

ANGELI, Diogo Theotonio. **A dança no século XXI: o hibridismo e a tecnologia nas criações em dança contemporânea**. Campinas: Unicamp. Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena – IA - UNICAMP; Mestrado; Daniela Gatti.

RESUMO

O presente texto visa explorar o diálogo que a dança contemporânea estabelece junto aos meios tecnológicos a partir do conceito de hibridismo na dança. A partir da pesquisa bibliográfica, utilizando os autores SIQUEIRA (2006), MENDES (2011) e MCLUHAN (1964), o texto desenvolve possíveis relações entre a dança e a tecnologia, inferindo à um novo produto artístico, que preserva as características de ambos os meios e estabelece novas relações com o público, com o tempo, o espaço e o fruir artístico.

Palavras-chave: Dança contemporânea. Tecnologia. Arte híbrida.

ABSTRACT

The present text aims to explore the dialogue that contemporary dance establishes with the technological media from the concept of hybridism in dance. From the literature research, using the authors SIQUEIRA (2006), MENDES (2011) and MCLUHAN (1964), the text develops the possible relations between dance and technology, inferring to a new artistic product, which preserves the characteristics of both Means and establishes new relations with the public, with time, space and artistic enjoyment.

Keywords: Contemporary Dance. Technology. Hybrid art.

INTRODUÇÃO: POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS DA PALAVRA HIBRIDISMO NA CONTEMPORANEIDADE

A arte vive em comunicação com seu tempo e espaço, estabelecendo relações com o meio ao qual se insere, apropriando-se deste diálogo e utilizando os elementos presentes no cotidiano da sociedade como ferramenta e material criativo, possibilitando com isso, desenvolver sua produção artística e permitindo o surgimento de novas formas de expressão. Podemos atribuir à arte contemporânea, o pensamento comunicativo e a disponibilidade em receber influências de outros meios artísticos ou de diferentes saberes da sociedade, distanciando-se de uma forma única de organizar e expressar o pensamento, instigando à construção de um novo sistema estrutural, com características múltiplas e inovadoras em seu potencial expressivo, permitindo desta maneira, incorporar referências sociais, políticas, estéticas, econômicas, culturais e ou tecnológicas em suas produções, alterando seu estado original. "Estado Contemporâneo significa que esse sistema não é mais o sistema que prevaleceu até recentemente; ele é o produto de uma alteração de estrutura de tal ordem que não se podem mais julgar nem as obras nem a produção delas de acordo com o antigo sistema." (CAUQUELIN, 2005, p15). Desta forma, podemos observar diferentes modos de pensar e conceber as criações ditas contemporâneas, caracterizadas agora com um pensamento multidisciplinar, e adepto à novas pesquisas.

As pesquisas são características do pensar contemporâneo e são elas que direcionam às novas criações dentro deste campo artístico. O diálogo que a dança estabelece com os meios tecnológicos, acontece deste fluir

criativo e interdisciplinar característico da arte contemporânea, onde na visão de McLuhan, "a "mensagem" de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas." (MCLUHAN, 1964, p.22). Essa interferência gera novas produções artísticas com características distintas nestes dois elementos separadamente, com isso, podemos encontrar inúmeros espetáculos artísticos que trazem em cena elementos digitais, como vídeos, computadores, telerrobótica, animações, criações de instalações interativas ou interconectadas ao ciberespaço, estabelecendo relações e novos diálogos entre o ambiente cênico e os corpos virtuais com os cenários e corpos presenciais, entre o público e a obra de arte, explorando territórios estéticos permeados pela arte e a tecnologia.

O produto artístico da comunicação estabelecida entre a dança e a tecnologia é caracterizado como um gênero híbrido¹, que mistura elementos e características destas duas linguagens, estabelecendo relações entre os meios tecnológicos e os processos criativos em dança. McLuhan (1964) define hibridismo, dizendo que a comunicação entre os dois meios é liberadora de uma força, potência, capaz de alterar seus princípios originais e instigar novas possibilidades estruturais e comunicativas que estes meios podem gerar.

O cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia, como por fissão ou fusão. [...] os meios, ou extensões do homem, são agentes "produtores de acontecimentos", mas não agentes "produtores de consciência". A hibridização ou combinação desses agentes oferece uma oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais. (MCLUHAN, 1964, p.67)

¹ O termo híbrido está relacionado primeiramente à área da genética e da física/química, que significa um "(animal ou vegetal) que foi alvo do cruzamento entre espécies, raças, variedades ou gêneros distintos" (SANTOS; NEVES; CABRAL, 2016). Por consequência transferimos seu conceito para que possamos aplicá-lo ao significado do termo arte híbrida. Segundo Fiorin; Landim; Leote (2015), a palavra híbrido está associada ao grego "*hybris*" (injúria) e do latim "*hybrida*" (bastardo). A palavra grega "*hybris*" relaciona-se diretamente às brutalidades e violência presentes na história das conquistas do povo grego. Os gregos quando vitoriosos em suas batalhas e guerras, dominavam outros povos e deixavam marcas de sua crueldade e violência, destruindo suas casas, e bens, bem como violentando as mulheres e filhas de seus inimigos. Essas, por sua vez, geravam filhos, considerados seres híbridos, que não pertenciam a nenhuma das sociedades. Seres gerados através de um ato de violência, sendo destinados a esta condição de aberração e monstruosidade, uma violação às leis naturais. Já a origem romana da palavra latina "*hybrida*" está relacionada ao pensamento expansionista do império romano, com o intuito de aumentar seu império, como por exemplo o filho de um romano com uma estrangeira, ou de um homem livre com uma escrava.

Com o passar dos séculos o termo híbrido ganhou várias ressignificações, sendo inclusive associado à outras áreas, como a tecnologia, a linguística, as artes, entre outras. O termo que antes era associado à aberrações, monstruosidade e antinaturalismo, ganha hoje outras linhas de força, alterando o conceito original da palavra e incluindo outros sentidos à ela, como por exemplo os de multidisciplinaridade, multifunções, multicaracterísticas, entre outros. Parte das noções de hibridismo vem constantemente sendo vinculada às criações dentro das artes, trazendo um novo significado em suas produções, isso acontece na dança, no teatro, nas artes plásticas e outras. As criações híbridas são caracterizadas por esta pluralidade de acontecimentos, que se relacionam e dialogam o tempo todo, estabelecendo conexões entre diferentes linguagens e favorecendo à pesquisa e criação de novos produtos artísticos.

Com isso, podemos chamar de criações híbridas quando um trabalho artístico extrapola os limites de uma categoria artística única, reunindo características de meios diferentes e permitindo transitar entre eles, reforçando o caráter multidisciplinar da arte contemporânea. Desta maneira, a comunicação entre a dança e a tecnologia é considerada como uma linguagem híbrida, pois propicia um novo produto nesta relação, estando associado também ao propósito de criação dentro da dança, instigando à descoberta de novas possibilidades na organização de sua estrutura. Com isso, é possível alavancar novos modos de pensar, estabelecer novas conexões entre a dança e a tecnologia, bem como entre a obra e seu espectador, e buscar por novas possibilidades de expressão.

Encontramos outros significados que termo híbrido pode representar junto às artes. A pesquisadora Zuliani (2015), associa o meio expressivo aos conflitos sociais presentes em nossa sociedade, como a identidade, a cultura, a diferença, a desigualdade, o multiculturalismo, etc., como gerador de uma linguagem híbrida. Apoiada pelos conceitos de hibridação defendido pelo sociólogo Nestór Garcia Canclini, a autora propõe a criação de uma dramaturgia híbrida do movimento que associa o trabalho cênico do ator/bailarino com um pensamento crítico aos paradigmas sociais impostos pela sociedade, gerando uma nova linguagem cênica. Através do material de trabalho do ator/bailarino - sua ação, a cena e sua voz - o artista pode criar uma mudança na natureza de sua linguagem cênica, alcançada através de um processo de improvisação que abandona o território orgânico e cristalizado do movimento partindo para uma nova descoberta de movimentações distintas e geradoras de choque.

Uma hibridação acontece justamente na fusão das naturezas. Elas, então, necessariamente existem em planos de imanência distintos. É na diferença que a hibridação pode gerar conflito e produtividade. A improvisação, neste sentido, é uma prática facilitadora no encontro de caminhos nos quais essas práticas podem hibridizar-se, pois propicia um espaço de experimentação por associações efetivas do corpo. Porém, não são caminhos totalmente fluídos e nem devem sê-los, as investigações processuais existem para que as relações de conflitos possam ser resolvidas e as relações de produtividade evoluídas. A fluidez surge com a experiência e com o crescimento. Assim, o choque existe, pois são práticas corporais diferentes, mas que necessariamente dessas tensões das diferenças é que novas linguagens híbridas podem emergir. (ZULIANI, 2015, pp.114-115)

Desta maneira, pode-se dizer que "a partir do caminho da interligação e inter/ transdisciplinaridade, é possível viabilizar uma reorganização desse sujeito a partir das relações e conexões com suas referências éticas, culturais e sociais" (GATTI, 2011, p.02), proporcionando ao diálogo estabelecido entre a dança e a tecnologia, uma potencialidade de produzir diferentes tipos de comunicação entre a arte e seu público, podendo este, ser influenciado pelas questões sociais, culturais e éticas presentes no meio ao qual se insere, além de usufruir dos recursos proporcionados pelo aparato tecnológico, que permite a construção de diferentes perspectivas e releituras do movimento, da dramaturgia e da composição coreográfica, hibridando-se.

A DANÇA CONTEMPORÂNEA: UM GÊNERO HÍBRIDO

A dança contemporânea é em sua essência híbrida. Conforme apontado por Rodrigues (2000), o pensamento multidisciplinar, as influências de outras áreas artísticas e não artísticas, a pesquisa, são todas características provenientes do seu percurso histórico como arte, muitas delas oriundas da relação e da herança que a dança moderna trouxe à atualidade.

As produções artísticas em dança anteriores ao século XIX, são caracterizadas por um estilo artístico que valoriza a unidade, a continuidade e a harmonia. As produções deste período são tomadas por características delimitáveis em questões que envolvem estilos, filosofia, classificação de escolas, metodologia criativa e mesmo na distinção entre as diversas artes, que mantinham seus limites bastante visíveis.

Com a chegada do período moderno, do final do século XIX, se estendendo até a metade do século XX, esta unidade começa a ser rompida e uma nova perspectiva criativa é instaurada, interrompendo com os padrões pré-modernistas e estabelecendo novos elementos artísticos que caminhavam num sentido oposto ao que era conhecido, trazendo temáticas ligadas às questões existencialistas do ser humano, suas ansiedades e angústias. "A fragmentação, a justaposição de elementos, a quebra de perspectiva são elementos que substituem a ordem plácida da arte pré-moderna, havendo no estabelecimento dessas verdades uma intensa crítica ao movimento que a antecede." (RODRIGUES, 2000, p.122).

No que concerne às artes corporais, a dança moderna realiza um estudo do movimento baseado na invenção de um novo corpo em dança, apoiados na investigação espacial, na expressividade cênica, no estudo de gestos e dinâmicas do movimento, desprendendo-se das estéticas pré-definidas anteriormente pelo balé clássico, com o intuito de questionar com os conceitos artísticos existentes até então.

Ao contrário do balé clássico - centrado essencialmente na forma e na técnica, em que os passos e seu encadeamento obedecem a uma ordem preestabelecida e sujeita a um enredo -, as coreografias modernas procuram conferir conteúdo e discurso aos movimentos, expressando significados que tornam a dança uma linguagem que vai além do virtuosismo. (SIQUEIRA, 2006, p.101)

A dança contemporânea por sua vez, surge em meados do século XX a partir de experimentos vivenciados por seus primeiros precursores da dança moderna². Rodrigues (2000) ainda afirma que a arte contemporânea ou pós-moderna abandona completamente os conceitos de unidade que existiam no período pré-moderno, estabelecendo novas relações com o mundo e não só com o homem, criando uma variedade imensa de estilos nas produções artísticas e uma relação diferente entre as linguagens artísticas e não artísticas, buscando uma interdisciplinaridade.

A dança pós-moderna também recebe significativas mudanças com relação à construção de movimentos e também novas relações são estabelecidas entre o espaço, a obra, seu criador e o público. A utilização do centro do corpo como gerador do movimento, inclinação do corpo, torções e a exploração de movimentos de chão, são características herdadas da dança moderna e continuarão sendo exploradas na dança contemporânea em direção

² Dentre os precursores da dança moderna encontram-se Isadora Duncan, Loie Fuller, Rudolf Laban, Mary Wigman, Martha Graham, Merce Cunningham, entre outros.

oposta ao balé clássico. O pensar do movimento é construído a partir de uma investigação individual do artista contemporâneo que pode utilizar outros métodos e conceitos já existentes como instrumento de sua pesquisa, associando o movimento da dança à outras linguagens corporais, mantendo presente o pensamento de multiplicidade.

Esta nova leitura permite uma liberdade de criação na questão da forma e estabelece novas conexões entre o artista, o espaço, a obra e o público. Os artistas possuem diferentes objetivos e utilizam-se de seus bailarinos para expressar o que o trabalho coreográfico propõe.

Os processos criativos na dança contemporânea, são bastante autônomos, atrelados à estas pesquisas individuais de cada coreógrafo. Abrangem características diversas que partem para um universo em busca do movimento natural e individual, valorizando a expressividade, a sofisticação técnica e a fragmentação do movimento, bem como a liberdade temática, a colaboração de outras artes e a tolerância à "inventabilidade". As criações podem interagir e dialogar com técnicas diversas e novos meios, como as artes plásticas, o teatro, o cinema, a física, a literatura, a tecnologia, enfim, estabelecendo novas possibilidades criativas e afirmando seu gênero híbrido, uma vez que "já aceitaram o fato de que as tradicionais distinções entre as várias artes estão gradualmente desaparecendo e reconhecem a necessidade de se começar a pensar em termos de novas definições da natureza e das limitações de um objeto artístico" (BATTCKOCK, 1986, p.16).

A COMUNICAÇÃO ENTRE DANÇA E TECNOLOGIA

As pesquisas artístico-tecnológicas permeiam a contemporaneidade e estão presentes nos processos criativos dos artistas do século XXI, se tornando um dos grandes desafios deste período. A tentativa em responder questões relacionadas à maneira de como podemos estabelecer a relação entre a arte, a vida, as ciências e a tecnologia, estão presentes em muitos processos criativos.

A dança é um texto cultural que reflete as condições, elementos e experiências culturais, tecnológicos e temáticos da sociedade. É uma forma de comunicação, uma linguagem que contém elementos universais e particulares ou específicos de uma dada cultura. (SIQUEIRA, 2006, p.73)

Hoje, vivemos rodeados por ambientes numérico-digitais, conectados à redes, aparelhos elétricos e diversos sistemas artificiais, trocando uma enorme quantidade de informações de maneira rápida e surpreendente. Devido à sua praticidade, sua enorme capacidade de processar e transmitir dados, conectar pessoas, e muitas outras capacidades, a tecnologia passou a exercer parte fundamental em nossas vidas. Uma vez que a sociedade faz uso cada vez mais da tecnologia em praticamente todas as esferas do seu cotidiano, alterando os meios, a maneira e as relações que estabelece, e sendo a cultura um reflexo desta sociedade, que inclui elementos da sua história, suas experiências sociais e tecnológicas, podemos afirmar que a arte também é influenciada pela tecnologia. "Atualmente, as tecnologias ligadas ao virtual ampliam territórios e rompem fronteiras, dando nova dimensão ao corpo e à corporeidade." (SIQUEIRA, 2006, p.40)

Na dança, o corpo presente em cena atualmente é um corpo que estabelece relações com todo seu entorno, abandonando seus limites físicos e partindo para outras experiências espaciais e temporais, é um corpo produtor de significado e de sentido que faz uso de tudo que lhe cabe para alcançar sua expressão artística e comunicativa. É um corpo com capacidade de dialogar com o meio ao qual pertence, recharacterizando sua organização estrutural. A dança pode utilizar-se da tecnologia como um material para criação, incorporando-a como ferramenta na exploração de novas relações corporais e com o meio social que pertence, alcançando novos espaços de representação e buscando também novas maneiras de expressão, permitindo romper barreiras entre o universo físico e o virtual, gerando assim produções híbridas, que reúnem características destes dois meios e podem se apresentar de duas maneiras: através da introdução do movimento em meios tecnológicos, como computadores, cinema, vídeo, etc., e da utilização de recursos tecnológicos em espetáculos de dança; ambos os casos buscando novas descobertas e novas possibilidades estéticas e expressivas como resultado deste diálogo.

Essas descobertas alteram e influenciam cada vez mais os meios aos quais se relacionam, gerando um produto diferenciado que não se classifica nem como um e nem como outro meio, mas sim, como um produto novo. Neste caso, a criação híbrida vem a partir de uma pesquisa entre o meio de estudo ao qual está inserido, no caso a dança, e os meios tecnológicos. É preciso uma predisposição, o uso de ferramentas corretas, para estimular e sintetizar um produto com potencial híbrido, para que a comunicação entre os dois meios não aconteça de forma desconectada.

...a dança-tecnologia não quer apenas usar novas tecnologias como ferramentas de memória ou de criação, mas quer dialogar com elas, falar delas e com elas, investigar as suas possibilidades mesmo de interação, explorar o espaço e o tempo da virtualidade digital, suas conexões e redes e as provocações, desafios, dificuldades, desejos e prazeres estéticos que desperta no ser humano. (MENDES, 2010, p.83)

O percurso da tecnologia dentro da dança já existe há algum tempo, desde o período pré-moderno, onde a dança já estabelecia relações com a iluminação cênica. Porém, as pesquisas mais relevantes desta relação começaram com a dança moderna para depois postergar até os dias de hoje.

Um dos percussores da investigação da tecnologia na dança foi o coreógrafo Merce Cunningham (1919 - 2009) que explorou a relação da dança com o vídeo em suas produções, além de utilizar programas de computador como ferramenta para criação. Após abandonar a companhia de Martha Graham (década de 40), seguiu com suas pesquisas com manipulação de movimento baseado no indeterminismo e no acaso. A inserção da tecnologia é uma das características presentes em sua pesquisa. Na década de 60 Cunningham começa a fazer trabalhos misturando a dança com o vídeo, seu primeiro trabalho para televisão foi "*Suite Danses*"³ (1961), que adaptava as sequências coreográficas para o tempo e o espaço utilizados pelo vídeo, em seguida surgiram outros trabalhos que também dialogavam com vídeo:

³ Seu primeiro trabalho feito para a TV apresentado em 12 de junho de 1961 na CBC TV, dirigido por Jean Mercure.

"Assanblage"(1968)⁴, "Five Segments" (1975), "Fractions" (1977), "Locale" (1979), "Channels/Inserts" (1981), "Coast Zone" (1983)⁵, entre outras.

Cunningham já reconhecia a diferença do espaço visto pelo espectador entre a dança no vídeo e no teatro, e explorava essas descobertas em suas produções artísticas. Em seus ensaios, junto aos bailarinos, estava sempre presente, nos cantos da sala, uma câmera, para qual muitas vezes sua atenção estava dirigida. Muitas parcerias foram feitas entre Cunningham e diretores de vídeos para readaptar-se a esta nova condição de criação artística, sendo considerado um dos pioneiros do videodança.

Ainda na década de 60 o coreógrafo passa a utilizar *softwares* como ferramenta de criação coreográfica. *Lifeforms* era um deles, desenvolvido pelo departamento de Dança e Ciências da Simon Fraser University, auxiliava nas notações e análise de movimento e na composição coreográfica. Seu trabalho "Biped" (1999) apresenta uma interface tecnológica em seu cenário, criada pelo software de criação coreográfica, que dialoga com os bailarinos em cena explorando animações e capturas de movimentos 3D.

No Brasil existem artistas e companhias de dança que se dedicam à este tipo de pesquisa de movimento e arte híbrida. Uma companhia se destacou por experimentar em cena a relação da dança com a tecnologia é o grupo Cena 11 de Florianópolis/SC. O grupo é dirigido pelo coreógrafo Alejandro Ahmed que busca uma proposta estética que dialoga com elementos tecnológicos variados.

A companhia possui uma característica singular de movimentação, misturando os movimentos da dança contemporânea, com movimentos de risco como quedas, paradas de mão, encaixes corporais arriscados, entre outros; traçando assim uma identidade corporal única. Os elementos tecnológicos estão atrelados em suas produções, podemos encontrar robôs teleguiados, videoperformances, próteses corporais, câmeras de ação, e outros elementos tecnológicos que dialogam com os bailarinos em cena e modificam o produto artístico.

O espetáculo *Violência* (2000) é uma das mais famosas produções do grupo. Nesta obra os corpos dançantes misturam características humanas com criaturas virtuais. O coreógrafo estabelece uma relação com os jogos de videogame, utilizando-se de próteses artificiais que alteram a composição corporal dos bailarinos, tornando-os mais altos, mais fortes, e com uma aparência estranha e assimétrica. Trechos do espetáculo acontece dentro de uma caixa de vidro, que faz a alusão a uma tela de TV, como se os espectadores estivessem frente a um dispositivo de mídia, observando.

Logo, depois a companhia criou o *Projeto SKR* (2002), um projeto coreográfico que estudava a questão comportamental do ser humano baseado no conceito da psicanálise da "caixa de Skinner". O palco era dividido por bailarino e robôs controlados por controle remoto com o intuito de "provocar a troca de informações entre a dança e a tecnologia, educação, técnica e prática, ampliando o diálogo entre as artes cênicas e as novas áreas relacionadas ao corpo e sua interação com o ambiente." (SPANGUERO, 2003, p.104).

O percurso da tecnologia junto às áreas artísticas não é algo novo porém ainda passa por um processo de integração, permeado de

⁴ Dirigido por Richard Moore e apresentado na KQED-TV em São Francisco, Califórnia

⁵ Os últimos cinco filmes citados foram produzidos por Cunningham em parceria com o *filmmaker* Charles Atlas.

experimentações e novas descobertas, que se impregna também ao pensamento da dança contemporânea, cuja características não são definidas com tanta facilidade. Este novo espaço que a tecnologia encontra dentro do universo da dança permite a investigação de novas possibilidades artísticas promovendo este diálogo tecnológico dentro da cena, misturando os corpos biológicos dançantes com apetrechos tecnológicos, projeções em três dimensões, próteses, robôs, sensores digitais, entre outros meios, influenciando o movimento e a maneira de se enxergar a dança, possibilitando a criação de novas expressividades dentro das artes, caracterizadas pela linguagem híbrida. O mesmo ocorre no sentido inverso, onde movimento toma conta de veículos tecnológicos, tornando-se o foco principal em produções que envolvem o vídeo por exemplo.

Os coreógrafos e pesquisadores contemporâneos arriscam usando a cibernética, a robótica, o vídeo, a computação como meios criativos dentro de suas produções artísticas, estabelecendo novas relações com o público, com o espaço e o fazer artístico. A relação tempo e espaço que conhecemos de acordo com as leis da física, é alterada através da tecnologia, modificando sua lógica natural de pensamento, permitindo a construção de variações surreais do posicionamento no espaço deste corpo em movimento. O bailarino nem sempre precisa estar presente fisicamente na obra. O que antes era um espetáculo real, dentro de um teatro, com pessoas físicas presentes, hoje pode ser compartilhado pelas redes de comunicação virtual através de códigos, envolvendo milhares de espectadores ao mesmo tempo. A relação que a arte constrói com seu público pode agora se efetuar de diversas maneiras. Neste "processo de virtualização promovido pelos suportes tecnológicos atuais, os objetos se desterritorializam, ou seja, desconectam-se do espaço físico ordinário e da temporalidade convencional." (MENDES, 2011, p. 34).

Segundo Siqueira (2006), a tecnologia não representa um processo evolutivo dentro da área artística, mas sim, uma escolha dentre os coreógrafos e pesquisadores sobre fazer ou não o uso da tecnologia em suas criações artísticas. Utilizar-se da tecnologia não significa estar mais evoluído que outros grupos, trata-se de uma escolha criativa podendo trazer referências estéticas, sociais, culturais ou econômicas.

Referências bibliográficas:

BATTCOCK, Gregory. A nova arte. 2. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1986. 288p., il. (Debates, 73). ISBN (Broch.).

CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo, SP: M. Fontes, c2005. 168 p., il. (Todas as artes). ISBN 8599102184 (broch.).

FIORIN, Evandro (Coord.); LANDIM, Paula da Cruz (Coord.); LEOTE, Rosângela da Silva (Coord.). Arte-Ciência: Processos Criativos, São Paulo, SP: Cultura Acadêmica Editora, 2015. 199p. ISBN: 9788579836244.

GATTI, Daniela. Processos Criativos em Dança por Redes de Saberes. [online] Disponível na internet via <<http://www.portalabrace.org/vireuniao/processos/11.%20GATTI,%20Daniela..pdf>> Acesso em: 18 de abril de 2017.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação: como extensões do homem. São Paulo, SP: Cultrix, c1964. 407 p. Inclui bibliografia. ISBN 8531602580 (broch.).

MENDES, Ana Carolina de Souza Silva Dantas. Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado. Brasília, DF: Editora IFB, 2011. 132 p., il. (Novos autores da educação profissional e tecnológica). ISBN 9788564124066 (broch.).

RODRIGUES, Eliana. Dança e Pós Modernidade. In: TEMAS em contemporaneidade, imaginário e teatralidade. Coautoria de Armindo Bião et al. São Paulo, SP: Annablume, 2000. 364 p. ISBN 8574191620 (broch.).

SANTOS, Débora Ribeiro (Colab.); NEVES, Flávia de Siqueira (Colab.); CABRAL, Luís Felipe (Colab.), Dicio, Dicionário online. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br>>. Acesso em: 27/08/2016.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena. Campinas, SP: Autores Associados, c2006. 234 p., il. (Educação física e esportes). ISBN 8574961620 (broch.).

SPANGHERO, Maira. A dança dos encéfalos acesos. São Paulo, SP: Itaú Cultural, 2003. 138p., il. (Rumos Itaú Cultural Transmidia). ISBN 8585291389 (broch.).

ZULIANI, Daniela Rolim Machado Moreno. Dramaturgia Híbrida: o corpo que dança e o trabalho com as ações físicas a partir de experiências no Teatro Varasanta = Hybrid Dramaturgy: the boding dance and the work with the physical actions from experiences in Teatro Varasanta. 2015. 1 recurso online (161 p.). Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000965617>>. Acesso em: 18 abr. 2017.