

**Dança Contemporânea e Tecnologia Digital:
novos suportes técnicos, novas configurações artísticas profissionais.**

Belkiss Amorim
Mestranda em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local. Centro Universitário
UNA, BH

Palavras-chave: Dança Contemporânea, tecnologia digital, espaço/tempo/corpo real/virtual, capacitação profissional

O tema **Dança Contemporânea e Tecnologia Digital** está conectado com o impacto causado pelas inovações tecnológicas apropriadas pelo campo das artes do espetáculo nas últimas décadas. Estas inovações desencadeiam, concomitantemente, novas propostas de criação, novos processos e inusitadas formas de concepção de obras artísticas.

Vivemos um momento cultural amplamente permeável, em que a exploração das possibilidades de comunicação e de expressão artística é infinita, potencializando a interação dicotômica entre arte/ciência, arte/tecnologia e arte/comunicação que aponta um amplo espaço de investigação, experimentação e desenvolvimento das linguagens artísticas.

As interfaces tecnológicas digitais incorporadas pela Dança vêm agregar novos valores e parâmetros de complexidade desde o ensino até a realização do espetáculo, desafiando as fragilidades corporais humanas; tanto no que diz respeito ao espaço/tempo/corpo real, como ao espaço/tempo/corpo virtual e indica um futuro de possibilidades inimagináveis para a criação em Dança.

Os termos **espaço, tempo e corpo** assumem novos significados ao se tornarem virtualizados e evidenciam o poder da tecnologia de transformar a sociedade, de modificar suas representações simbólicas e de interferir de forma dimensional no desenvolvimento humano, de acordo com Lévy (1987, p.162) “uma mutação antropológica de grande amplitude”.

Dança em interação com meios midiáticos digitais não significa um formato de composição exaurido das emoções e subjetividades humanas. O meio eletrônico constitui uma nova forma de expor a obra e estabelecer uma nova relação dialética entre o autor e o espectador. Esse novo ambiente deve manter-se consciente de seu poder de estimular a criatividade e o espírito empreendedor e potencializar suas aplicações sociais como algumas das funções construtoras dos valores essenciais ao desenvolvimento humano.

Essa nova configuração artística aponta, inevitavelmente, a necessidade da formação de novas configurações profissionais conectadas com o novo paradigma mundial: a sociedade da informação, que integra as transformações socioculturais, ideológicas, científicas, econômicas e políticas, as quais prescrevem a construção do futuro.

Como a Dança Contemporânea em interação com a Tecnologia Digital pode contribuir para o desenvolvimento local ampliando o mercado de trabalho no campo da concepção e produção do espetáculo?

As novas configurações da Dança enunciam novas oportunidades de trabalho para os intérpretes/criadores que necessitam potencializar suas aptidões artísticas para se inserirem neste novo cenário produtivo da arte, alavancando sua emancipação profissional, artística e social. Novas oportunidades de trabalho evidenciam a ampliação da empregabilidade no setor artístico, que depende, obviamente, da preparação do artista/criador para a atividade em questão.

Quando se refere à empregabilidade, remete-se às questões do mercado de trabalho, assunto que está ligado à produção e ao consumo de bens simbólicos, que constituem o capital cultural de uma sociedade. Entre esses bens simbólicos está a produção em Dança como um todo, que envolve além de seu valor simbólico, os recursos econômicos, financeiros e de equipamentos, que possibilitam a constituição e fruição da obra artística.

O objeto desta pesquisa consiste na estruturação de um curso de orientação e capacitação profissional para criadores – em parceria com técnicos de computação – viabilizando a utilização das imagens digitais nos processos de criação e na elaboração de suas obras, preparando-os para atender às demandas mercadológicas que se inscrevem nas novas perspectivas estéticas no campo do espetáculo. O objetivo, portanto, é disponibilizar aos artistas, uma nova ferramenta para a orientação e construção de suas obras. De acordo com Bittencourt (2005), se não existir a parceria entre artistas e cientistas ou “artistas das máquinas”, o desenvolvimento dessa configuração artística pode ser inviável.

Essa proposta busca contribuir na amenização do caos no meio profissional da Dança, criando uma nova possibilidade de trabalho, conectada com as inovações no campo das artes do espetáculo, resultantes do impacto das novas tecnologias que formulam um novo pensamento estético na Dança.

Vivenciamos dois fatores fundamentais na construção da carreira do profissional da Dança: o desenvolvimento em diagonal e a escassez do mercado de trabalho formal, eixos que acentuam a complexidade organizacional da Dança. Apresenta-se aqui uma proposta que contribui no sentido de ampliar a abrangência da atuação do artista da Dança e a possibilidade

de diversificar o mercado de trabalho, potencializando “as oportunidades de inserção dos indivíduos na vida produtiva” (Machado, 2000, p.141) e otimizando a empregabilidade.

Busca-se a possibilidade de atender a determinadas demandas estéticas da Dança Contemporânea que apontam a necessidade de sacramentar novas habilidades e capacidades necessárias ao profissional que almeja a utilização das imagens digitais nos processos de criação e produção do espetáculo, proporcionando uma nova configuração profissional para atender a um novo mercado de trabalho: os “Tecnoartistas”.

A estruturação do curso proposto vem de acordo com o pensamento de Barato (2008) de que teoria e prática devem ser construídas simultaneamente. Assim a investigação será conduzida por meio da conexão e articulação de quatro eixos principais para a construção do objeto.

Eixo 1 - Relacionado às configurações estéticas e processuais da Dança Contemporânea;

Eixo 2 - Relacionado à adequação da investigação ao mercado de trabalho e ao desenvolvimento cultural local frente às novas tecnologias;

Eixo 3 - Relacionado às aplicações das tecnológicas digitais e à virtualização como veículos para dinamizar as representações simbólicas da Dança; incrementar a revisão conceitual sobre o conjunto *espaço/tempo/corpo*; potencializar o sentido da produção artística e possibilitar a análise filosófica desta nova configuração artística;

Eixo 4 - Aplicado aos processos que serão propostos na oficina experimental.

Características subjetivas são inerentes às produções artísticas e o caráter qualitativo é sem dúvida o caminho adequado a esta pesquisa. Para sua efetivação propõe-se o desenvolvimento de uma “oficina experimental” com o objetivo de arquitetar um curso preparatório para “tecnobailarinos” conectados com a contemporaneidade artística da dança. Ao longo do processo de experimentação, a oficina visa desenvolver a construção do conhecimento necessário para a elaboração e concepção de projetos coreográficos para espetáculos que incorporem aparatos computacionais de imagem digital.

Considerando o perfil qualitativo, o enriquecimento e consistência desta investigação dependem do grau de racionalidade em interação com a intuição de cada membro do grupo que será investigado; do envolvimento individual de cada um; e da maneira como serão registradas e interpretadas as ações executadas ao longo do processo, com o objetivo de selecionar as etapas e atividades essenciais para a estruturação do curso proposto.

A oficina experimental deve agregar um projeto pedagógico que vise treinar habilidades para interpretar, elaborar, associar e articular informações técnicas com ideias

criativas oriundas dos três universos que abrangem a investigação: a concepção coreográfica, a criatividade na composição de imagens e a habilidade técnica computacional.

O importante é compor um plano de ensino bem direcionado e aberto a novas interlocuções e interferências. Um plano de ensino que possa lidar com situações de imprevisibilidade, preparado para “desproblematizar” e descobrir possibilidades.

A flexibilidade oferecida pelas ferramentas tecnológicas digitais tem caráter reversível, o que favorece a criatividade, a experimentação, a dinâmica processual e a reconfiguração, permitindo, como diz Werthein (2000) a modificação, a reorganização e a reestruturação dos elementos, assim como a infinita possibilidade de composição coreográfica.

Poder interferir num espaço/tempo/corpo virtual amplia o universo de possibilidades do artista criador, que pode usufruir de uma inesgotável usina produtora de criatividade, indo além de suas perspectivas de exploração do espaço/tempo/corpo real.

A Dança em interação com as tecnologias digitais vem afirmar a natureza da dança como autêntica forma de expressão humana de seus anseios e experiências sociais. A Dança em si não se artificializa, ela agrega novos elementos que constituem a ressignificação simbólica que identifica o sentido do seu tempo existencial. Não existe recuo ou negação da apropriação dos meios tecnológicos pela Dança, esse é o caminho natural de evolução da comunicação humana.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARATO, Jarbas Novelino. Conhecimento, Trabalho e Obra: uma proposta metodológica para a educação profissional. Em <http://www.senac.br/BTS/343/artigo-1.pdf>. Acesso 12/2008.

BITTENCOURT, Alessandra Torres. A influência da tecnologia na dança. Em http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Artigos/a_influencia_da_tecnologia_na_danca.pdf. Acesso em 20/01/2009.

LÉVY, Pierre. O que é virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. Cybercultura. França: Odile Jacob, 1993.

MACHADO, Lucília. A educação e os desafios das novas tecnologias. In: FERRETI, J.C. ET AL (Org.) Novas tecnologias, trabalho e educação. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 1999, p.169-188.

WERTHEIN, Jorge. A sociedade da informação e seus desafios. IBICT. Ci. Inf. Vol.29 n.2 Brasília. Mai/Ago. 2000.