



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

GRUPO DE PESQUISADORES EM DANÇA - ARTES CÊNICAS E VIRTUALIDADE – CIBORGUES, AÇÕES SINCRONIZADAS, TERRITÓRIOS LÍQUIDOS NA CENA EXPANDIDA

CORPO E VIDEOCENOGRRAFIA: INTERFACES PARA A CRIAÇÃO EM DANÇA CONTEMPORÂNEA.

ROBERTO BASÍLIO FIALHO

FIALHO, Roberto Basílio. Corpo e videocenografia: interfaces para a criação em dança contemporânea. Jequié: Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. UESB; Mestre em Dança. Professor Auxiliar. Coordenador do Curso de Licenciatura em Teatro da UESB. Professor de Visualidades da Cena.

RESUMO

O artigo tece considerações acerca da videocenografia, a partir da noção de corpointeface, com vistas a uma atualização conceitual sobre imagem cenográfica. Tais reflexões partem do pressuposto de que, no momento em que o corpo dança, ele interage com seu espaço e, na videocenografia, como prática específica em tempo/espaço virtual, o corpointeface torna possível novos conceitos de corpo que dança, reconfigurando paradigmas do campo, assim como a própria experiência estética de apreciação do espetáculo. Ao final, são apresentadas algumas abordagens, destacando alguns nomes da dança e sua produção artística, nas quais corpo e videocenografia interagem em processos criativos.

PALAVRAS-CHAVE: videocenografia: corpo: dança: corpointeface

- 1240 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

RESUMEN

Atualmente presenciar espetáculos de dança com jogos de vídeo, imagens y proyecciones de los monitores de televisión, parte de la escena de la danza como decoración escénica. Tales concepciones artísticas no pueden considerarse producciones de danza con interfaz tecnológica, ya que no utiliza el potencial creativo que figura en la tecnología utilizada. La danza debe estar diseñado para interactuar con la tecnología, y la mediación como una condición previa. A videocenografía no sólo es una pantalla de proyección como se utiliza en la película; conversa con la danza, con el cuerpo, permite lecturas poéticas y compone la danza con el coreógrafo.

PALABRAS CLAVE: videocenografía: Cuerpo: Danza: Cuerpointerface.

ABSTRACT

The article presents considerations about videocenografía, based on the notion of corpointerface in order to make a conceptual update on scenic image. The reflections assume that, when the body dance, it interacts with its space and in video-scenography as specific practice in virtual space/time, the corpointerface makes possible new concepts of body dancing, reconfiguring paradigms and the aesthetic experience of enjoyment of the show. In conclusion, we present some approaches, highlighting some names of dance and his artistic production, in which body and videocenografía interact in creative processes.

Keywords: Video-scenography: Body: Dance: Bodyinterface.

O corpo que dança é o corpo aqui abordado. Fazemos essa distinção por acreditarmos que assim delimitado, ele seja entendido de uma maneira peculiar, pois o corpo

- 1241 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

dançante tem características e conhecimentos cognitivos específicos, adquiridos em práticas físicas implícitas à própria natureza da dança. Esses aspectos, referenciados na própria configuração estética da dança, podem ser considerados próprios ao corpo que dança, a partir do entendimento de que, por mais complexa e específica que seja a dança em sua movimentação, ela é executada a partir de movimentos do corpo, os quais se inscrevem no tempo/espaço no mesmo instante em que se configuram de forma visível.

Nessa direção, é possível supor que assim estejam configuradas todas as danças – de todas as técnicas, estilos e etnias. Esse postulado é uma visão de dança que figurou por muito tempo, ainda existe nos dias de hoje e, para o bem da própria diversidade da área, sempre existirá. Mas a cultura digital, desde de que se tornou acessível a todos, renovou fatores estruturais e conceituais das artes em geral, ao introduzir novos conceitos, flexibilizando antigos paradigmas ou mesmo colocando em xeque algumas certezas cultivadas no campo artístico.

A dança produzida com interface tecnológica reflete paradigmas conceituais da própria natureza da interface, que modificam as imagens do corpo e a qualidade estética do movimento. São práticas específicas em tempo/espaço virtual que tornam visíveis novos conceitos de corpo que dança – e até mesmo de dança. A videodança, por exemplo, carrega tais paradigmas, uma vez que apresenta aspectos estéticos só podem ser apreciados nesse formato. Trata-se de uma proposta de dança para ser assistida em suportes audiovisuais, nos quais, pelas possibilidades criativas que o vídeo mobiliza, a imagem do corpo pode atuar sem gravidade, o movimento pode ser recortado pelo ângulo da câmera, a narrativa pode ser editada, com movimentos executados de forma reversa – e o corpo pode ser fragmentado na imagem.

Além disso, no meio audiovisual a dança pode ser vista em ângulos impossíveis de serem apreciados no palco tradicional italiano, detalhes de movimentos minimalistas podem ampliados e valorizados, o que reconfigura a própria experiência estética de apreciação do espetáculo. Isso afeta todos os aspectos já postulados pela dança feita para o palco. Trata-se, portanto, de uma atualização sobre os conceitos que estruturam a dança, tais



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

como o uso do tempo/espaço, as técnicas de dança e até a própria visão do que pode ser considerado dança.

Evidentemente, a dança acontece no corpo, é um fenômeno da cultura e da arte, que tem no corpo seu suporte primeiro. Neste artigo, entretanto, são consideradas as danças mediadas pelas interfaces do audiovisual, e o que se propõe é uma atualização conceitual sobre imagem cenográfica ou cenografia para a dança, pois o panorama da dança com interface tecnológica é rico e diversificado em técnicas e estéticas: são dançarinos com sensores acoplados ao corpo ou ainda com sensores acoplados ao ambiente para capturar seus movimento; dançarinos virtuais criados por *softwares*; danças executadas por dançarinos que não se encontram no mesmo ambiente da apresentação, através de performances telemáticas; são imagens pré-gravadas que dialogam com o dançarino; conceitos da cibernética usados para organizar o processo coreográfico, como corpos diagramados, danças feitas para serem manipuladas ou assistidas por usuários da internet; instalações virtuais de dança; CD-ROM para a dança; videodança; e softwares de notação coreográficas.

A palavra “videocenografia”, nesse contexto, tem um sentido específico, direcionado para um lugar peculiar e, simultaneamente, amplo e cheio de significados. Em sua grafia, aglutinam-se duas palavras/linguagens artísticas complexas, distintas em suas práticas e técnicas, mas que podem ser pensadas a partir dos parâmetros que estruturam as Artes Visuais.

Conforme Duboisⁱ a palavra “video”, escrita dessa forma sem acento, tem sua etimologia originária no latim *videre* e significa “eu vejo”, o que por si só exprime a ação de “ver” e a experiência de alguém vê. O termo mantém, portanto, uma relação direta com as artes visuais, pois o princípio de todas elas é a visualidade.

Para Dubois, “[...] o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for o seu suporte e o seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infra-estrutural de ‘eu vejo’” (2004, p.71-72).

Já a palavra cenografia tem o sentido exposto por Gianne Rattoⁱⁱ:



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

A cenografia é a identificação de um espaço único e irrepetível (...); (...) é determinada pela presença do ator e de seu traje; a personagem que se movimenta nas áreas que lhe são atribuídas cria constantemente novos espaços alterados, conseqüentemente, pelo movimento de outros atores: a soma dessas ações cria uma arquitetura cenográfica invisível para os olhos mas claramente perceptível, no plano sensorial, pelo desenho e pela estrutura dramatúrgica do texto apresentado. (2001, p.38)

É sobre esses entendimentos das palavras “vídeo” e “cenografia”, propostos por pensadores das artes da imagem que se formula o pensamento aqui exposto sobre videocenografia. Uma vez aglutinados, os sentidos de ambos os termos se potencializam mutuamente, em seus aspectos técnicos, metodológicos e criativos. A videocenografia é parte da arquitetura, mas nem sempre é sólida ou tangível, demandando aparato técnico e suportes, numa relação entre a razão e a imaginação.

As videocenografias são imagensⁱⁱⁱ audiovisuais^{iv} criadas para serem experimentadas. Esse artigo trata de um tipo específico de videocenografia – aquelas que interagem com o corpo na hora da dança, que cria uma lógica na construção da corporalidade e da visualidade na cena, na qual corpo e imagem possam ser entendidos dentro de uma correlação, como uma coisa só, como o corpointerface^v, corpo que dança e audiovisual implicados em uma única imagem. As videocenografias podem ser projeções em painéis de tecido ou outros suportes disposto(s) pelo ambiente, monitores de televisão ou computador; podem conter imagens pré-gravadas, editadas e projetadas ou podem ser capturadas e processadas em tempo real ou não. Não se consideram aqui as projeções de imagens que se prestam a adornar, ilustrar ou apenas iluminar a cena/imagem – como os cenários fixos e em perspectiva do teatro renascentista italiano Olímpico, inaugurado em 1585, ou os painéis bidimensionais, pintados à mão, que compunham as



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

cenografias operísticas dos séculos XVIII e XIX, assim como também dos grandes balés clássicos de sempre.

A videocenografia envolve áreas e linguagens distintas do conhecimento artístico como a dança, o circo, o teatro, a performance, o vídeo, o cinema, a cenografia, a arquitetura, as artes visuais e o *design*, linguagens que dialogam diretamente com a imagem. Propomos, assim, que a noção de videocenografia seja entendida como uma atualização da ideia de cenografia, que carrega o histórico dos edifícios teatrais e toda a tradição da encenação.

A trajetória histórica da arquitetura teatral carrega consigo o contexto, o histórico e o desenvolvimento da dramaturgia. Se o edifício teatral era o cenário da encenação, como ocorria no período clássico grego, e onde o simétrico Teatro de Dionísio era palco de rituais, celebrações e peças teatrais, havia a *skene*, uma área elevada que se destacava e ambientava a apresentação – nesse caso, todo o edifício deve ser considerado enquanto imagem/cenografia.

Se acompanharmos a evolução da arquitetura teatral, encontraremos o teatro barroco francês do século XVII, que já detinha uma rica e consistente dramaturgia, como as tragédias de Racine e Corneille e as comédias de Molière, assim também como uma rica arquitetura ornamentada com grandes painéis realistas. Mais tarde, entre os séculos XVIII e XIX, quando a ópera se tornou popular, o edifício teatral teve que se adaptar, para dar visibilidade, conforto e acústica tanto para os artistas quanto para a plateia. Em 1840, estreou na França *Giselle*, balé em um prólogo e dois atos, com dois cenários fixos e realistas: um cenário para o I ato, que se passa na vila, durante o dia, e outro para o II ato, que se passa na floresta, à noite. Essa cenografia teve como particularidade as personagens “sílides” que, por meio de traquitanas e cordas, atravessavam o palco, como se estivessem voando de uma coxa para outra. A novidade visual desempenhou um papel importante no desenvolvimento da cenografia para a dança, chamando a atenção para os aspectos visuais e plásticos, estes remetiam novas necessidades para a estrutura do palco nos edifícios teatrais daí por diante.

- 1245 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

A videocenografia instaura-se como uma interface que relaciona, na cena contemporânea de dança, técnicas e métodos sobre a construção de imagem com as artes do corpo. A interface pressupõe um jeito diferente de lidar com a tecnologia em cena – significa que a dança foi pensada para dialogar com a tecnologia, tendo a mediação como pressuposto da transformação do corpo e da videocenografia. Nossa investigação se dirige, então, à relação do corpo que dança e seus diálogos com imagens audiovisuais, ou melhor, videocenografias.

Propomos o entendimento de que, no momento em que o corpo dança, ele interage com seu espaço; a dança é uma relação corpo/espaço/tempo que só pode acontecer dentro desse contexto; é arte do corpo e não pode acontecer fora dele. Assim, dança, corpo e espaço fazem parte do mesmo construto, sem hierarquização. É a interface que relaciona a todos, fazendo com que todos os elementos envolvidos tenham o mesmo valor e o mesmo grau de coimplicação. Seguindo essa lógica, a videocenografia faz parte da dança e do corpo. Ao dançar, corpo e videocenografia partilham informações que complexificam o fazer artístico. Todos têm sua função cênica, sua importância é igualitária. O corpo é a interface que viabiliza o entendimento proposto na comunicação da dança – o corpo é corpointerface.

Para essa teorização, consideramos como videocenografia uma imagem que pode ser tanto pré-gravada quanto processada em tempo real; o que nos importa é a relação corpo/imagem que a interface produz. A dança é ação/pensamento traduzido em movimentos; corpointerface é um pensamento específico nascido nessa relação de troca com o ambiente, ou seja, a interação do corpo com a videocenografia.

A videocenografia é a continuação tanto do espaço arquitetônico tridimensional quanto do corpo que se movimenta. Conforme propomos, não é só uma tela de projeção tal qual usada no cinema, uma vez que dialoga com a dança, com o corpo, possibilita leituras poéticas e faz parte da própria dança, como na videocenografia do espetáculo de dança “... e fez o homem à sua diferença” (2004, Ivani Santana), ou com o transcórre do tempo fora dos padrões tradicionais de linearidade, como o *rewind* em “Ilinx” 29 (2005, Leda Muhana).

- 1246 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

Se dança é ação visual para quem assiste, a videocenografia é parte da dança porque constrói o sentido do que é visível na dança. A imagem vista do corpo dançando com a videocenografia se apresenta como instável, múltipla, variável e complexa. A consequência direta dessa imagem videocenográfica é que ela não é mais um painel fixo – ela evoca a presença. Essa presença tem invadido a cena contemporânea de dança e modificado hábitos e práticas, assim como os seus circuitos de exibição e a própria compreensão desse fenômeno, porque é essa presença que dialoga com o corpo na dança. Trata-se, assim, de um corpo misto, feito de carne, osso, músculos, células e audiovisual. São imagens mestiças, construídas a partir de um suporte mediado por diversas fontes, em que

[...] parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano agora é um híbrido, em que já não se pode determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. (MACHADO, 2007, p.6970)

A técnica para fazer interagir o corpo que dança com a videocenografia está impregnada de conceitos derivados de uma história bem específica sobre as artes visuais, apresentando ambiguidades tanto para esse corpo quanto para a cenografia/ambiente/espaço, provocando tensões memoráveis nas correlações que se pode ter na imagem, como o uso do espaço, a tessitura de uma textura criada no movimento e gestual, a intensidade da cor para dar tom à visibilidade. O desafio que a imagem constrói está em reafirmar sua postura técnica diante de sua visualidade.

As artes visuais como interface que conecta corpo e videocenografia

- 1247 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

As artes visuais se fundamentam em alguns parâmetros gerais, como o estudo da forma, o contraste das cores, o jogo dos volumes, a densidade do ritmo e o desenho do espaço, em um paradoxo entre o suporte bidimensional da imagem e o conteúdo tridimensional dessa imagem.

A imagem que se configurará da relação entre corpo e videocenografia é feita de conhecimentos sobre técnicas e tecnologias: técnica de dança, para fazer o corpo dialogar com a imagem por meio de movimentos que se inscrevem na cena; técnica de audiovisual, para manipular, estruturar e dirigir a qualidade das imagens; técnica de cenografia, para entender a necessidade dos suportes mais eficientes para a proposta cênica a ser apresentada. Quanto as tecnologias, trata-se do uso e manipulação de aparelhos de captura de imagens com câmeras fotográficas e videográficas, computadores, processadores de imagens e *softwares* de interatividade entre movimento do corpo e imagem.

Nesse sentido, interagir com um artefato é perceber sua presença no tempo/espaço; é uma maneira de trazer para a luz o conhecimento que se tem sobre ele ou emergir para a elaboração de novos conhecimentos. Perceber localiza o corpo no espaço e a dança é uma forma de perceber e agir, conectando o corpo, técnica, espaço/tempo e tecnologia, neste caso.

Conclusão

As videocenografias configuram e desenvolvem processos de criação cênica, pois estão incorporadas no pensar/fazer da dança com interfaces tecnológicas; geram produtos novos e transformam a dança e o corpo que dança porque redimensionam essa arte e assumem um lugar inusitado para essa área, o de produtora de conhecimento científico. Dança é criatividade e sensibilidade e, quando mediada pelas tecnologias, não perde essas características na frieza do silício – ao contrário, torna a tecnologia mais sensível também e, nessa direção, humaniza as máquinas.

- 1248 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

Nosso principal objetivo neste artigo foi compreender como se estruturam as interfaces para a criação em dança contemporânea a partir de mediações tecnológicas entre corpo e videocenografia – ou seja, o corpo, a dança e suas relações com imagens audiovisuais presentes na cena contemporânea de dança.

A tecnologia do computador possibilita relações criativas, que fazem dialogar corpos e audiovisual. São relações que envolvem experimentos e pesquisas, têm múltiplas abordagens e não se esgotam em um único uso.

Nessas considerações finais, gostaríamos ainda de apresentar algumas abordagens, nas quais é possível destacar alguns nomes da dança e sua configuração artística acerca desse tipo de produção, em que corpo e videocenografia interagem em processos criativos.

CD-ROM para a dança: um exemplo é o grupo de dança Palindrome, dirigido por Robert Wechsler desde de 1995. Esse grupo tem desenvolvido um trabalho significativo em linhas de pesquisa na interface dança, computador e imagem, ao introduzir a câmera de vídeo para mediar a dança. O Touchlines, o Color Recognition e o Dynamic Fields são três *softwares* que modificam e interagem com a dança, pelo movimento do corpo, transformando a sua imagem em tempo real; coreografias executadas por dançarinos que não se encontram no mesmo ambiente da apresentação, através de performances telemáticas; utilização de câmeras filmadoras e imagens pré-gravadas na cena de dança, que dialogam com o dançarino; conceitos da cibernética usados para organizar o processo coreográfico, como corpos diagramados, danças feitas para serem manipuladas ou assistidas por usuários da internet; instalações virtuais de dança;

Videodança: a partir de edições de imagens em programas como o Adobe Premiere, Final Cut ou outros menos populares, podem-se criar coreografias a partir de edição, montagem e transformação de imagens. Ainda que não sejam softwares desenvolvidos para a dança, esses programas podem construir obras coreográficas em videodança, a exemplo de “Weightless”^{vi} (2007, Erika Janunger), que brinca com a gravidade pela transformação do espaço, algo cuja realização só é possível a partir da edição em programas como esses *softwares* de edição de imagens.

- 1249 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

Softwares, têm sido utilizados como base para a notação, composição/criação, pesquisa, análise, captura/transformação de imagens de dança pelo menos desde a década de 1960. As pesquisas de Paul Le Vasseur e Jeanne Beaman datam dessa época, a partir da criação de um assistente coreográfico utilizado para armazenar um conjunto de dados a serem interpretados por dançarinos e transformados em dança. Essa tecnologia propôs um novo entendimento das relações espaço/tempo e corpo/dança. São *softwares* utilizados para produzir e praticar um determinado tipo de dança no ciberespaço, através de registros de movimentos e sua associação com símbolos – como uma partitura musical.

Nesse contexto, observamos os softwares de notação coreográfica Labanotation, Motif Writing, Banesh Editor, este último criado na Universidade de Waterloo, no Canadá, pelos professores John Beatty e Rhonda Ryman, entre os anos de 1981 e 1990. Esses produtos funcionam a partir de uma determinada programação, com objetivos coerentes com suas funções; seu manuseio compreende que o portador deve entender qual a finalidade de se introduzir um programa desse tipo em processos de dança. A partir daí, a interface irá mediar o corpo, para que a dança seja configurada e pertinente à proposta do *software*. Percebe-se que esse tipo de dança acontece devido a trocas de informações entre o corpo e o computador, deslocando a dança e o corpo do palco para outros espaços – como o próprio ciberespaço. Isso afeta o modo de organizar a dança, e talvez o próprio conceito de coreografia (ou de coreografar) deva ser reconsiderado, já que o papel da dança será diferente daquele com o qual estamos acostumados. As interfaces possibilitam que o contato entre sistemas orgânicos e não orgânicos seja coerente com os meios que o geraram, assim como o produto possibilitado por essa interação. Outros *softwares* têm sido desenvolvidos e utilizados na dança, tais como o Storyboard plus, o Autodesk 3dstudio e o LifeForms – este último ficou famoso por ter sido usado por Merce Cunningham durante muito tempo, tanto para a notação coreográfica quanto para composição coreográfica virtual.

Instalações de dança: ainda com o balé de Frankfurt e sob a direção de Forsythe, em 1995, Michael Saup realizou uma instalação chamada “Binary Ballistic Ballet”, como

- 1250 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

parte da obra coreográfica “Eidos: Telos”. A partir da interação dos bailarinos, modificavam-se aspectos da dança, da música e das imagens. Nesse espetáculo, a instalação organizava a dança e também criava dançarinos virtuais que dialogavam com os dançarinos presenciais. Outra obra que pode ser referenciada aqui é “Ghost Catching”, instalação virtual de dança realizada pelos artistas Paul Kaiser e Shelley Eshkar, do Riverbed Group, em parceria com o bailarino americano Bill T. Jones. Trata-se de uma instalação baseada na técnica de *motion capture*, em que o corpo do próprio Jones, ao dançar no escuro, têm seus movimentos captados por sensores e digitalizados; o programa transforma as imagens em dados e, posteriormente, inscreve os movimentos humanos na tela do computador. Em 2009, a instalação “I Arch Body”, aconteceu em Salvador, no teatro do Goethe Institute, sob coordenação da Professora Dra. Ludmila Pimentel e de sua parceira artística, Mariana Carranza. O ambiente era formado por duas telas dispostas no palco, uma para a projeção da imagem e a outra para isolar o local da captura da imagem; havia ainda uma câmera digital, que capturava as imagens e as processava em tempo real, e um projetor (*datashow*). A instalação utilizou o software interativo Isadora, que foi programado para realizar quatro cenas intercaladas, cada uma das quais acontecia de forma diferente. A instalação demandava uma participação ativa do corpo, em interação com a imagem. As cenas, quando projetadas na tela, funcionavam como espelhos; a imagem capturada era projetada em tempo real na tela, com efeitos que transformavam a imagem ou causavam um atraso que ressoava como um eco na imagem. Essas instalações que processam a imagem em tempo real são pensadas a partir de sistemas cibernéticos que transformam a imagem do corpo em tempo real.

Dança para internet: no âmbito da internet, pode-se citar a companhia francesa Mulleras, que desenvolveu, entre 1998 e 2001, o trabalho coreográfico intitulado “Mini@tures”. Feito para a internet, o trabalho envolve dança, música eletrônica, webdesign, videodança, videoarte e performance. Trata-se de um dos primeiros projetos de dança contemporânea idealizados nesse formato, a partir da fusão da linguagem coreográfica e da linguagem eletrônica da web com a computação gráfica. Tendo a internet como palco, a obra contém 100 microdanças em vídeos, com menos

- 1251 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

de um minuto de duração cada uma, e pode ser acessada no site do grupo (www.mulleras.com).

Também podemos citar a dança telemática do Grupo Poéticas Tecnológicas na Dança, dirigido pela professora Ivani Santana. As danças acontecem a partir de processos interativos pela internet, entre dançarinos posicionados em ambientes remotos. O espetáculo intitulado “Versus”, por exemplo, reuniu simultaneamente dançarinos em Brasília e em Salvador, com músicos da Paraíba, numa única apresentação que foi ao ar pela internet e pôde ser assistido presencialmente em Brasília e em Salvador.

Referências

APPIA, Adolphe. **Ator – espaço – luz**. São Paulo: Zurich Fundação Suiza de Cultura Pro-Helvetia, 1984.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**: por uma estética da imagem do vídeo. Trad. Mateus A. Silva e Arlindo Machado. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FIALHO, B. Roberto. **Corpinterface**: relações entre corpo e imagem na cena contemporânea de dança, Salvador 2011. (Dissertação) Mestrado em Dança. Programa de Pós-Graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia/Escola de Dança. Disponível em: <[http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/7886/1/UNIVERSIDADE%20FEDERAL%20DA%20BAHIA%20\(2\)%20corpinterface.pdf](http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/7886/1/UNIVERSIDADE%20FEDERAL%20DA%20BAHIA%20(2)%20corpinterface.pdf)>. Acesso em: out. 2016.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. **El cuerpo híbrido en la danza**: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales. (Tesis doctoral). Valencia:

- 1252 -



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

WWW.PORTALABRACE.ORG



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016
UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

Universidade Politécnica de Valencia, 2008. Disponível em:
<<http://dspace.upv.es/manakin/handle/10251/3838>>. Acesso em: out. 2016.

PLAZA, Júlio. **Arte e Interatividade**: autor-obra-recepção. São Paulo: Unicamp; USP, 1998.

RATTO, Gianni. **Anti-tratado da cenografia**. São Paulo: Senac, 1999.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A Linguagem da Encenação Teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998

SILVA, Robson Jorge G. da (Coord.). **100 Termos básicos da cenotécnica**: caixa cênica italiana. Rio de Janeiro: Funarte, 2003.

i Professor da Universidade de Paris III (Sorbonne Nouvelle), onde dirige a Unidade de Formação e Pesquisa "Cinema e Audiovisual"; conhecido internacionalmente, é hoje um dos maiores pesquisadores do campo da imagem, particularmente no que concerne à reflexão sobre fotografia, cinema e vídeo.

ii Diretor, cenógrafo, iluminador, figurista, escritor e ator italiano, que viveu e produziu no Brasil, considerado por muitos especialistas um filósofo da cenografia. iii Quando nos referirmos à palavra "imagem", evocaremos o sentido de suas qualidades técnicas criadas pelos suportes de captura audiovisuais – ou seja, imagens produzidas por câmeras fotográficas, cinematográficas e videográficas –, assim como o visual que a cena forma.

iv [...] audiovisual é na sua essência: um discurso sensível sobre o mundo (MACHADO, 2003, p.68).

v A noção de corpointerface foi criada e desenvolvida em 2011, no Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da UFBA, na dissertação de mestrado de Roberto Basílio Fialho intitulada "Corpointerface: relações entre corpo e imagem na cena contemporânea de dança". O tema foi desenvolvido a partir da apropriação da ideia de "atuação da interface" proposta por Steven Johnson como "uma espécie de



IX CONGRESSO DA ABRACE

POÉTICAS E ESTÉTICAS DESCOLONIAIS - ARTES CÊNICAS EM CAMPO EXPANDIDO

DE 11 A 15 DE NOVEMBRO DE 2016

UBERLÂNDIA - MG

TEXTOS COMPLETOS

tradutor, mediando entre as duas partes, tornando sensível uma para outra” (JOHNSON, 2001, p.17). Assim, a noção de corpinterface não determina uma forma única de atuação; ela simboliza a troca da “forma” pela “relação”, sendo o diálogo a sua prioridade. A interatividade aciona a ideia de interface, pois o “interagir” carrega uma noção de tempo/espço dinâmica, transitória, mutante, ágil e simultânea. Nosso conceito de corpinterface visa estimular e explorar dispositivos e materiais interativos, sensórios e cognitivos, a partir da relação corpo-dança-vídeo-computador-imagem (FIALHO, 2011, p.89).

^{vi} Cf. Weightless - Erika Janunger. Youtube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o>>. Acesso em: jan. 2011.