

Título: Apropriação da Dança em linguagem interativa no ciberespaço.

Ivani Santana (UFBA)

Grupo de trabalho: Territórios e Fronteiras

Palavras-chave: dança, corpo, ciberespaço, novas mídias, poética

Esta comunicação aborda algumas das investigações que vem sendo desenvolvidas pelo Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (GP Poética)¹ e apresenta uma reflexão sobre *VERSUS*², uma dança criada especificamente para o ciberespaço. Esta obra surgiu como um estágio inevitável das pesquisas realizadas sobre a implicação da dança com as novas tecnologias e pelo encontro com pesquisadores também interessados em refletir sobre as condições e conseqüências da interação (com alta taxa de complexidade) entre corpos remotos via Internet. Desta forma, foi estabelecida uma parceria entre Nelson Simões e Marcus Vinícius Mannarino (Rede Nacional de Ensino e Pesquisa - RNP), responsável pela rede acadêmica do país, Prof. Dr. Guido Lemos (LaVID/UFPB), especialista em transmissão de dados com alta resolução, e o GP Poética, sob minha coordenação.

Para a inauguração da Rede Ipê em 2005, que disponibilizou para a internet acadêmica brasileira a mesma capacidade das redes internacionais, criamos o espetáculo *VERSUS* com dançarinos e músicos distribuídos por 3 cidades brasileiras, a saber, dança em Salvador e Brasília, e música em João Pessoa. Em Brasília tínhamos público, assistindo no teatro onde estava parte dos dançarinos que interagem com (a imagem) dos seus companheiros localizados em Salvador. Enquanto na Bahia o espaço era configurado em um “palco inteligente”, ou seja, o ambiente era “sensível” à presença dos dançarinos através de um sistema computacional com sensores gerenciados pelo software Isadora³.

O resultado na internet era a somatória dessas camadas de imagem: a videocenografia em *background* compondo o quadro com a imagem dos corpos dos dançarinos inter-relacionando Salvador e Brasília. Em Salvador, as imagens foram capturadas utilizando uma câmera HDTV (*high-definition TV*) e a configuração para envio e recepção foi especialmente programada pela equipe do LaVID assegurando desta forma uma alta qualidade de transmissão de imagem, aspecto importante tanto para o resultado estético como para a orientação dos dançarinos. A proposta em *VERSUS* não era apenas disponibilizar imagens sobrepostas, mas conseguir com que os corpos distantes geograficamente efetivamente dançassem juntos.

O trabalho possui duas resultantes: uma dança específica para ser assistida pela internet, e outra para espaço cênico. Para criar o trabalho foi necessário então não perder o foco nesse resultado híbrido, pois tratam-se de configurações específicas que demandam organizações e estéticas diferenciadas.

¹ O Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (CNPq/UFBA) foi fundado em 2004 por Ivani Santana como um novo estágio em sua pesquisa, e como um espaço aglutinador, articulador e disseminador das investigações que vem realizando desde 1994. Vinculado ao Programa de Pós Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia. Acesso eletrônico: www.poeticatecnologica.ufba.br.

² Versus foi apresentada na 3ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação (CNCTI) em homenagem ao 20º aniversário do Ministério de Ciência e Tecnologia, promotor do evento. A obra foi concebida por Ivani Santana e criada junto com o Grupo de Dança Contemporânea da Escola de Dança da UFBA.

³ Software desenvolvido por Mark Coniglio, fundador do Troika Ranch Company. Ver www.troikaranch.org.

No palco em Brasília o público tinha a visão da imagem transmitida para a internet em uma tela localizada do lado esquerdo, a qual, em determinados momentos, transmitia também a imagem dos músicos tocando em João Pessoa, sob a direção do compositor francês Didier Guigue. Na tela principal, localizada no meio do palco, eram transmitidos os dançarinos (e a videocenografia do ambiente sensível) de Salvador. No lado direito eram projetadas imagens geradas em circuito fechado, ou seja, uma câmera focava em partes da cena (ex.: um dançarino, um fragmento da imagem de outra tela, sua própria tela multiplicando a imagem para o infinito, etc.) e transmitia em tempo real.

Para discutir as especificidades e conseqüências dessa investigação é preciso entender que o corpo e a tecnologia não são fenômenos separados e indiferentes. Ao contrário, o entrelaçamento entre estes fenômenos desafia o corpo em contextos inusitados, nos quais a percepção é alterada e as noções de espaço e tempo são outras. Instaure-se então uma outra maneira de pensar, perceber, criar e fazer dança.

Nesta abordagem, assumimos que, justamente pela cultura permear todo o macrosistema, não será mais possível acreditar nela como sendo algo que o indivíduo produz e coloca em um mundo pronto antes dela, ou à sua espera. Deve-se considerar que:

- 1) o indivíduo está implicado no seu ambiente;
- 2) tal implicação ocorre porque o equipamento perceptivo do indivíduo opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando, assim, o mundo que ele pode descrever;
- 3) as informações estão no corpo e também no mundo e conformam-se como instâncias interligadas;
- 4) dentro e fora do corpo podem-se comunicar. O homem e sua cognição podem passar a ser tratados também como processos culturais. A tecnologia, portanto, deve ser contextualizada na cultura à qual pertence.

Desta forma, a dança com mediação tecnológica não existe porque as máquinas existem, mas sim, como um fenômeno co-evolutivo, um resultado da implicação da dança com a Cultura Digital. Neste contexto, o corpo tem sido revisitado e redimensionado, levantando novos ou re-colocando antigos questionamentos. Novos campos de conhecimento rediscutem perguntas antigas e deparam-se com outras, inéditas. A complexidade de um mundo no qual o corpo pode ser coabitado por dispositivos biocompatíveis como ossos e órgãos artificiais e sangue sintético; corpo que “cede” sua pele para cultivo externo e suas células embrionárias para clonagem; corpo que é gerido por inseminação artificial ou fora do útero materno. Como Donna Haraway prega, “*nós somos os ciborgs*” (Haraway, 2000:292). A conformação deste ser não se vincula a partes de um todo acoplada a outra, mas de uma troca de informação que modifica ambas as partes. Inevitavelmente ocorre então um processo de *embodiment*: as informações ganham corporalidade.

VERSUS é um reflexo estético, uma manifestação dessa reconfiguração ocorrida no corpo, na dança e no mundo. Dançar em um ambiente sensível ou em uma interação telemática promove no corpo do dançarino novas demandas, outras condições de percepção e, conseqüentemente, de movimento. Na telemática o dançarino interage com um corpo bidimensional, sem cheiro e sem ruído, que é apresentado ao seu parceiro remoto através do olhar de uma câmera comandada (e coreografada) por um outro artista, que se torna também um dançarino.

De forma distinta ao ambiente cênico convencional, os dançarinos de uma performance telemática passam a ter uma outra forma de perceber e agir no espaço. Contando com telas-guias, ou seja, monitores que mostram o resultado das duas camadas de imagens (Salvador e Brasília), o dançarino localizado em Salvador movimentava-se para ver sua imagem (seu duplo, seu avatar) mover e dançar com o companheiro remoto. Ele é cego ao mundo físico daqueles corpos. Sua única porta de acesso são as imagens disponibilizadas pelas telas-guias. Surgem novas discussões e reflexões sobre este “eu” que dança. Este “eu” precisa fazer com que a imagem do seu avatar, seu duplo, mova-se para poder dançar com aquele com o qual interage e que verifica pela tela-guia.

A maneira como estes dançarinos em Salvador percebem o ambiente ao qual se inserem também é diferente daquele do grupo de Brasília. Estes recebem numa tela grande, com a imagem dos seus companheiros remotos em tamanho “real”, ou ainda superdimensionadas. Uma outra forma de perceber, de agir neste contexto é instaurada também. Novos estados corporais são desafiados e encontrados em cada uma dessas situações criadas em *VERSUS*.

Além da alteração na percepção espacial, o mesmo ocorre com o tempo. Apesar de ser anunciado como “tempo real” conta com uma diferença de milésimos de segundo o que, para a dança, promove outras ignições e comportamentos deste corpo em movimento. Portanto, podemos perceber que se trata de múltiplas propriedades que ocorrem e se misturam fazendo emergir novos estados corporais pelas condições singulares do ambiente em questão.

A possibilidade de interagir corpo e tecnologia pelo viés da dança promove outros acionamentos corporais e não apenas uma outra forma de apresentação de dança. Ou seja, suporte e conteúdo, mídia e informação, corpo e organismo, natureza e cultura, não têm como ser separados. As informações adquiridas por “*este corpo*” “*neste contexto*” específico não se dissipam, elas são incorporadas. A natureza dos corpos do indivíduo e do seu meio físico-cultural impõe uma estrutura sobre sua experiência. Sendo assim, os estados corporais são impostos pelos contextos criados em *VERSUS*, pela demanda do ambiente sensível e da telemática e de uma obra híbrida criada tanto para internet como para palco, estas novas propriedades encontradas no corpo tornam-se corpo.

A experiência obtida com *VERSUS* promoveu novos entendimentos sobre a dança realizada por telemática e acabou culminando na criação do Projeto A.L.I.C.E – Apropriação de Linguagem Interativa do CiberEspaço, em atual desenvolvimento com a obra *POR ONDE CRUZAM ALAMEDAS* inspirada no conto de Jorge Luis Borges “*O jardim das veredas que se bifurcam*” (1941).

Queremos discutir essas outras noções de espaço, tempo, presença, ausência e de relação humana estabelecidas no contexto virtual através da dança telemática, investigando novos desafios e novos estados corporais promovidos pela Cultura Digital, aquela que nós criamos e da qual somos cria.

Referência Bibliográfica

HARAWAY, Donna “A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the late Twentieth Century”. In: *The Cybercultures Reader*. Bell, David & Kennedy, Barbara M. London, New York: Routledge. Pp. 291 – 324. 2000.

KEMPF, Hervé *La Révolution Biolithique: humains artificiels et machines animées*. Paris: Albin Michel. 1998.

LAKOFF, George e JOHNSON, Mark *Philosophy in the flesh. The embodied Mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books/Perseus Books Group. 1999.

MANOVICH Lev. *The language of new media*. Cambridge – Massachusetts, London, England: The MIT Press. 2001.

SANTANA, Ivani. *Dança na Cultura Digital*. Salvador: Edufba/Fapesb. 2006.