveis panoramas da produção científica; 2- contribuir com a análise teórica a respeito do tema; 3- mostrar meus caminhos metodológicos; 4- diminuir as lacunas que as investigações de outras naturezas possam incorrer.

Realizado na *internet* por meio dos *sites* oficiais das Universidades e Instituições de Ensino Superior, de Congressos de Dança e Bancos de Dados¹⁶¹, o aperfeiçoamento das buscas, uma vez que os *sites* possuem apresentações distintas quanto a localização dos seus conteúdos, aconteceu a partir de uma metodologia de exploração predefinida e do reconhecimento das características das ferramentas de busca de cada *site*, quando instigados a funcionar com estímulo das palavras-chave e palavras-chave correlatas.

Apresentamos a seguir 3 figuras que sinteticamente exibem o desenvolvimento realizado em cada uma das três fases que compõem esse estudo do estado atual. A intenção é mostrar para o leitor, antecipadamente, a estrutura geral desse capítulo, as escolhas metodológicas e o caminho percorrido. O conteúdo detalhado do que foi desenvolvido em cada uma dessas três fases se encontram nas páginas seguintes.

161 Os critérios de escolha desses locais estão devidamente justificados nos itens abaixo “Seleção de bancos de dados” e “Critérios de busca”.

Detalhamento das fases de execução do Estado Atual

Figura 1 - Organograma vertical da primeira fase.

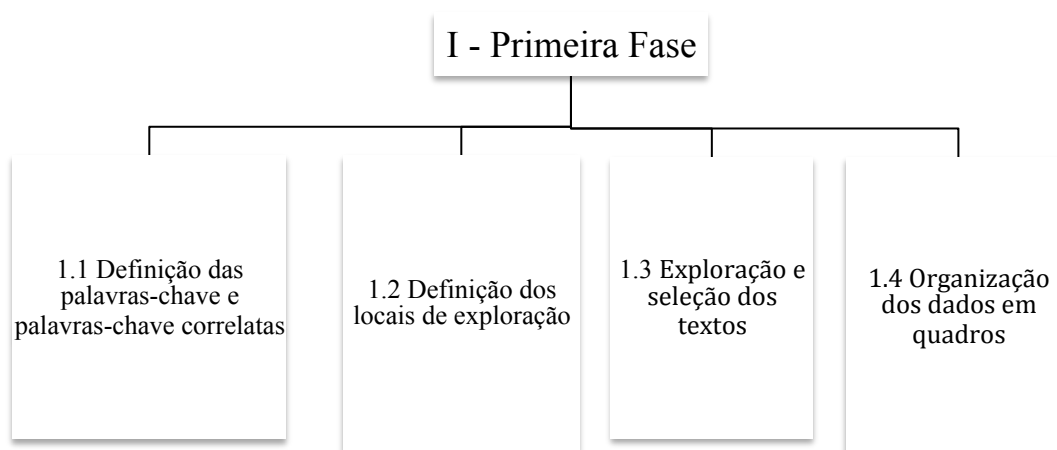
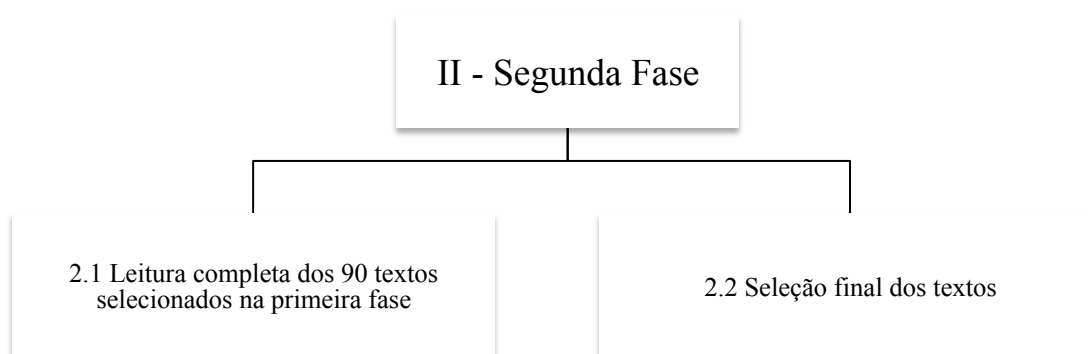
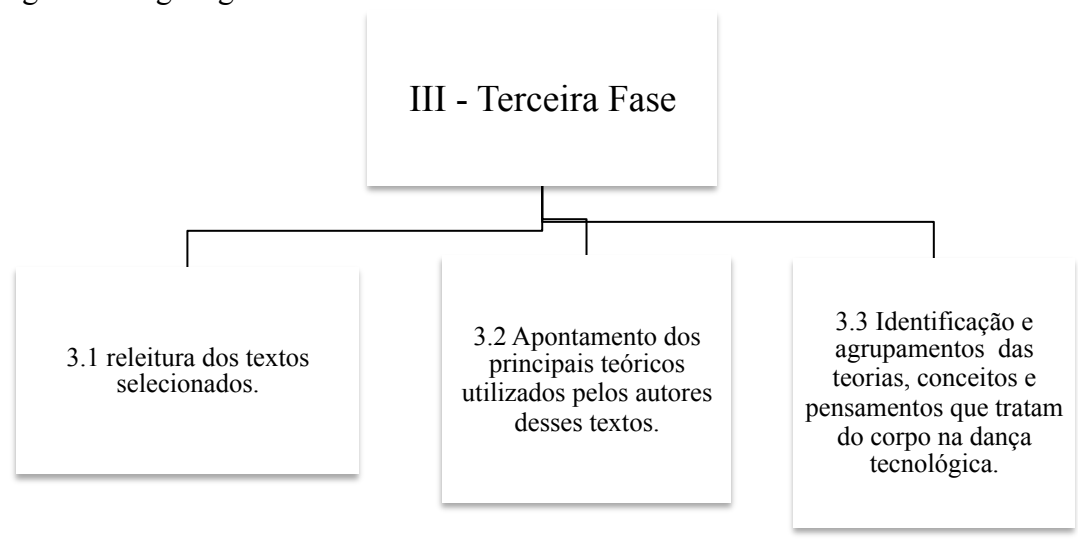


Figura 2 - Organograma vertical da segunda fase.



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Figura 3- Organograma vertical da terceira fase.



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Primeira fase

Essa fase envolveu o maior volume de ações. Exploramos¹⁶² repositórios de textos científicos como o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICIT), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o repositório de 24 universidades, entre outros, verificamos inicialmente 457 textos que passaram por um processo de seleção, com base nos critérios metodológicos e o recorte temático dessa pesquisa e selecionamos um total de 90 textos que foram estudados na segunda fase. Esse material encontra-se organizado em quadros temáticos dispostos no corpo desta tese.

Definição das palavras-chave

A escolha das palavras-chave decorreu da expectativa de mapear os textos científicos

¹⁶² Todos os locais e os critérios de exploração estão devidamente descritos a seguir.

que abordam a relação entre Dança e Cibercultura¹⁶³.

Iniciamos as explorações com as palavras-chave – Dança *and* Cibercultura - entre aspas (“Dança *and* Cibercultura”) para que o mecanismo de busca percorresse a rede atrás de documentos que apresentassem as duas palavras juntas, mas como muitos locais apresentaram “zero resultados”, optamos por não realizar as buscas exclusivamente dessa maneira.

Usamos as palavras-chave sem a colocação de aspas e a quantidade de resultados aumentou consideravelmente, visto que, traziam textos com a palavra Dança e Cibercultura separadamente. Embora tenham surgido muitos resultados foi necessário realizar uma filtragem, pois são conceitos amplos que se relacionam com inúmeros assuntos¹⁶⁴.

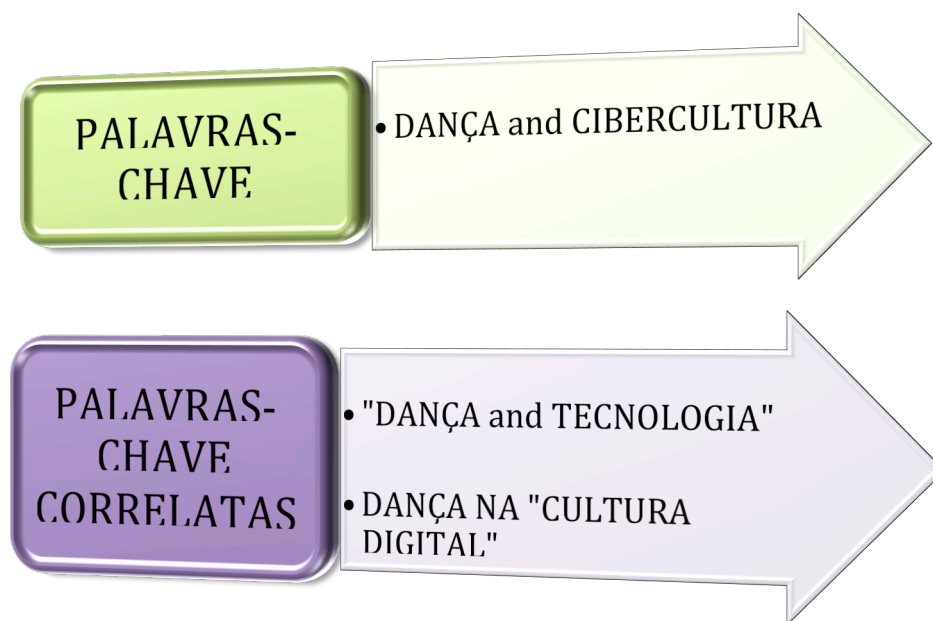
A opção de efetuar buscas complementares com as palavras-chave correlatas “Dança e Tecnologia” e Dança na “Cultura Digital” se deu para ampliar o alcance da exploração. Cabe explicar que os termos “dança and tecnologia” e “Cultura Digital” se tratava de uma averiguação complementar aquela realizada com as palavras-chave. Utilizamos aspas para que a resposta não trouxesse as palavras “tecnologia”, “cultura” e “digital” separadamente, o que certamente resultaria em um grande número de textos sem conexão com esta pesquisa.

A utilização das palavras-chave e palavras-chave correlatas se fez necessária para ampliar o campo de exploração e garantir o acesso a um maior número de publicações. Com o procedimento exploratório empenhado recolhemos teses, dissertações e textos científicos.

163 Seguimos alguns critérios gerais para realizar as buscas na *internet* dos quais destacamos: O sistema de busca não diferencia maiúsculas ou minúsculas; Termos irrelevantes são ignorados pelo sistema de busca; São recuperados por padrão apenas artigos contendo todos os termos de busca (ex.: *AND* cibercultura); Combinamos múltiplos termos com *OR* para encontrar artigos contendo um ou outro termo (ex.: tecnologia *OR* cultura digital); Usamos parênteses para criar buscas mais complexas (ex.: dança na cultura digital ((tese *OR* dissertação) *NOT* tcc); colocamos aspas duplas para recuperar o termo exato (ex.: "Dança na Cultura Digital"); Excluimos termos utilizando *NOT* (ex.: *online* -políticas ou *online NOT* políticas); Usamos * como caracter coringa (ex.: *ciber* tecnologia* recuperará documentos contendo "cibercultura" ou "ciberespaço"). Disponível em <http://pt.wikihow.com/Fazer-Pesquisa-na-Internet> Acesso em 18/12/2016

164 Os resultados apresentados eram bastante diversos, tratando de temas como: estética da dança, percursos artísticos de companhia de dança, educação, religião, criação artística, inovação tecnológica, entre outros.

Figura 4 - Ilustração com as palavras-chave e palavras-chave correlatas



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Em determinados casos as buscas realizadas levaram a um grande espectro de assuntos e a um número significativo de textos, fato que se explica pela facilidade de interação, cruzamento e volumoso armazenamento de dados da *internet*. Nesses casos, quando necessário, refinamos a busca utilizando os recursos disponibilizados pelo próprio *site*.

Também foi possível aferir a singularidade das ferramentas de busca de cada *site* explorado. Tal fato pode ser verificado comparando as imagens abaixo. O *site da UNESP /IA* oferece a possibilidade de “restringir os resultados” por meio dos filtros “faixa de seleção”, “palavra(s)-chave” “ano de publicação” e “data de cadastramento” e os resultados da busca são categorizados em “autor”, “material” (tese ou dissertação), “título”, “ano” e “acervo”. Já no *site da UFRGS* oferece a possibilidade de “percorrer” refinando por “comunidades e coleções”, “ano”, “autor” “título”, “assunto” e “tipo” e os resultados apresentam apenas o título, autor e ano.

Figura 5 - Captura de tela do Repositório Digital de Teses e Dissertações da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Instituto de Artes - UNESP.

The screenshot shows the UNESP Digital Repository interface. At the top, there's a navigation bar with 'unesp' logo and various menu items like 'Identificação', 'Encerrar Sessão', 'Usuário', 'Preferências', 'Bases de Dados', 'Fale Conosco', and 'Pedido de EEB USP/UNICAMP'. Below this, there's a search bar and a list of filters. The main content area displays search results for 'Artes' with a table of records. The table has columns for '#', 'Capa', 'Autor', 'Material', 'Título', 'Edição', 'Ano', 'Acervo', and 'Externo'. The results show a list of theses and dissertations from 2015 to 2016, each with a link to the full text.

#	Capa	Autor	Material	Título	Edição	Ano	Acervo	Externo
21		Souza, João Ricardo de.	Tese	O ensino coletivo de cordas friccionadas produzido no SESC-Consolação, comparado com propostas		2016	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto parcial
22		Santos, Renata Fernandes dos,	Dissertação	Relações entre gerações na dança e na educação : a coeducação em Memorial dos Ossos /		2016	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
23		Andrade, Carolina Romano de,	Tese	Dança para criança: uma proposta para o ensino de dança voltada para a educação infantil /		2016	Instituto de Artes(3/ 0)	Acesso ao texto completo
24		Murayama, Eduardo Tsutomu,	Tese	A pintura de Jesulino do Monte Carmelo em São Paulo e Itu : busca das referenciais iconográfico		2016	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
25		Rodrigues, Maristela Sanches,	Tese	As professoras e os professores de arte e o currículo de São Paulo : apropriações e negociaç		2016	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
26		Silva, Rosana Figueiredo da.	Dissertação	Pulsar da Medusa: um experimento de criação cênica e estudo da expressividade do corpo-voz a p		2015	Instituto de Artes(2/ 0)	Acesso ao texto completo
27		Codevilla, Fernando Franco,	Tese	Entre o sonoro e o visual : relações e processos nas artes /		2015	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
28		Lodi, Fabiano,	Dissertação	Direção teatral na perspectiva de Anne Bogart /		2015	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
29		Rodrigues, Valeria Elisabete.	Dissertação	Imagens e histórias em arte terapia : experiências nas interfaces da psicologia, da educação		2015	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo
30		Silva, Anderson de Souza Zanetti da.	Tese	Augusto Boal: alguns encontros e desencontros com Bertolt Brecht /		2015	Instituto de Artes(1/ 0)	Acesso ao texto completo

Fonte: *site* UNESP

Figura 6 - Captura de tela do Repositório Digital de Teses e Dissertações da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

The screenshot shows the UFRGS Digital Repository interface. At the top, there's a navigation bar with 'LUME' logo and various menu items like 'APRESENTAÇÃO', 'POLÍTICA', 'ESTATÍSTICAS', and 'MAPA DO SITE'. Below this, there's a search bar and a list of filters. The main content area displays search results for 'Dança AND cibercultura' with a table of records. The table has columns for '#', 'Capa', 'Autor', 'Material', 'Título', 'Edição', 'Ano', 'Acervo', and 'Externo'. The results show a list of theses and dissertations from 2009 to 2016, each with a link to the full text.

#	Capa	Autor	Material	Título	Edição	Ano	Acervo	Externo
1		Duarte, Carlise Scalamoto	Tese	Tradutibilidades do digital para a cultura da dança : espetáculos contemporâneos		2016		
2		Santos, Airton Ricardo Tomazzoni dos	Dissertação	Lições de dança no baile da pós-modernidade : corpos (des)governados na mídia		2009		
3		Paludo, Luciana	Tese	O lugar da coreografia nos cursos de graduação em dança do Rio Grande do Sul, Brasil		2015		
4		Paludo, Luciana	Tese	O lugar da coreografia nos cursos de graduação em dança do Rio Grande do Sul, Brasil		2015		

Fonte: *site* UFRGS.

Todavia, as diferenças nas ferramentas de busca dos *site* e portais não resultaram em dilemas para a exploração, uma vez, que todas foram realizadas com o auxílio das palavras-chave e palavras-chave correlatas e com procedimentos e critérios predefinidos.

Os procedimentos e critérios acima citados seguem abaixo descritos e justificados.

Definição dos locais de exploração

A procura¹⁶⁵ por teses, dissertações e artigos nos bancos de dados do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICIT)¹⁶⁶ - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD); Periódicos Capes¹⁶⁷, Anais dos Congressos de Dança da Associação Nacional de Pesquisadores de Dança-ANDA¹⁶⁸ e Encontro Nacional de Grupos de Pesquisas de Dança – EngrupeDANÇA¹⁶⁹ e nos repositórios institucional¹⁷⁰ e sistema de bibliotecas das Universidades Federais¹⁷¹ com bacharelado e ou licenciatura em Dança, assim como, Institutos de Ensino Superior (IES), público ou privado, foram explorados quando seus nomes surgiram nas buscas complementares¹⁷². Nesse contexto importantes IES como UNESPAR, UNESP, USP e UNICAMP, PUC/SP e PUC/RS¹⁷³, entre outras, foram contempladas.

A escolha desses bancos de dados se deu por serem lugares tutelados por conceituadas

165As buscas foram realizadas entre 2015 e 2017

166 <http://www.ibict.br/search?SearchableText=dan%C3%A7a+e+cultura+digital&portal_type>

167 <<http://www.periodicos.capes.gov.br/>>

168 <<http://www.portalanda.org.br>>

169<<http://www.cooperacadanca.org/engrupe-apresentacao/historico-engrupe/>>

170 O Repositório Institucional tem como objetivo reunir em um único local virtual o conjunto da produção científica e acadêmica das instituições de ensino contribuindo para ampliar a visibilidade da Instituição e dos seus pesquisadores, bem como o impacto da investigação, além da preservação da memória intelectual, seja na área das artes, das ciências ou humanidades.

171O levantamento das Universidades Federais com curso de dança foi feito no *site* do MEC. Disponível em: <http://emec.mec.gov.br/emec/nova> Pesquisa realizada em 04/09/2015.

172 As referidas buscas foram realizadas com o uso das palavras chave e palavras chave correlatas

173Foram explorados os repositórios de teses e dissertações e periódicos científicos das seguintes IES: UFPA, UFAL, UFBA, UFC, UFPB, UFPE, UFRN, UFS, UFG, UFMG, UFU, UFV, UFRJ, UNESP, UNICAMP, USP, PUC/SP, UFPEL, UFRGS, UFSM, UNESPAR, PUC/RS e UTP. Vide apêndice para tabela de siglas.

IES que disponibilizam textos com rigor científico e adotam padrão tecnológico funcional para as buscas. Garantindo acesso ininterrupto de qualquer lugar com conexão para a *internet*, atualização e verificação dos dados que podem ser salvos para posterior leitura ou consultados na própria nuvem digital.

Para chegar aos artigos científicos focamos nos periódicos¹⁷⁴ das IES exploradas e nos anais de congressos de dança¹⁷⁵. Escolhemos os periódicos pelo título, ementa de apresentação e tema da publicação. Optamos por aqueles indexados¹⁷⁶ *Qualis* nas áreas de Artes/Música, relacionados aos programas de Artes do Corpo, Dança e Teatro para abarcar diversos olhares e atingir um maior número de textos.

Nos congressos e encontros de dança a busca foi realizada diretamente nos sistemas de busca de cada *site*. Esses locais foram escolhidos por aglutinar uma grande quantidade de pesquisadores e serem espaços científicos reconhecidos no estudo da Dança.

Exploração e seleção dos texto

A exploração nos bancos de dados apresentam, por meio dos textos selecionados, um dos mapeamentos possíveis e um panorama da produção acadêmica atual.

Para igualar os resultados e poder repetir os mesmos passos quando necessário, definimos *a priori* critérios de exploração, como a utilização de palavras chave nos sistemas de busca de cada *site*, pois entendemos que uma pesquisa na *internet* oferece um excessivo volume de dados e informações, justificando as delimitações prévias.

Com a exploração realizada priorizamos construir um panorama geral e não esgotar a

174 Busca efetivada por meio do Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER) que é um software desenvolvido para a construção e gestão de uma publicação periódica eletrônica. A relação dos periódicos científicos selecionados, artigos e autores estão disponibilizados em apêndice.

175 O resultado da busca feitas no portal CAPES foi contabilizado na IES ou periódico que publicou o texto. Segundo o site oficial da CAPES seu portal conta com um acervo de mais de 38 mil títulos e com 14 258 revistas com acesso gratuitos. Disponível em <<http://www.periodicos.capes.gov.br/index.php?>> Acesso em 08/01/2017.

176 Procuramos textos nos periódicos indexados por serem publicações com base de dados, com corpo editorial definido, revisores especializados, critérios de publicação e que podem ser recuperadas com facilidade.

totalidade¹⁷⁷ do assunto - relação entre dança e a cibercultura – que é amplo e atual justificando o ajuste do campo a ser averiguado. Vale frisar, que os recortes realizados não constituem um juízo de valor entre a produção científica das IES brasileiras e a escolha por textos científicos, para respaldar teoricamente essa pesquisa, não desqualifica as investigações realizadas por tecnólogos, artistas e pessoas desvinculadas das IES.

Selecionamos textos científicos que: 1. Possuam como assunto a relação entre dança e a cibercultura em suas variadas abordagens. Nesse sentido, elegemos aqueles que abordam conceitos e teorias distintas ou complementares como dança telemática, estética digital, cultura digital, comunicação, corpomídia, corpociborgue, arte relacional entre outros. 2. Tenham sido produzidos a partir de meados dos anos 1990. O recorte temporal desta pesquisa acompanha o crescimento da cibercultura¹⁷⁸ como um fenômeno mundial, fato que se deu com o uso em larga escala das redes de computadores, com acentuação das comunicações digitais e o aumento de produtos e serviços ligados à *internet* a partir dos anos 1990.

Efetivamos a seleção de textos a partir da leitura do título e resumo a fim de apreender seus temas, objetivos, problemáticas, metodologias e conclusões. Nesse momento uma parte foi devidamente arquivada para uma posterior leitura minuciosa e outra parte foi descartada por não apresentar coerência com a pesquisa. Cabe ressaltar que após a leitura do resumo, quando restava alguma dúvida a respeito da pertinência com a pesquisa, optamos pela leitura completa do texto.

Entendemos que a seleção de textos científicos a partir da leitura do título e do resumo é coerente com um estudo de estado atual do conhecimento, uma vez que o título e o resumo integram o discurso do gênero acadêmico e mesmo sendo a condensação das ideias centrais

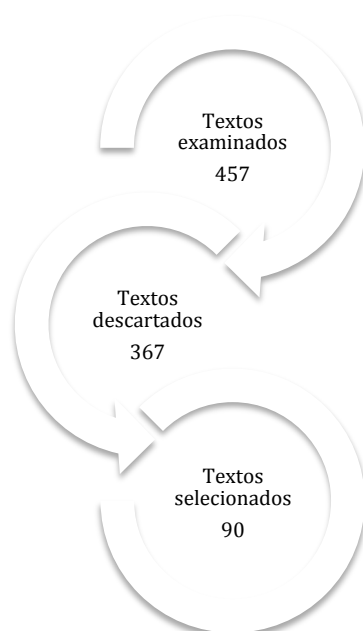
177Lévy (2003), assevera a impossibilidade de se atingir a totalidade na cibercultura e afirma: “a rede digital é universal sem totalidade diante da impossível tarefa de fixar o significado humano de uma galáxia técnica em transformação contínua. As implicações culturais e sociais digital se aprofundam e se diferenciam a cada nova interface” (p. 114).

178 Cabe lembrar que o conceito de *cibercultura* para o teórico André Lemos (2011) é anterior e remonta aos anos de 1960, entretanto, há um consenso de que as mudanças sociais, políticas, econômicas e culturais provocadas pela *cibercultura* no contexto mundial se concretiza com a difusão em larga escala da *internet* no início do século XXI. Disponível em <http://www.cecl.com.pt/rcl/edicoes/rcl-42-genealogias-da-web-2-0/68-culturas-e-teorias-da-web-2-0/262-sobre-cyborgs-cartografia-e-cidades-algumas-reflexoes-sobre-teoria-ator-rede-e-cibercultura> - acesso em: 27/05/2016.

do texto, podem levar ao entendimento do mesmo¹⁷⁹.

Nessa etapa foram analisados 457 e selecionados um total de 90 textos¹⁸⁰ divididos em 7 teses, 20 dissertações e 63 artigos científicos.

Figura 7 - Total de textos examinados, descartados e selecionados.



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Organização dos dados em quadros

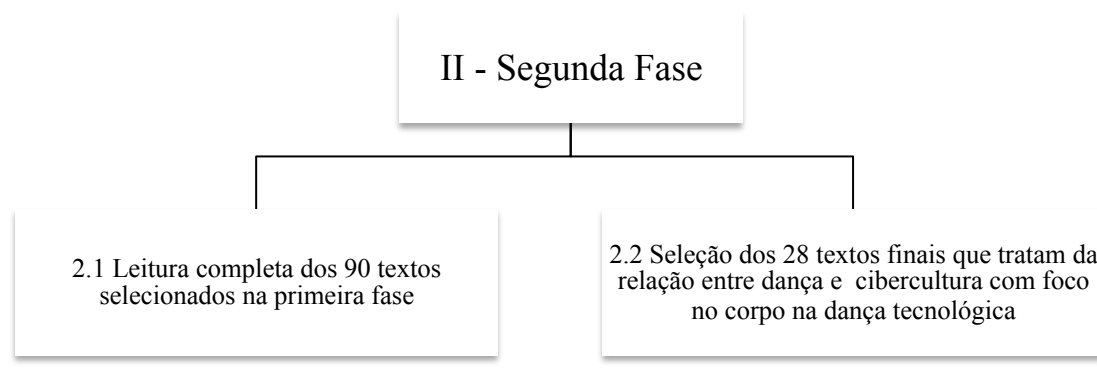
Iniciamos a 2 fase desse estudo com a leitura completa dos 90 textos inicialmente selecionados para encontrar os que tratam do corpo na dança tecnológica.

¹⁷⁹Ferreira (2002) afirma: “O fato de o resumo ser considerado um gênero do discurso da esfera acadêmica relativamente neutro e estável, que informa objetivamente um leitor, que busca desencadear uma única leitura, não impede o pesquisador do “estado da arte” de experimentar outra forma, diferente daquela prevista pelo autor” (p.8).

¹⁸⁰Foram selecionados textos que dialogam com a pesquisa e tratam de Dança e Cibercultura nas suas mais variadas formas como: videodança, dança telemática, dança na *internet*, corpo, dança e tecnologia, entre outros. Em contrapartida, os textos desprezados tratavam de hodiernos assuntos como modalidades de dança, tecnologia e educação, dança e cinema, cibercultura e economia, entre outros.

Segunda Fase: Seleção de resultados

Figura 8- Reapresentação do organograma vertical da segunda fase do estudo do estado atual



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Leitura dos textos completos

Lemos os textos que tratam da relação entre dança e a cibercultura e nos debruçamos sobre aqueles que abordam o corpo na dança tecnológica por entender que se trata de um tema atual e que promove reflexões interessantes acerca do corpo para a dança.

Uma vez que todos os textos estão associados a produção de conhecimento no universo da dança, é inevitável que muitos deles abordem pontos de vistas a respeito do corpo, entretanto procuramos aqueles que tem o corpo como objeto central na reflexão desenvolvida pelo autor.

Para um melhor entendimento apresentamos exemplos que iluminam esse aspecto.

Os exemplos 1 e 2 ilustram possibilidades para refletir a relação entre a dança e a cibercultura, que embora de grande valia, não se encaixam no foco desta pesquisa. Os exemplos 3 e 4, elencam textos selecionado para leitura completa devido os subsídios conceituais que trazem para esta pesquisa.

Textos não selecionados para essa fase da pesquisa: exemplos 1 e 2:

Exemplo 1:

IES	PERIÓDICOS	TÍTULO	TEMÁTICA PRINCIPAL	AUTOR	ANO
UFBA	MAPA D2 (V2, N.1 2015) (Revista Eletrônica)	Corpo, Imagem, Meio : Uma Proposta Colaborativa em Ambiente Imersivo	Conceito da imagem na cultura digital. Imersão e interação.	Andreia Machado Oliveira	2015

Esse texto aborda a imagem na cultura digital e o corpo em ambientes imersivo e interativo. Após a leitura do texto completo entendemos que nesse estudo o corpo é meio para tratar de questões significativas da cultura digital como: interioridade, exterioridade e intermediação, mas não é objeto específico de reflexão, sendo assim, não contempla o interesse dessa fase de desenvolvimento desta pesquisa.

Exemplo 2:

IES	TEXTO (Tese / Dissertação)	TÍTULO	TEMÁTICA PRINCIPAL	AUTOR	ANO
UFPE	Dissertação	Nexos da Videodança: A construção dramática em maxixe	Relação videodança e Maxixe	Alice Moreira de Melo	2014

Nesse segundo exemplo, temos a investigação da videodança como elemento construtivo da dramaturgia realizada pela Cia ETC. de Recife. Embora exponha os elementos dramáticos da dança com o vídeo, o autor refletiu sobre as corporalidades decorrente desse encontro, por essa razão não foi selecionado.

Textos selecionados para essa fase da pesquisa: exemplos 3 e 4

Exemplo 3:

IES	TEXTO (Tese / Dissertação)	TÍTULO	TEMÁTICA PRINCIPAL	AUTOR	ANO
USP	Tese	Caleidoscópio digital: Contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena	Cena artística contemporânea e tecnologia	Marcelo Denny de Toledo Leite	2011

Aqui, o autor traça um panorama a respeito das possibilidades da tecnologia na performance, no teatro e na dança. Faz uma reflexão acerca da imagem, tempo e corpo, dando especial atenção para a tecnologia, corpo e dança. Aproximando-se de um dos objetivos desta pesquisa, que é refletir a respeito do corpo na dança tecnológica.

Exemplo 4:

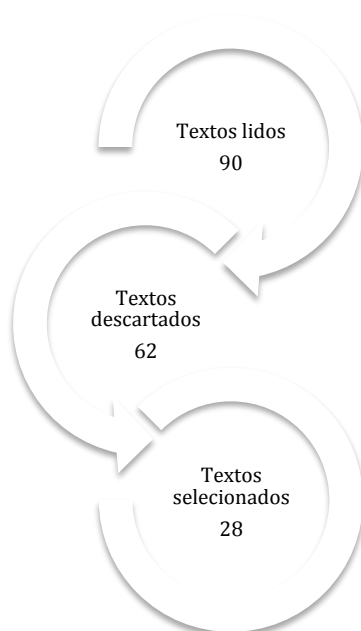
IES	PERIÓDICOS	TÍTULO	TEMÁTICA PRINCIPAL	AUTOR	ANO
UFRGS	CENA n. 14 2013	Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue	Corpo; Dança; Tecnologia; <i>Corpociborgue</i>	Isa Sara Rego e Ludmila Pimentel	2013

Nesse último exemplo, as autoras buscam aproximar o conceito de corpociborgue para refletir acerca do corpo virtual na dança. Nesse contexto, afirmam na introdução: “esse tema (corpociborgue e dança) insere-se no debate absolutamente atual sobre corpo, dança e tecnologia. Sua relevância está implicada na nossa produção artística, enquanto artistas interessados na simbiose dança e tecnologia” (REGO E PIMENTEL, 2013, s/n). Nesse sentido o artigo possui afinidade com a condução desta pesquisa e foi reservado para releitura.

Seleção final de textos

Com procedimento descrito acima, chegamos a um total de 28 textos distribuídos entre 12 IES e divididos em 3 teses 7 dissertações e 18 artigos (publicados em periódicos e anais de congressos de dança).

Figura 9 - Ilustração com o total de textos lidos, descartados e selecionados.



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Quadro dos textos finais: Apontamentos

A primeira coluna do quadro indica a sigla da IES correspondente ao texto, organizada por região seguindo a direção Norte – Sul. Nas regiões Sudeste e Sul, que tiveram IES estaduais e particulares com resultados positivos, para facilitar a leitura dos quadros, optamos por primeiramente relacionar todas as IES federais, em seguidas as estaduais e as particulares. Nesse sentido, o ordenamento alfabético se deu em cada seguimento (federal, estadual e particular). Cabe reafirmar que essa maneira de organizar não é fruto de um juízo de valor, e sim, visa facilitar futuros recortes e interpretações.

Para facilitar a visualização dividimos as regiões¹⁸¹ com as seguintes cores: Norte - camurça; Nordeste – azul; Centro-Oeste – pêssego; Sudeste – rosa e Sul - verde

Norte	Nordeste	Centro Oeste	Sudeste	Sul
-------	----------	--------------	---------	-----

¹⁸¹ A região Norte não obteve resultados nessa fase da pesquisa.

Quadro 1 - Textos finais					
IES	TEXTO (Tese - Dissertação)	TÍTULO	TEMÁTICA PRINCIPAL	AUTOR	ANO
UFBA	Dissertação	Corpos virtualizados, danças potencializadas: Atualizações contemporânea do corpociborgue	Virtualização no corpo - Corpo cibrogue	Isa Sara Pereira Rêgo	2013
UFBA	Artigo Periódico MAPA D2 (eletrônica)	Silêncio, ruído e presença do corpo (tele)sonoro v.1 n.1	Corpo sonoro, conceito Piercie e cognitivo para corpo	Ivani Santana	2014
UFBA	Artigo Periódico MAPA D2 (eletrônica)	Dança e Cultura Digital Corpo contemporâneo: as interfaces da dança e da performance com a Cultura Digital. v.2 n.1	Foco na performance	Cristiana Parente	2015
UFBA	Artigo Periódico MAPA D2 (electronica)	Corpo na tela Imagem e presença v.2 n.1	Trata da video dança e presence – corpo na tela	Guilherme Barbosa Schulze	2015
UFBA	ANDA (Anais do II Congresso Nacional de pesquisadores em Dança)	A Implicação Corpo- Interatividade na Dança Mediada pela Internet	Dança - Corpo – internet	Isabel Carvalho de Souza	2011
UFPB	Artigo Periódico MORINGA (eletrônica)	Corpo Subjetivado: conceitos e significados a partir de uma revisão sistemática v.4 n.1 p. 41-56	Teoria a respeito do corpo	Djavan Antério	2013
UFG	Artigo Periódico PENSAR PRÁTICA (electronica)	As relações entre arte e tecnologia: a dança híbrida do cena 11 v.10 n. 2 p. 221-236	Dança tecnolo – corpo	Elisa Abrão	2007

UFF	ANDA (Anais do II Congresso Nacional de pesquisadores em Dança)	Tecnologias para a criação: o corpo “digitalizado”	Corpo digital	Daniele Pires de Castro	2011
UFMG	Dissertação	Nós em rede: informação, corpo e tecnologias.	relações entre informação, corpo e tecnologias.	Graziela Andrade	2008
UFMG	Artigo Periódico LEITURAS TRANSDISCIPLINARES DE TELAS E TEXTOS (eletrônica)	Informação e Corpo: Uma dança entre indivíduo e sociedade v.5 n.10 p. 23-27	Corpo e informação semiótica	Anderson F. Ferreira Higino e Graziela Andrade	2009
UFMG	Artigo Periódico TEXTO LIVRE: Linguagem e tecnologia	Linguagem, tecnologia e dança: O corpomídia em cena	Corpomídia	Isabel Cristina Vieira Coimbra Diniz	2015
UFMG	Artigo Periódico TEXTO LIVRE: Linguagem e tecnologia	Linguagem, tecnologia e dança: O Corpotecnológico v.3 n.2 p. 45-52	Corpo tecnológico na dança	Siane Paula de Araújo	2010
UNICAMP	Tese	Cartoografias do Corpo: Metáforas contemporâneas da sutura e da cicatriz	Corpo; Dança; tecnologia.	Aline Fernandes de Azevedo	2013
UNICAMP	Dissertação	Dançando com as máquinas: um olhar para o corpo e a tecnologia na sociedade através de um espetáculo de dança-tecnologia	Dança tecnologia – Corpo	Daniela Maria Amoroso	2004
UNICAMP	Dissertação	Novos tempos, novos espaços... uma nova dança?	Dança tecnologia – Corpo	Mirza Ferreira	2001
UNICAMP	Artigo Periódico ILINX	O corpo do tempo: Dança telemática n.2 p. 1-13	Corpo – telemática	Ivani Santana	2012
USP	Tese	Caleidoscópio digital: Contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea	Cena e tecnologia	Marcelo Denny de Toledo Leite	2011

USP	Dissertação	O corpo artista no ambiente virtual imersão e interatividade em ciber cenários interativos	Corpo, tecnologia e criação artísticas	Andréa Fraga da Silva	2008
USP	Artigo Periódico SALA PRETA	Corpos dilatados: relações contemporâneas brasileiras entre cena e tecnologia v.15 n.2 p. 136-148	Corpo-cibercorpo	Marcelo Denny Leite	2015
PUC/SP	Tese	(sopa de) Carne, Osso e Silício. As metáforas (ocultas) na dança-tecnologia	Teoria da comunicação e corpo	Ivani Lúcia Oliveira de Santana	2003
PUC/SP	Dissertação	Corpo aberto: Mídia de silício, mídia de carbono A dança em interação com as novas tecnologias	Corpo mediatizado pela tecnologia	Ivani Lúcia Oliveira de Santana	2000
PUC/SP	Artigo Periódico GALÁXIA	A arte do corpo relacional: do espelho-tátil ao corpo virtual n.31 p. 5-21	O corpo no ciberespaço	Brian Massumi	2016
UFRGS	Artigo Periódico CENA	Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue n.14	Corpociborgue	Isa Sara Rego e Ludmila Pimentel	2013
UFRGS	Artigo Periódico VALISE	A tecnologia aplicada ao Corpo: Abordagens subversivas em arte v.3 n.6 p. 23-247	Corpo – tecnóloga	Juliana Coelho Gontijo	2013
UNESPAR/FAP	Artigo Periódico Revista Científica FAP	Macromudanças de um corpo pós-humano-moderno v.2 p.75-84	Corpo pós – humano	Cristiane Wosniak	2007
PUC/RS	Artigo Periódico FAMECOS	Macromudanças de um corpo virtual v.11 n.16 p.49-55	Corpo virtual	Cristiane Wosniak	2006

UTP	Dissertação	Corpo, Corporeidades e Comunicação: pressupostos e proposições na cibercultura	Corpo tecnóloga	Carine Soares Turelly	2009
UTP	Artigo Periódico TUIUTI: Ciência e Cultura	O corpo e as midi(ações) tecnológicas na emergência de novas subjetividades para a dança em ambientes digitais n.46 p. 187-203	Corpo - Tecnologia	Cristiane Wosniak	2013
Total de IES				Autores de autores	Total de textos
11				22	28

Leitura do quadro 1 - Textos finais - Apontamentos gerais

Retiramos do quadro 1 as IES que não apresentaram resultados¹⁸² pois acreditamos que nesse momento essa informação não é relevante. O elenco total de IES exploradas pode ser encontrado nos quadros publicados em apêndice.

As IES são estruturantes na organização dos quadros e apresentação dos resultados coletados, pois entendemos, que essa roteirização facilita o entendimento e leitura dos mesmo, por isto, vinculamos a elas os pesquisadores e as produções textuais. Assim, as teses e dissertações estão relacionadas as IES nas quais foram desenvolvidas, independente do pesquisador atuar como professor em outra.

As publicações feitas nos periódicos científicos e anais de congressos de dança seguem o mesmo critério. Por exemplo, o texto “Corpo na tela: Imagem e presença” do

¹⁸² Em razão desse critério, nenhuma IES da região norte foi elencada.

pesquisador Guilherme Barbosa Schulze, professor da UFPE, publicado na revista MAPA D2, está relacionado a UFBA, pois é essa a IES que publica a revista.

Contabilizamos 6 publicações na região Nordeste, 1 na região Centro Oeste, 15 na região Sudeste e 6 na região Sul e não há publicação na região Norte.

Existe uma concentração de textos na região Sudeste (15), que pode ser explicado por ser a região com maior número de universidades do país¹⁸³ e também por ter sido a região com maior quantidade de IES exploradas (total de 10) na 1 fase desta pesquisa¹⁸⁴

Desses 15 textos recolhidos, 4 publicações (3 artigos e 1 dissertação) foram encontrados na UFMG, com destaque para a professora e pesquisadora da instituição Prof^a Dr^a Isabel C. V. Coimbra Diniz líder do Grupo de Pesquisa Concepções Contemporâneas em Dança (COODA) e Co-líder do Grupo de Pesquisa Corpo, Movimento e Tecnologia (COMTE)¹⁸⁵ que pesquisa a relação da dança com tecnologia no diálogo entre semiologia ou semiótica francesa e dança.

Encontramos na 1 fase desta pesquisa 5 artigos publicados pela autora tratando de diversos assuntos que envolvem dança e tecnologia. Ela investiga com base na semiótica francesa¹⁸⁶ a dança no *ciberespaço* e as condições de produção e recepção da obra contemporânea atrelada as tecnologias digitais¹⁸⁷ e os caminhos que percorremos na dramaturgia de uma dança desenvolvida para ser apreciada na tela do computador¹⁸⁸. Os seus escritos acerca da relação da dança com a cibercultura, ciberespaço, dramaturgia da dança digital, entre outros assuntos, são indicativos da relação que podemos estabelecer na condução deste doutorado com a pesquisadora.

A UNICAMP, universidade que tem tradição nas pesquisas científicas em dança, aparece com 4 textos entre tese, dissertações e artigo. Nenhum dos autores desses textos

183 Conforme dados disponíveis em <http://www.universidades.com.br/brasil.htm> Acesso 03/11/2017

184O quadro com os resultados da 1 fase da pesquisa encontra-se em anexo

185 Informações disponíveis em <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do> Acesso em 24/10/2017

186 Adiante abordaremos algumas características desse conceito

187 DINIZ, Isabel Cristina Vieira Coimbra. *Linguagem, Tecnologia e Dança: O Corpomídia em Cena*. XII EVIDOSOL e IX CILTEC (Online), junho/2013 - <http://evidosol.textolivre.org> Acesso em 09/04/2016.

188 DINIZ, Isabel Cristina Vieira Coimbra. *A Dança em Cena: do palco à tela do computador uma análise semiótica*. Revista *Texto Livre Linguagem e Tecnologia* (Online) UFMG, v.4, n.1, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.letras.ufmg.br/index>>. Acesso em: 16/06/2016.

atuam como professores na instituição, o que indica que ela forma pesquisadores que irão integrar os quadros docentes de outras regiões e instituições de ensino. Esse é o caso da Prof^a Dr^a Daniela Maria Amoroso que fez mestrado na instituição e é professora na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia desde 2010¹⁸⁹.

Notamos também, que as pesquisadoras e professoras Ivani Santana (UFBA)¹⁹⁰ e Cristiane Wosniak (UNESPAR/FAP) respectivamente com 4 e 3 textos foram as autoras com mais textos selecionados.

A Prof^a Dr^a Ivani Santana, atual Vice-Coordenadora (2017/2019) do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (UFBA) e Professora do Instituto de Humanidades Artes e Ciências “Prof. Milton Santos” - Bacharelado Interdisciplinar em Artes com área de concentração em Artes e Tecnologias Contemporâneas (UFBA), da qual é docente desde 2004. Mestre (2000) e Doutora (2003) em Comunicação e Semiótica na PUC/SP, pesquisa a relação da dança com mídias digitais desde o início dos anos 1990 e dança telemática via redes avançadas (TICs).

Líder do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual¹⁹¹ e responsável pela Revista MAPA D2 (2014 a 2016), fomentou em várias direções a pesquisa da dança na cultura digital formando um conjunto significativo de conhecimento entorno do assunto. Fato que se confirma pelo total de 18 textos ligado a UFBA, Universidade na qual é docente, recolhidos na 1 fase da pesquisa. Outra ocorrência que chama a atenção são suas publicações em várias IESs, como a UFBA, UNICAMP, PUC/SP e UFRGS.

A Prof^a Dr^a Cristiane Wosniak é professora adjunta da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)/Faculdade de Artes do Paraná, é líder do Grupo de Pesquisa CINECRIARE (Cinema - Criação e Reflexão) da UNESPAR/CNPq e pesquisa os temas relacionados às Imbricações entre a Dança, o Cinema e as Tecnologias¹⁹².

189Informações disponíveis em <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualiza?id=K476694> Acesso em 02/11/2017.

190 Líder do Grupo de Pesquisa: *Poéticas Tecnológicas da Universidade Federal da Bahia*<http://www.ppgac.tea.ufba.br/index.php/grupos-de-pesquisa/poeticas-tecnologicas/> e da revista Projeto MapaD2 do programa de artes em dança digital ligado à Universidade Federal da Bahia <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/mapad2>>

191 Disponível em www.poeticastecnologicas.com.br Acesso em 04/10/2017

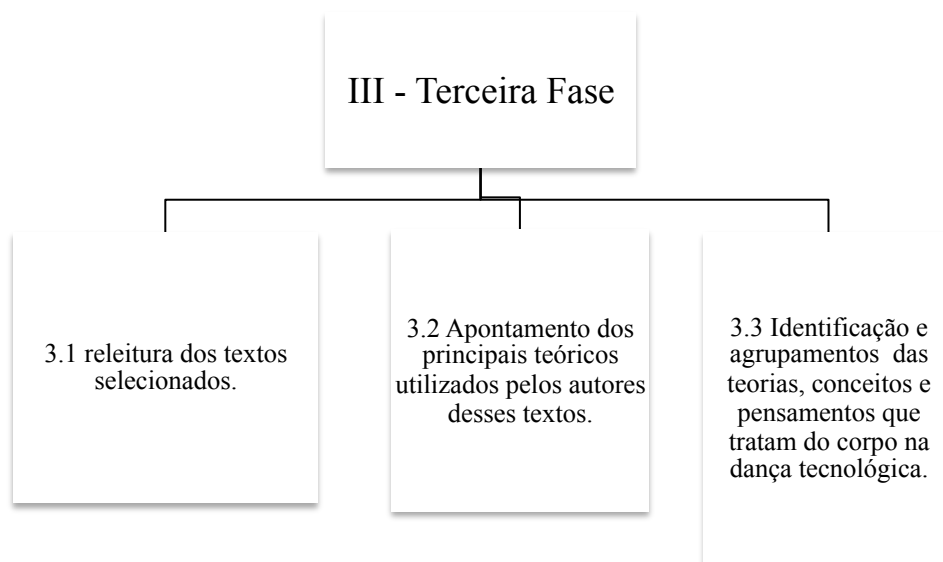
192Informações disponíveis em <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualiza=K4742889Z9> Acesso em 04/11/2017

Percebemos que ela concentra suas publicações, a respeito desse tema, na região Sul. Recolhemos na 1 fase desta pesquisa 6 textos de sua autoria nas seguintes IES: UFRGS, PUC/RS, UTP, e UNESPAR. Esse dado é significativo no que tange a quantidade e a capilaridade da sua produção na região, auxiliando a criação de um ambiente propício para o aparecimento de outros pesquisadores, o que pode justificar, em certa medida, o total de 17 textos recolhidos na região na 1 fase.

Notamos com a produção dessas duas pesquisadoras a construção de um pensamento em rede que se manifesta com a criação de grupos de pesquisa, revistas científicas e o intercâmbio com outros pesquisadores. Sem olvidar da investigação no campo prático e teórico da relação da Dança com as mídias e tecnologias digitais que ambas promovem. São ações que estimulam o surgimento de outros polos de pesquisa e o aprofundamento do tema.

Terceira Fase: Teorias, conceitos e autores - O Corpo na Dança Tecnológica

Figura 10 - Reapresentação do organograma vertical da terceira fase do estudo do estado atual



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Na terceira fase desse estudo do estado atual apresentamos as teorias, conceitos e principais pensamentos a respeito do corpo na dança tecnológica que extraímos do conjunto dos 28 textos finais. Como se trata de um recorte, outras derivações podem ser encontradas

nesse mesmo conjunto, oferecendo possibilidades de aprofundamento a outros pesquisadores, que queiram ajustar o foco em outro assunto.

Nesse momento reafirmamos que a nossa intenção é desvendar como cada autor aborda o corpo, dessa forma, não nos ativemos as metodologias de pesquisa utilizadas, estilos de dança, estética, interatividade, conectividade ou outros possíveis assuntos pertinentes na relação entre dança e cibercultura.

Releitura dos textos selecionados

A releitura dos textos foi importante para a reconsiderar o conteúdo teórico de cada texto, reconhecer os múltiplos pontos de vista e conceber entendimento maior a respeito do tema.

Apontamento dos principais teóricos utilizados pelos autores desses textos

Apresentamos abaixo um quadro que elenca os teóricos e as respectivas obras referenciadas nos 28 textos finais elaborado com a intenção de organizar autores e obras para que possam ser revisitados e auxiliar na edificação teórica deste estudo. A necessidade de destacar os teóricos e as obras mais citadas se deu no momento em que iniciamos os agrupamentos que tratam do corpo na dança tecnológica. Abaixo do nome cada teórico está indicado o agrupamento que ele integra. Os critérios de formação de cada agrupamento estão descritos a seguir.

Quadro 2 - Autores Recorrentes		
Autor	Obras referenciadas	Referenciado por:
BAUDRILLARD, Jean Agrupamento segundo: Corpo	La société de consommation. Paris: Gallimard, 1970. A transparência do mal: ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papyrus, 1990. Simulacros e simulações. Lisboa, Relógio D'Água, 1991. Tela-total- Mito—ironias da era do virtual e da imagem, São Paulo, Editora Sulina, 1997.	Teses e Dissertações: Azevedo (2013); Ferreira (2001); Leite (2011); Silva (2008).

virtualizado		Artigos: Leite (2015); Wosniak (2006); Wosniak (2013). Total 7
DOMINGUES, Diana Agrupamento primeiro: Corpo Pós-Humano	Connexion: Uma Vida Optico-Eletronica para as Imagens, Dissertação (Mestrado), ECA-USP, São Paulo, 1990. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997. As Fronteiras Dos Territórios Digitais; Imagem E Cultura Eletrônica, Texto Para O Seminário “A Arte Na Condição Contemporânea”; Unicamp, 1997. <i>Criação e Interatividade na Ciberarte</i> . São Paulo: Experimento, 2002. (org) Arte e vida no século XXI, Tecnologia, ciência e criatividade, São Paulo, Editora UNESP, 2003. <i>Cibermundos: o corpo e o ciberespaço</i> . In. LYRA, Bernadette; SANTANA, Gelson. (Orgs.). <i>Corpo e Mídia</i> . São Paulo: Arte e Ciência, 2003. p. 19-48 VENTURELLI, Suzete. (Orgs.). <i>Criação e poéticas digitais</i> . Caxias do Sul: EDUCS, 2005. <i>dade virtual: uma realidade na realidade</i> . In: ARAÚJO, Denise C. (Org). Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 79-103 Arte, Ciência e tecnologia – passado, presente e desafios, São Paulo, Editora UNESP, Itaú Cultural, 2007.	Teses e Dissertações: Amoroso (2008); Andrade (2008); Ferreira (2001); Leite (2011); Peres (2008); Rêgo (2013); Santana (2003); Santana (2000); Silva (2008); Turelly (2009). Artigos: Araujo (2010); Castro (2011); Diniz (2015); Leite (2015); Pimentel e Rêgo (2013); Wosniak (2006); Wosniak (2013). Total 17
HARAWAY, Donna Agrupamento primeiro: Corpo Pós-Humano	“A Cyborgue Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the late twentieth century”. <i>En: Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature</i> . New York: Routledge, 1991. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século 20. Disponível em: < http://pt.scribd.com/doc/55060755/Haraway-Donna-Ciencia-Cyborgs-y-Mujeres >.	Teses e Dissertações: Andrade (2008); Azevedo (2013); Rêgo (2013); Santana (2003). Artigos: Rêgo e Pimentel e (2013). Total - 5
KUNZRU, Hari Agrupamento	Genealogia do ciborgue. In: SILVA, Tadeu Tomaz da (Org. e trad.). Antropologia do ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. “Você é um ciborgue”: um encontro com Donna Haraway. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-	Teses e Dissertações: Andrade (2008). Rêgo (2013); Artigos:

primeiro: Corpo Pós-Humano	humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 19-36.	Pimentel e Rêgo (2013). Total 3
LEMOS, André Agrupamento primeiro: Corpo Pós-Humano e Agrupamento segundo: Corpo virtualizado	“Arte Eletrônica e Cibercultura” In Martins, F. & Silva, J., <i>Para Navegar no Século 21: Tecnologias do Imaginário e Cibercultura</i>. Sulina/Edipucrs. Porto Alegre. 2000. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008. Ciberarte. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/CIBERARTE.pdf>.. Cidade-ciborgue. In: Galaxia. Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura. n. 8. PUC-SP, São Paulo, EDUC: Brasília, 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>	Teses e Dissertações: Amoroso (2008); Andrade (2008); Rêgo (2013). Artigos: Leite (2015); Pimentel e Rêgo (2013); Wosniak (2006). Total - 6
LÉVY, Pierre Agrupamento segundo: Corpo virtualizado	As tecnologias da inteligência - O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro, Editora 34, 1995. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. <i>A inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço</i>”. São Paulo: Loyola, 1999. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.	Teses e Dissertações: Azevedo (2013); Andrade (2008); Ferreira (2001); Peres (2008); Rêgo (2013); Santana (2000); Santana (2003); Turelly (2009); Artigos: Diniz (2015); Gontijo (2013); Pimentel e Rêgo (2013); Wosniak (2006); Wosniak (2013). Total - 13
SANTAELLA, Lúcia Agrupamento primeiro: Corpo Pós-	A Assinatura das Coisas: Peirce e a Literatura. Rio de Janeiro: Imago, 1992. Difficulties and strategies in applying Peirce’s semiotics. <i>Semiótica, Berlim</i>, v. 97, n.3, 1993. O Homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org). <i>A arte no século XXI: a humanização das tecnologias</i>. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. A percepção: uma teoria semiótica. 2.ed. São Paulo: Experimento, 1998. Matrizes da Linguagem e do Pensamento. Sonora, Visual, Verbal. São Paulo: Iluminuras/FAPESB, 2001.	Teses e Dissertações: Andrade (2008); Azevedo (2013); Leite (2011); Rêgo (2013); Santana (2003); Silva

Humano e Agrupamento terceiro: Corpo - Teoria Geral dos Signos - Semiótica	Mídias e artes-Os desafios da arte no início do século XXI, São Paulo, Editora UNIMARCO, 2002. “As artes do <i>corpo biocibernético</i>”. In: DOMINGUES, Diana (Org.) Arte e vida no séc XXI. São Paulo: Ed. UNESP, 2003a. p. 65-94 Cultura Tecnológica & O corpo biocibernético. São Paulo, 1998. Disponível em: < http://www.pucsp.br/~cos-puc/interlab/santaell/index.html> Acesso em: Jan 2008. Culturas e artes do pós humano. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003b. Corpo e Comunicação. Sintoma da Cultura. São Paulo: Paulus, 2004a. A teoria geral dos signos. Como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004b. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 2007 (Primeiros passos, 103). Pós-humano: por quê?. <i>Revista USP</i>, São Paulo, n. 74, p. 127 – 137, 2007.	(2008); Turelly (2009). Artigos: Gontijo (2013); Lemos (2015); Pimentel e Rêgo (2013); Santana (2014); Souza (2011); Wosniak (2006); Wosniak (2013). Total - 14
SANTANA, Ivani Agrupamento segundo: Corpo virtualizado e Agrupamento terceiro: Corpo - Teoria Geral dos Signos - Semiótica	<i>Corpo Aberto: mídia de silício, mídia de carbono: a dança em interação com as novas tecnologias</i>. 2000. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2000. <i>Dança na cultura digital</i>, Salvador, Bahia, EDUFBA, 2006. <i>Corpo Aberto, Cunningham, dança e novas tecnologias</i>, São Paulo, EDUC, FAPESP, 2002. <i>Novas configurações da Dança em processos distribuídos das Redes</i>. Plataforma Eletrônica Internacional Xanela Comunidad TecnoEscenica. Disponível em http://www.xanela-rede.net, 2013.	Teses e Dissertações: Andrade (2008); Leite (2011); Rêgo (2013); Santana (2003); Silva (2008). Artigos: Santana (2014); Diniz (2015); Wosniak (2013); Souza (2011) Total - 9
VIRILIO, Paul Agrupamento segundo: Corpo virtualizado	<i>O espaço crítico</i>. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. “Os Motores da História” In Araújo, H. (org.), <i>Tecnociência e Cultura: ensaios sobre o tempo presente</i>. Estação Liberdade. São Paulo. 1998. “O Resto do Tempo” In Martins, F. & Silva, J., <i>Para Navegar no Século 21: Tecnologias do Imaginário e Cibercultura</i>. Sulina/Edipucrs. Porto Alegre. 2000.	Teses e Dissertações: Amoroso (2008); Ferreira (2001). Artigos: Araújo (2010). Total - 3

WOSNIAK, Cristiane Agrupamento primeiro: Corpo Pós- Humano	<i>Dança, cine-dance, video-dance, ciber-dance, dança, tecnologia e comunicação.</i> Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação de Comunicação e Linguagens, Faculdade de Ciências sociais aplicadas. 2006.	Teses e Dissertações: Rêgo (2013); Turelly (2009). Total 2

Leitura quadro 2 - Autores Recorrentes e as obras referenciadas

O quadro 2 apresenta a relação dos teóricos reiteradamente referenciados nos 28 textos selecionados e a respectiva obra citada. Nesse momento da pesquisa, essas informações auxiliam a definir as principais teorias e teóricos que constituem o conhecimento acerca do corpo na dança tecnológica, noção importante para retomar discussões, avançar no campo teórico e preencher possíveis lacunas conceituais.

Nesse quadro constam teóricos importantes para o estudo da cibercultura, tecnologia, virtual, corpo e dança e o desenvolvimento desta pesquisa, como: Pierre Lévy, Paul Virilio, Jean Baudrillard, Ivani Santana, Cristiane Wosniak e André Lemos. Isso indica uma interação de pensamento com outros pesquisadores e que já existe uma trilha teórica acerca do tema a ser estudada e colocada em movimento para confrontar ideias, reconhecer correntes interpretativas e intensificar reflexões.

Os demais teóricos enumerados colaboram para aprimorar o entendimento. Lúcia Santaella aparece em várias citações, está referenciada em 14 dos 28 textos, sendo uma leitura fundamental para quem aborda o tema da perspectiva da Teoria Geral dos Signos proposta por

Charles S. Pierce¹⁹³. Diana Domingues sistematiza a produção acerca da cibercultura, aludida em 17 textos, aparece como autora e organizadora de livros que tratam de humanidade e tecnologia, corpo e ciberespaço, mídias digitais e outros assuntos concernentes. Donna Haraway e Hari Kunzru, com produção mais pontual, são leituras complementares que abrem outras portas de investigações e consequente entendimento.

Identificação e agrupamentos das teorias, conceitos e pensamentos que tratam do corpo na dança tecnológica

Após a releitura dos textos reconhecemos 3 principais abordagens teóricas para o corpo na dança tecnológica que dividimos por agrupamentos. São eles: o corpo pós-humano, o corpo virtualizado e o corpo na Teoria Geral dos Signos – semiótica.

Os 3 agrupamentos foram organizados de modo apresentar perspectivas de investigação distintas, mas como são proposições fronteiriças é natural que se comuniquem, por isso alguns textos poderiam ser alocados em mais de um agrupamento.

Descrevemos os aspectos teóricos de cada agrupamento para oferecer ao leitor um panorama a respeito do assunto e chamamos de “contextos revelados” a forma que os autores dos 28 textos selecionados se utilizam dessas teorias para tratar do corpo na dança tecnológica.

Agrupamento primeiro: Corpo Pós-Humano

O corpo pós-humano está relacionado ao sentimento de que vivemos uma dinâmica cultural em que a maquinização tecnocientífica e informacional, iniciada nos anos 1970 e estreitamente relacionada ao desenvolvimento da informática, biotecnologia e a codificação do genoma humano, rompe com a visão de um corpo natural. Fenômeno estreitamente ligado a cibercultura, esse conceito indica um salto de qualidade na condição humana e permeia

193 Charles Sanders Pierce (1839-1914), filósofo, pedagogo, cientista, linguista e matemático Norte Americano foi um dos fundadores da semiótica contemporânea e da lógica das relações. Disponível em <http://educacao.uol.com.br/biografias/charles-sanders-peirce>. Acesso em 05/11/2017.

todo o tecido social na era da *internet*, dos negócios *on line* e o entretenimento digital.

Nesse cenário tecnológico, já não tanto ficcional, que tem no corpo a última barreira a ser superada rumo as inovações tecnológicas, emerge o primordial sinal do Corpo Pós-Humano. Ser intermedial entre o humano e um corpo conectado, entre a máquinas e os aparelhos eletrônicos surge a figura simbólica do *ciborgue*¹⁹⁴.

A figura do *ciborgue*, do organismo cibernético, meio homem, meio máquina, é apenas o estágio intermediário de um processo que deve culminar com a montagem de um aparato totalmente maquinístico, para onde deveremos transferir o melhor da memória e da experiência humanas. (RÜDIGER, 2008, p.35).

Nesta pesquisa, o conceito de corpo pós-humano é entendido aquém das dicotomias entre ciência, tecnologia, máquina e corpo e será abordado com mais precisão no capítulo terceiro que trata da relação deste com a dança tecnológica.

Encontramos dentre os 28 textos selecionados 9 que acreditamos possuir relação estreita com esse agrupamento: Rêgo (2013), Abrão (2007), Andrade (2008), Amoroso (2004), Leite (2015), Rêgo e Pimentel (2013), Gontijo (2013) e Wosniak (2007 e 2013).

São textos apontando que na remodelagem física e mental promovida pelo intercâmbio do corpo e a tecnologia vão se dissipando as dicotomias entre o humano e a máquina dando origem a um híbrido¹⁹⁵, que para Wosniak (2007), acopla uma complexo sistema corpo de carbono a um sistema corpo de silício. Outras reflexões a respeito do tema tratam da “manipulação genética” (GONTIJO, 2013, p. 100), “implantes”, “próteses” e “acoplamentos” (RÊGO, 2013, p.27), “aparatos tecnológicos” (LEITE, 2015, p.170) e “interferências mecânicas e digitais” (ABRÃO, 2007, p. 231).

Segundo conjunto elencado no quadro 2 destacamos como teóricos desse agrupamento os pesquisadores Donna Haraway, André Lemos e Lúcia Santaella

194“Durante os anos 1970, as comunicações em massa começaram a veicular suas primeiras representações do ciborgue, acentuando sua luminosidade tecnológica e sentido terapêutico para os problemas humanos.” (RÜDIGER, 2008, p.70).

195 Híbrido pode ser entendido aqui como um corpo no qual: “próteses e carne estão misturados em um novo ser, sem haver possibilidade de compreender onde começa uma e termina outra (SANTANA, 2000, p. 95)

A bióloga e filósofa estadunidense Donna Haraway (2009), professora da História da Consciência na Universidade da Califórnia instiga pesquisadores e estudantes com suas ideias radicais. Afirmar que somos produtos da ciência e tecnologia que nos assolam não sendo mais possível separar o indivíduo da tecnologia ou o humano da máquina, pois somos todos *ciborgues* (KUNZRU, 2000).

Estabelece no seu texto “Manifesto *Cyborgue*: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no fim do século XX”, publicado primeiramente em 1988, relações entre tecnologia e feminismo, um mundo com menos controle e o fim das fronteiras entre humanos e máquinas. Elenca a ideia de *ciborgue* para discutir as relações entre tecnologia, corpo, cultura e sociedade. Prevê a fusão entre máquina e seres humanos em um utópico mundo sem gênero e define um *ciborgue* como “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2009, p.36).

Para entender, ainda que brevemente, o pensamento teórico de Haraway destaco:

O mundo de Haraway é um mundo de redes entrelaçadas – redes que são em parte humanas, em parte máquinas; complexos híbridos de carne e metal que jogam conceitos como “natural” e “artificial” para a lata do lixo. Essas redes híbridas são os ciborgues e eles não se limitam a estar à nossa volta – eles nos incorporam. Uma linha automatizada de produção em uma fábrica, uma rede de computadores em um escritório, os dançarinos em um clube, luzes, sistemas de som – todos são construções ciborguianas de pessoas e máquinas. (KUNZRU, 2000, p. 24)

Andre Lemos (1997, 2004), é professor da UFBA, pesquisa a cibercultura desde os anos 1990 com foco na relação da tecnologia e a comunicação em rede nos espaços urbanos e as novas práticas sociais ligadas as tecnologias móveis da cibercultura. Enxerga a virtualização como: “um processo de hibridização da cibercultura contemporânea: espaço/ciberespaço; tempo/tempo-real; corpo/prótese” (1997, p. 29). Afirmar ainda, que o processo de “*cyborgização*” da cultura contemporânea é um fluxo humano ligado a atual ordem artificial promovida pela virtualização dos espaços e da cultura, na qual os *ciborgues*, seriam uma expressão legítima da cibercultura que, segundo ele, é uma transformação que tem seu início na metade dos anos 70 com os impactos sociais da microinformática (2004, p. 60).

A professora da PUC/SP Lucia Santella (1997, 2003b e 2004a), é reconhecida como uma das principais estudiosas da semiótica e divulgadora do pensamento de Charles Pierce no

Brasil. Tem como foco de estudo a inteligência da tecnologia e as mídias digitais. Em suas publicações, aponta o corpo *ciborgue*, tecnologicamente estendido, lotado na esfera biológica e ampliado pelos pontos mais distantes da tecnologia (SANTAELLA, 2003b). Trata do Pós-Humano como um Corpo Biocibernético que seria o novo estatuto do corpo humano, fruto de conexões em variados sistemas tecnológicos “até o limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma” (2004a, p.98).

Contextos revelados

O conceito de pós-humano para tratar do corpo na relação entre dança e cibercultura aparece na dissertação “Corpos Virtualizados, Danças Potencializadas: Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue” da pesquisadora Isa Sara Pereira Rêgo, UFBA. “A presente dissertação parte da hipótese que o processo de virtualização do corpo na dança é resultado de um movimento contemporâneo geral que caminha para o virtual o qual chamamos de corpociborgue”. (RÊGO, 2013, p. 19)

A autora, tece suas impressões acerca do corpo na dança tecnológica com base no conceito de *cyborg* proposto por Donna Haraway (2009) e Lemos (2004), aliado aos conceitos de virtualização do corpo na cibercultura conforme Pierre Lévy (1996, 1999), e ainda, das relações corpo-máquina por Lúcia Santaella (1997, 2003a), oferecendo como ponto central de sua reflexão, a ideia de que um *corpociborgue* na dança, é um acontecimento social, cultural e artístico em que as dicotomias entre o eu e o outro, corpo e máquina, material e virtual, realidade e aparência se desfazem, pois se trata de um conceito que insta fronteiras.

O ser humano é naturalmente *cyborg*, pois incorpora desde sempre ferramentas que ampliam suas capacidades corporais. E se torna um corpociborgue ao incorporar os processos de virtualização do corpo (LÉVY, 1996), característicos da sociedade contemporânea. Santaella (2004) nos chama atenção para o fato de que as tecnologias atuais implicam não apenas reconstituições da vida social e cultural, mas também mudanças do corpo humano. Sob essa perspectiva, chamamos de corpociborgue o novo conceito do corpo humano em resposta aos sistemas de extensões tecnológicas que emanam na fluidez contemporânea e de sua recorrente exploração pelos artistas interessados na pesquisa sobre dança e novas tecnologias. (RÊGO, 2013, p. 46)

Para a autora, esse *corpociborgue* que reside na trama da tecnologia e cibercultura, ao

se deparar com a dança, indica a existência de um corpo múltiplo e mutante que se faz plural na sua constituição e ideias, caracterizado pela fusão com próteses, extensões, acoplamentos e outras formas de hibridizações entre o corpo e a máquina. “No tocante ao corpo, o corpociborgue é o corpo que convive com as indisfarçáveis transformações da cibercultura, sendo afetado em todas as suas dimensões e desenham o “estado da arte” da dança contemporânea” (Idem, p. 56).

Em outros textos desse agrupamento, a manifestação de um corpo pós-humano serve para ampliar o entendimento da relação entre dança, corpo e a tecnologia. É o caso da tese: “Cartografias do Corpo: Metáforas Contemporâneas da Sutura e da Cicatriz” de Aline F. De Azevedo, UNICAMP, na qual o conceito pós-humano é adotado para reforçar a ideia de que vivemos um momento em que o homem busca ampliar os limites de seu corpo, ainda que seja com a utilização de remédios, anabolizantes e cirurgias “vivemos nos ideais utópicos do pós-humanismo traduzidos no desejo humano de transcender a natureza e tomar as rédeas da criação da vida.” (AZEVEDO, 2013, p. 87)

Da mesma maneira, a dissertação “Nós em Rede: informação, corpo e tecnologias” de Graziela Andrade, UFMG, traz a ideia de que um corpo *ciborgue* nos mostra as experiências radicais de artistas performáticos que utilizam tecnologia em seus trabalhos. Enfatiza, ainda, que a vida humana se artificializa no uso de produtos de beleza, nas academias de ginástica, roupas tecnologicamente desenvolvidas e outras práticas cotidianas, levando a uma situação de ampla fusão entre corpo e tecnologia, face ao acentuado momento de imersão na cibercultura. “A relação entre os humanos e as máquinas já seria tão íntima que não há como distinguir onde nós acabamos e onde começam as máquinas.” (ANDRADE, 2008, p. 57)

“Dançando com as máquinas: um olhar para o corpo e a tecnologia na sociedade através de um espetáculo de dança-tecnologia” de Daniela Maria Amoroso, UNICAMP, trata de outra dissertação na qual vemos que a relação entre dança e tecnologia tem o propósito de investigar as possibilidades de interação entre o corpo humano e a tecnologia. Aponta que: “a hierarquia não se faz presente, mas sim, uma relação de igualdade de importância na interação entre todos os elementos” (AMOROSO, 2004, p. 47).

O conteúdo deste agrupamento está diretamente relacionado ao desenvolvimento do terceiro capítulo dessa tese, no qual, pretendemos discutir o corpo na dança tecnológica na

perspectiva de interação com o conceito de corpo pós-humano.

Agrupamento segundo: Corpo virtualizado

Esse agrupamento reúne textos que tratam o processo de virtualização do corpo na dança tecnológica.

Locado na comunicação em rede, a virtualização é uma desterritorialização que ramifica a ação para lugares diversos. Não se trata de ilusão ou desaparecimento, uma vez que existe de fato; não determina a sua localização e origem, visto que os elementos na rede são nomads, ubíquários e são acionados de incomensuráveis lugares, mas produz formas e efeitos previsíveis, identificáveis e coletivizados. É um deslocamento no espaço-tempo que gera instabilidade no senso comum do que chamamos de realidade, visto que funda outros mundos. Movimento contemporâneo amplo, abrange a comunicação, a informação, o funcionamento econômico, as comunidades virtuais e os corpos no que tange a percepção e os sentidos

Na dança, o corpo virtualizado parte de um espaço-tempo estável (o palco) para a rede digital ou tela de um computador (lugar instável). São formas de manipulação visual da material que produzem novas expressões e estado de presença. Trata-se de uma multiplicação das possibilidades de acionamento do corpo e não uma desencarnação esvaziada de sentidos. “A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença.” (LÉVY, 2010, p. 9).

A virtualização do corpo na dança tecnológica pode emergir em múltiplas categorias, como uma dança virtual ou videodança realizadas para serem fruídas em plataformas digitais, uma dança telemática com corpos ocupando espaços diferentes e interagindo. São manifestações nas quais o corpo pode ter suas formas e cores transformadas, o tempo de execução do movimento acelerado e demais possibilidades decorrentes dos efeitos especiais de filmagem e edição, ou ainda, confundir sua localização e concretude no jogo de imagens projetadas.

São as realizações artísticas mediadas por tecnologias que permitem a

desmaterialização do corpo e a interatividade coletiva. “A arte eletrônica contemporânea toca o cerne da civilização do virtual: a desmaterialização do mundo pelas tecnologias do virtual, a interatividade e possibilidades hipertextuais” (LEMOS, 1997, p. 23).

Nesse agrupamento reunimos 9 textos que tratam da virtualização nas expressões de dança com recursos de telepresença, videográficos, projeções e outras maneiras de aplicação das tecnologias digitais. São eles: Parente (2015), Schulze (2015), Castro (2011), Azevedo (2013), Ferreira (2001), Santana (2012), Leite (2011), Wosniak (2006) e Turelly (2009).

Do rol de teóricos que integram esse agrupamento destacamos Pierre Lévy, Lúcia Santaella e Ivani Santana (2000, 2003a, 2006, 2015), autores reconhecidos em suas pesquisas acerca do tema e amplamente citados nos textos selecionados.

Lévy (1996, 1999, 2010), aponta como um dos princípios básicos da cibercultura a interconexão e indica que a virtualização é um dos fatores de sucesso do conhecimento coletivo em rede que se estabelece. Indica que ela promove a amplificação do corpo e potencialização da sua capacidade expressiva ao englobar tecnologias informacionais e telecomunicacionais que virtualizam o corpo nos processos de manipulações digitais, que acontece desde um simples aparelho de celular, até complexas salas de realidade aumentada. Trata do tema de forma aprofundada no livro “O que é o Virtual?”, no qual aborda o conceito de três maneiras: “filosófico (o conceito de virtualização), antropológico (a relação entre o processo de hominização e a virtualização) e sócio-político (compreender a mutação contemporânea para poder atuar nela).” (2010, p. 7).

Por sua vez, Santana (2015) coloca a dança telemática como uma expansão sensório-motora do dançarino. Valendo-se da tecnologia de telecomunicação para chegar a uma interação em tempo real entre lugares distantes, mescla arquivos sonoros, imagens e textos pré-gravados para promover o intercâmbio entre dança, corpo e o ambiente. “Com a telemática, surgem questionamentos sobre presença, distância e proximidade, espaço e tempo, dentre outros aspectos redimensionados pela cibercultura.” (p. 13).

Nesse aspecto, o corpo é tratado como uma informação numérica e um código programável que traz novas possibilidades para fruir a dança. “Por isso, a dança telemática é um segmento da dança com mediação tecnológica que antes de qualquer outra coisa transmite

uma nova linguagem, de cooperação, criatividade e transformação (SANTANA, 2003a, p. 45).

Lúcia Santaella (2004a) aborda o fenômeno da virtualização e da cultura para estilhaçar as fronteiras entre o humano e as máquinas em um mundo conectado em rede. Conforme essa pesquisadora, nas últimas décadas, muito além do nosso corpo, atingindo o que nos constitui como humano, se coloca atualmente em tal grau de vulnerabilidade que acolhemos outras noções para a existência humana.

Contextos Revelados

O enfoque do corpo virtualizado nos contornos da cibercultura aparece na dissertação “Novos tempos, novos espaços, novos corpos... uma nova dança?” de Mirza Ferreira, UNICAMP. A autora afirma que as tecnologias de informação e comunicação interferem nos conceitos de tempo, espaço, corpo e dança e a virtualização do corpo, presente em muitas das relações que estabelecemos com a tecnologia, não se caracteriza por uma desencarnação, mas de uma multiplicação de ocorrências. “Os dispositivos tecnológicos virtualizam os sentidos - o telefone virtualiza a audição, a televisão a visão, os sistemas de telemanipulações o tato e a interação sensório- motora. (FERREIRA, 2001. p. 44). Para Santana (2012), vê no corpo virtualizado da dança telemática uma das marcas das encenções contemporâneas na qual podemos pensar a respeito da temporalidade na qual os encontros não se dão em função do lugar, mas pelo compartilhamento de um mesmo tempo.

Agrupamento terceiro: Corpo - Teoria Geral dos Signos - Semiótica

Nesse agrupamento estão alocados os textos referentes a Teoria Geral dos Signos e semiótica e a relação que envolve dança/corpo, informação e tecnologia. São estudos que abordam a relação entre dança e cibercultura como sistemas sógnicos.

A semiótica, corrente de pensamento estadunidense discute a conexão evolutiva entre o organismo e o meio no qual o corpo/dança ocupa um lugar privilegiado de reflexão acerca da relação entre natureza e cultura. Nesse processo o ser vivo atua como um processador de

informações no transito de suas percepções interiores e o ambiente circundante e o corpo se constitui como uma ação processadora de informação dando forma e identidade ao sujeito. Nesse entendimento, o fluxo dos processos semióticos são analisados por meio do conceito de signos proposto por Charles S. Pierce.

Destacamos nessa linha de pensamento os estudos da Prof^a Dr^a Lúcia Santaella. Professora titular no programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP, Coordenadora da Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Diretora do CIMID, Centro de Investigação em Mídias Digitais e Coordenadora do Centro de Estudos Peirceanos, na PUCSP e Presidente honorária da Federação Latino-Americana de Semiótica, entre outras atribuições, é uma escritora constante do tema com dezenas de livros e textos científicos publicado, divulgadora do pensamento de Pierce. Atualmente pesquisa a ontologia da comunicação como meio capaz de fazer frente ao desafio de se compreender quais os efeitos da comunicação entre humanos e não-humanos implementada pela chamada internet das coisas¹⁹⁶.

Por sua vez, o conceito de Corpomídia, cunhado por Greiner e Katz (2005) aborda o corpo como meio comunicacional e o investiga com base nas ciências cognitivas, nas teorias evolutivas e na semiótica peirciana. Vê o corpo como um meio de troca de informações permanente com o ambiente e fruto dos cruzamentos de informações que são selecionadas conforme o processo evolutivo do ser humano e sua cultura.

As relações entre o corpo e o ambiente se dão por processos coevolutivos que produzem uma rede de pré-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais. Embora corpo e ambiente estejam envolvidos em fluxos permanentes de informação, há uma taxa de preservação que garante a unidade e a sobrevivência dos organismos e de cada ser vivo em meio à transformação constante que caracteriza os sistemas vivos. Mas o que importa ressaltar é a implicação do corpo no ambiente, que cancela a possibilidade de entendimento do mundo como um objeto aguardando um observador. (GREINER; KATZ, 2005, p.7).

A semiologia ou semiótica francesa, vertente européia da Teoria Geral dos Signos, que tem como um dos seus primeiros autores Ferdinand Saussure (1857–1913), que se reporta aos fenômenos culturais como sistemas sócio no qual o signo é compostos de dois domínios

196 Informações disponíveis em : <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4780571J1>> Acesso e 20/11/2017.

complementares, a forma ou significante e o conteúdo ou significado. Encontramos esse linha conceitual nos textos da Prof^a Dr^a Isabel Cristina Vieira Coimbra Diniz,

Nessa abordagem, a semiótica francesa inspirada na fenomenologia, interessa-se pelo “parecer do sentido” que se apreende por meio das formas de linguagem e na linguagem em dança o signo como função é o resultado do significante (figuras gestuais) mais significado (projeto gestual) (DINIZ, 2011, p. 69).

Intencionamos nesse momento apresentar os conceitos centrais de cada agrupamento, e assim, optamos em não aprofundar a reflexão dessas duas vertentes da Teoria Geral dos Signos, pois para isso necessitaríamos de um longo tempo para debruçar sobre a bibliografia pertinente.

Estão elencados nesse agrupamento 10 textos nos quais reconhecemos reflexões ligadas a Teoria Geral dos Signos e a semiótica. São eles: Santana (2014, 2003, 2000), Antério (2013), Souza (2011), Higino e Andrade (2009), Diniz (2015), Araújo (2010), Silva (2008) e Massumi (2016).

Contextos revelados

Os conhecimentos advindos da teoria do signos e semiótica contribuem para fundamentar olhares diversos acerca do dança, corpo e tecnologia.

Estudiosa no assunto, Ivani Santana, no seu mestrado: “Corpo aberto: Mídia de Silício, Mídia de Carbono. A dança em interação com as novas tecnologias”, PUC/SP, investigou a relação entre dança e tecnologia com base na teoria peirceana. Ela aponta: “a investigação teórica está lastreada pela ideia de “sistemas abertos, e por signos no sentido empregado por Charles Sanders Peirce” (2000, p. 4). Defende que o corpo no qual a dança se manifesta passa a ser um sistema de interação e co-evolução. “Tudo está no mundo à procura de permanência. Homen, dança, tecnologia, todos os sistemas são signos do universo e todo signo tende a continuar no fluxo semiótico *ad infinitum* (p. 107).

No artigo “Silêncio, ruído e presença do corpo (TELE) sonoro” Santana (2014), nos mostra as premissas do conceito de corpo (tele) sonoro que vem desenvolvendo a partir dos estudos da semiótica peirceana, da ciências cognitivas e reflexões aplicados no campo da

dança e a arte do som. Com essa investigação, busca valorizar a sonoridade do ambiente no qual a dança ocorre em equilíbrio com a visualidade tão marcante na dança telemática. "Desta forma a discussão pretende tratar de duas questões interligadas: o entendimento de que o corpo é sonoro e a exploração dessa condição em configurações de arte em rede." (p. 73). Indica ainda, algumas das intenções que estabelece com a dança telemática ao promover o distanciamento entre os bailarinos levava a outras estratégias corporais e estéticas para a obra.

Os agrupamentos promovem aproximações entre os textos e revelam os aspectos teóricos. Cabe ressaltar que não é intenção estabelecer parâmetros ou comparações entre as diferentes teorias, pois para isso, seria necessário uma nova abordagem em relação ao material recolhido.

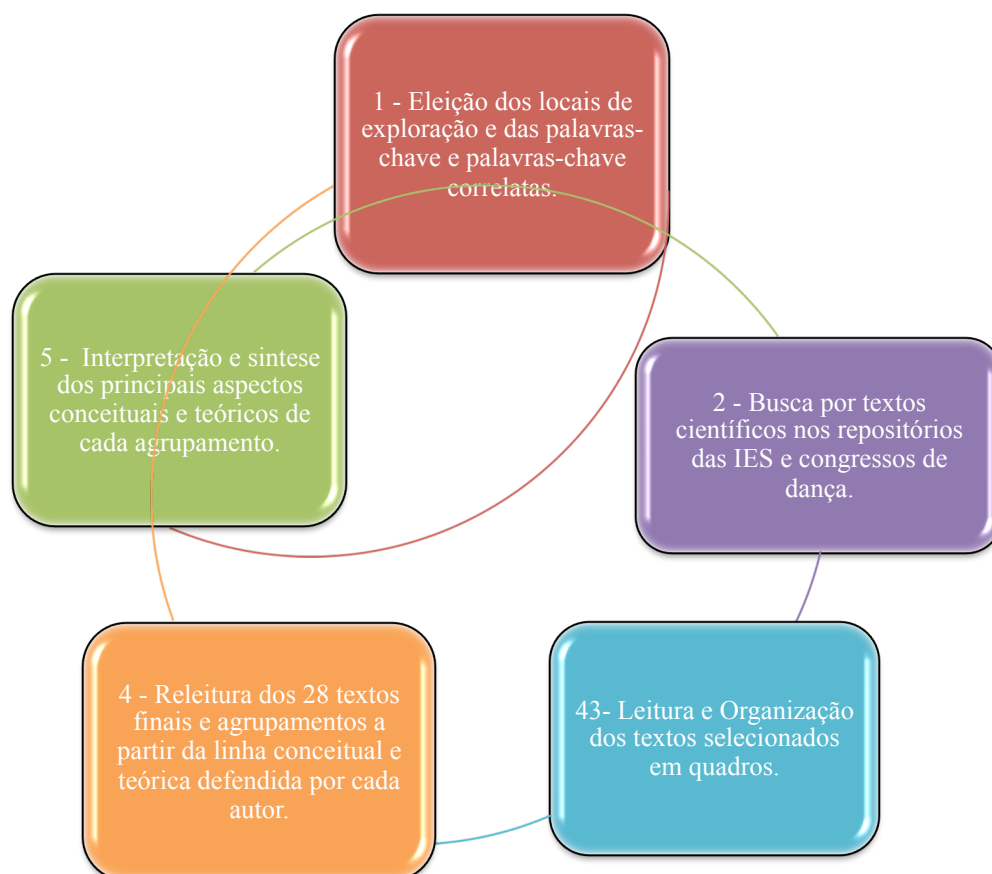
Estudo do Estado Atual - Um Final Possível

Enfrentamos nesse estudo do estado atual, por meio de uma revisão bibliográfica eletrônica, o desafio de verticalizar o conhecimento acerca da relação entre dança e cibercultura e buscamos requisitos teóricos e conceituais para refletir o corpo na dança tecnológica.

Para tanto, percorremos a seguinte trilha: 1- Definimos locais de exploração e as palavras-chave e palavras-chave correlatas a fim de uniformizar as buscas. 3- Exploramos os locais pré determinados e selecionamos os textos pertinentes com esta pesquisa. 4- Realizamos a leitura e organização dos textos em quadros. Momento em que tecemos alguns apontamentos acerca do conteúdo. 5- Fizemos a releitura dos 28 textos selecionados e criamos 3 agrupamentos a partir das principais linhas conceituais e teóricas encontradas. 6- Efetivamos uma síntese dos principais aspectos teóricos e conceituais encontrados em cada agrupamento.

Abaixo apresentamos um fluxograma com a integralização do processo de trabalho e a condensação do que foi realizado em cada momento para ilustrar o texto

Figura 11 - Fluxograma com a sequência de ações realizadas no estudo do estado atual.



Fonte: dados do estudo do estado atual.

Os dados coletados, assim como as considerações realizadas, não indicam um esgotamento acerca do tema. Acreditamos que os dados e referenciais teóricos aqui reunidos podem receber outras abordagens e encaminhamentos suscitando novas pesquisas.

ANEXO 1

Convite para exposição realizada na Fundação Pró Memória de São Caetano do Sul – Pinacoteca Municipal-SCS, 2006.

A Fundação Pró-Memória de São Caetano do Sul e a Pinacoteca Municipal convidam para a exposição

poéticidade

Artur Cole - Edson Baeça - Flávio Camargo - José Romero

abertura
30 de junho de 2005 - 19h

visitação
31 de junho a 3 de setembro
segunda a sexta, das 9h às 18h
sábados, das 9h às 13h

Pinacoteca Municipal
Av. Dr. Augusto de Toledo, 255
Santa Paula

4221-9008

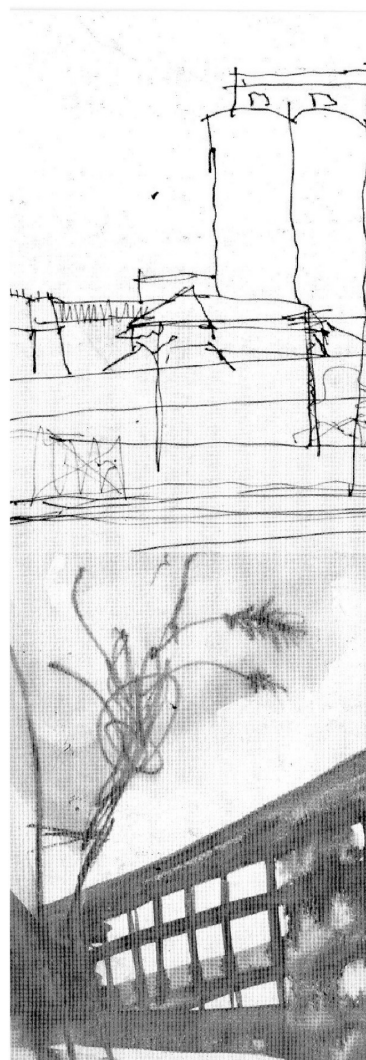
www.fpm.org.br

Apoio

 **FSA**
CENTRO UNIVERSITÁRIO
Fundação Santo André

 **Fundação Pró-Memória**
São Caetano do Sul

 **PREFEITURA MUNICIPAL**
SÃO CAETANO DO SUL



ANEXO 2

Certificado de participação no 25º salão de Artes plásticas de Franca, 2001.

CERTIFICADO



FUNDAÇÃO CULTURAL
"MÁRIO DE ANDRADE"

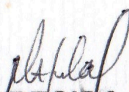


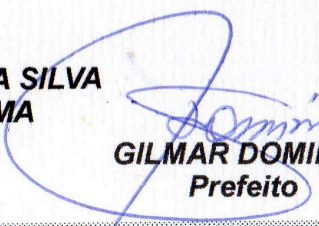
Certificamos que

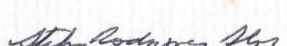
JOSÉ DA SILVA ROMERO

participou do
25º SALÃO DE ARTES PLÁSTICAS CONTEMPORÂNEO,
no período de 9 de novembro a 7 de dezembro de 2001,
na Pinacoteca Municipal de Franca.

Franca, novembro de 2001


NEIDE APARECIDA DA SILVA
Presidenta da FCMA


GILMAR DOMINICI
Prefeito


ATALIE RODRIGUES ALVES
Diretora da Pinacoteca



PREFEITURA DE
FRANCA
Cidade da Participação Popular

ANEXO 3

Certificado de participação no XXII SLAC – Salão Limeirense de Arte Contemporânea,
Limeira, 2000.



salão
limeirense
de
arte
contemporânea

A cidade virando arte.

certificado de premiação

A Secretaria Municipal da Cultura, Turismo e
Eventos de Limeira parabeniza o talento de

josé romero

premiado com **medalha de prata**
pela(s) obras(s) **sem título**

no 21º SLAC – Salão Limeirense de Arte Contemporânea,
de 9 a 22 de novembro de 1997.

Limeira, 08 de novembro de 1997.

Pedro Teodoro Kühn
Prefeito Municipal de Limeira

Antonio Francisco dos Santos
Presidente da Comissão Organizadora do 21º SLAC



REALIZAÇÃO
PREFEITURA MUNICIPAL DE LIMEIRA



PALACETE LEVY



APOIO:
SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA
DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO CULTURAL
OFICINA CULTURAL REGIONAL CARLOS GOMES

ANEXO 4**Certificado de participação no 31º Salão de Arte Contemporânea de Santo André 2003**

PREFEITURA DE SANTO ANDRÉ
Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer

OFÍCIO Nº 019.03.2003 - CASA DO OLHAR - SCEL.

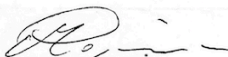
Santo André, 25 de março de 2003.

Prezado(a) Senhor(a),

Vimos pelo presente informar que, conforme decisão da Comissão de Seleção e Premiação, os seus trabalhos foram selecionados para o 31º Salão de Arte Contemporânea de Santo André e que os mesmos ficarão expostos no período de 16/04 a 21/06/2003 no Salão de Exposições do Paço Municipal - Praça IV Centenário, s/nº - Centro - Santo André..

Agradecemos a sua participação e contamos com a sua presença na abertura do Salão que será no dia 16/04/2003 às 20 horas.

Atenciosamente,


PAULA CAETANO
Coordenadora de Programa I
Casa do Olhar