SCHULZE, Guilherme Barbosa. **Tecnologias do cotidiano e processos de criação em dança.** João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba. UFPB; Professor Associado. Coreoeditor.

RESUMO: Dispositivos computacionais têm sido parte do cotidiano e influenciado a vida urbana ocidental em, praticamente, todos os aspectos. Experimentos de criação e performance da dança com as chamadas novas tecnologias digitais, iniciaram no século passado, e hoje, a computação nunca esteve tão acessível e conectada. A dança e seus processos vem se modificando e, dentro do ambiente universitário, percebe-se que estudantes da área interagem cada vez mais com conteúdos e metodologias de ensino através de dispositivos como *smartphones* e *tablets*. Neste artigo, recentes experimentos, e encontros pedagógicos e criativos, vivenciados no âmbito do Grupo de Pesquisa NEPCênico, são abordados para uma discussão mais ampla sobre as formas como esses dispositivos trazem a possibilidade de, segundo Meniccatti (2013), orquestrar relações particulares e interatividade entre os componentes do trabalho artístico, mudando a percepção do espaço físico e das relações que se desenvolvem ali. No momento em que a tecnologia digital oferece recursos para que diversas formas de presença corporal estejam em cena, é inevitável pensar nas implicações estéticas, artísticas e educacionais que essa realidade representa na percepção da presença.

PALAVRAS-CHAVE: Dispositivos computacionais, Videodança, Cena interativa, Dança-educação, Presença.

ABSTRACT: Computational devices have been part of everyday life and influenced western urban life in practically every aspect. Experiments of dance creation and performance with so-called new digital technologies began in the last century, and today, computing has never been so accessible and connected. Dance and its processes have been changing and, within the university environment, students in the area are increasingly interacting with content and teaching methodologies through devices such as smartphones and tablets. In this article, recent experiments and pedagogical and creative encounters under the NEPCênico Research Group are approached for a broader discussion on the ways in which these devices bring the possibility of, according to Meniccatti (2013), to orchestrate particular relationships and interactivity between the components of artistic work, changing the perception of physical space and the relationships that develop there. At a time when digital technology offers resources so that various forms of bodily presence are on the scene, it is inevitable to think about the aesthetic, artistic and educational implications that this reality represents in the perception of presence.

KEYWORDS: Computational devices, Videodance, Interactive scene, Dance-education, Presence.

Em um tempo recente, fazer turismo dependia das dicas de amigos, agências de viagem, ou matérias em revistas e televisão. Impressiona a forma como os sites de pesquisa, mapas interativos e GPS modificaram as formas de fazer turismo. Semanas atrás percorri um caminho em meio a canaviais durante uma hora para chegar a uma pequena praia no litoral do Rio Grande do Norte contando, basicamente, apenas com o GPS do celular. Hoje, um dos principais instrumentos da cultura digital, esses dispositivos são ferramentas de comunicação e processamento de amplo espectro, dos mais usuais e imediatos, aos mais criativos e artísticos.

Pessoalmente, faço quase tudo em meu celular, das compras e atividades bancárias à diversão e estudo. Mais recentemente passei a usar uma **tablet**. Isso exigiu um tempo de adaptação considerável para que ela tomasse o lugar de meu caderno de anotações onde registrava tudo que se relacionava com minhas aulas e atividades de trabalho. Hoje, a tablet e o celular são dispositivos móveis praticamente insubstituíveis em minha vida profissional, complementados por meu computador de casa.

É interessante perceber que, com relação à dança, em princípio a tecnologia, representada pelo computador de mesa ou PC, parecia vir na contramão do movimento, já que, em geral, nos dava a impressão de que era preciso **parar e sentar** para utilizá-la. Como professor universitário com mais de 25 anos de estrada, vivenciei diversas etapas da popularização da cultura digital de dentro da academia. Ao ingressar na carreira academica, no início de 1992, um colega me disse que procurasse o setor de informática da universidade para fazer um cadastro na BITNET, que era uma rede cooperativa de computadores que interligavam universidades de diversas partes do mundo. Através dela eu poderia me comunicar com outros professores e pesquisadores, o que me deixou realmente excitado. Sempre fui um entusiasta das tecnologias e essa rede seria como um sonho. Imediatamente procurei o setor indicado, cadastrei login e senha e, em seguida estava sentado diante de um dos computadores da sala. Naquela época, eram utilizados monitores monocromáticos de fósforo verde, diferentemente dos atuais *full HD*. Fiz meu login e coloquei minha senha conforme indicado e, pensei, vamos aos contatos com meus colegas de outras universidades… Foi então que percebi que alguma coisa estava faltando. Chamei o responsável e perguntei como fazer contato com alguém. Ele, gentilmente, me disse que eu deveria possuir o endereço BITNET de uma pessoa para estabelecer comunicação. Decepcionado, pensei, como saberia o endereço de um colega sem me comunicar com ele primeiro para pedir… Levantei-me, agradeci e esse foi meu primeiro e último contato com a tecnologia BITNET.

Apesar de, assim como eu na experiência acima, muitos dançarinos sentirem-se frustrados com algumas experiências relacionadas com a tecnologia, a dança sempre esteve presente em diversas interfaces tecnológicas, incluindo experimentos com os primeiros computadores eletrônicos no século XX. Segundo Schulze (2005), em meados dos anos 1960, qualquer um que estivesse interessado em utilizar as então, máquinas grandes e complexas, teria que ter, tanto o acesso a elas, como alguém para operá-las. Em 1964, na Universidade de Pittsburg (USA), influenciados pelas idéias de Merce Cunningham, a professora de dança, Jeanne Beaman, e o professor de ciências da computação, Paul Le Vasseur, utilizaram um computador IBM 7070 para gerar instruções randômicas para que fossem interpretadas pelos dançarinos. Na verdade, o computador era utilizado, praticamente, como uma calculadora gigante. Para uma visualização mais completa dessa história, ver Schulze (2005).

A importância da computação para este artigo, vem de sua interação com os dispositivos de captura da imagem em movimento. Falo objetivamente daqueles capazes de gravar vídeo e, mais especificamente daquilo que pode ser chamada de tecnologias do cotidiano, onde os atuais dispositivos móveis e pessoais são agora capazes de substituir os enormes e complicados computadores que dominaram boa parte do século XX. As tecnologias do cotidiano relacionadas à produção artística em videodança e dança interativa seriam os celulares ou smartphones, as câmeras domésticas e projetores tão utilizados para as aulas.

Como parte das atividades do Núcleo de Estudos e Pesquisas Sobre o Corpo Cênico – NEPCênico na linha de pesquisa Corpo: expansões, hibridações e interações artísticas, diversos projetos vêm sendo desenvolvidos com a finalidade de compreender e criar dança em vídeo a partir de tecnologias do cotidiano, desde 2009. Todos eles trazem os estudos de Rudolf Laban aplicados ao olhar através das dimensões de Guilherme Schulze (2010) como fundamento balizador desses processos investigativos. Um dos principais projetos foi o Grupo de videodança ContemDança 2, cujas atividades foram desenvolvidas entre 2011 e 2015. Como um espaço pedagógico de criação artística, oficinas e vivências, era focado nas possibilidades artísticas do corpo dançante no vídeo. As peças de videodança, produzidas em diversas configurações pelos participantes, foram apresentadas em festivais e mostras.

As práticas realizadas pelo ContemDança 2 e projetos subsequentes podem ser agrupadas em três abordagens: improvisação em videodança; feedback imagético em tempo real; e criação do experimento cênico “Es passos entre mundos”. As relações de presença nessas três abordagens são discutidas a partir dos estudos sobre iconologia do teórico da arte alemão Hans Belting (2006).

O principal dispositivo utilizado pelo ContemDança 2 foi o telefone celular. A razão era simples: quase todos os participantes possuíam um. Com ele, era possível gravar vídeos, que com o passar do tempo passaram da baixa definição para a qualidade HD e, mais recentemente, 4K. Assim, o aprendizado e exercício da improvisação em videodança poderia ser realizado a qualquer momento e lugar. Programas gratuitos de edição permitiam dar continuidade à elaboração de videoexercícios e videodanças. A possibilidade de capturar e editar/processar vídeos para criação artística fez com que boa parte dos participantes começassem a produzir já no primeiro ou segundo encontro.

O ContemDança 2 foi um projeto que se caracterizou por adequar procedimentos típicos da dança para a mídia vídeo. A improvisação foi um desses procedimentos que, de certa forma se opõe ao fazer artístico típico do cinema/vídeo tradicional. Assim está a descrição em Schulze (2014) a respeito dos objetivos do Grupo:

> 1. Produzir e formatar ideias através da improvisação nos diversos níveis ou dimensões criativas almejando um resultado mais rico e interessante. Todas as propostas são verbalizadas pelo orientador para que cada participante procure sua própria resposta em termos corporais na relação do corpo com outros corpos e com os contextos visual e sonoro. Da improvisação, os resultados tendem então à fixação na imagem gravada.
> 2. Criar de forma colaborativa, a partir das particularidades da área de estudos de cada participante; e compartilhada, reconhecendo-se os conhecimentos e vivências em comum desses participantes. Isso torna a relação dentro do processo criativo mais horizontal e participativa podendo produzir resultados surpreendentes.

A partir de 2015, houve uma ampliação dessa investigação para pensar a relação entre formas de apresentação ou presença do corpo em cena. Aqui me refiro à presença empírica, física, de carne e osso, compartilhando de forma síncrona, um mesmo espaço com presenças virtuais, mediadas por uma tela. O projeto Ação e Presença partiu da ideia da pesquisa pela prática esboçada no Manifesto pela pesquisa performativa de Brad Haseman (2015) no sentido de que as reflexões eram estimuladas por vivências propostas em laboratórios, ou em cena, contextualizadas na sincronicidade entre o corpo empírico e aquele visível através das tecnologias de replicação e processamento da imagem. O principal instrumento de captura seria a câmera, com suas características de enquadramento, dimensionalidade e definição. As discussões envolveram questões relacionadas com a presença e o que poderia ser chamada de presença na ausência.

Para Belting (2006), não há imagem visível que nos alcance de forma não mediada. Sua visibilidade repousa em sua capacidade particular de mediação, a qual controla a sua percepção e cria a atenção do observador. A imagem física, assim o é, em virtude da mídia que utiliza. As imagens sempre foram confiadas a uma dada técnica para sua visualização. Quando se distingue a tela de uma imagem, prestamos atenção a uma ou a outra como se estivessem separadas, no entanto, elas se separam somente quando desejamos separá- las com nosso olhar. Neste caso, dissolvemos sua "simbiose" factual por meio de nossa percepção analítica. Até mesmo nos lembramos de imagens destacadas de sua medialidade específica, na qual a encontramos pela primeira vez. Lembrar, significa primeiramente desincorporá- las de suas mídias originais e posteriormente reincorporá- las em nosso cérebro.

Nesta investigação, partiu-se da assunção que o corpo, como mídia orgânica de si mesmo, lugar da ação e principal foco da dramaturgia da dança, se expressa através de sua imagem. A mídia, no contexto deste estudo, é percebida como o agente pelo qual a imagem é transmitida, e a imagem, como conteúdo que é, será permeada pela cultura com sua história, conceitos e preconceitos. Cada imagem, nesses termos, depende de sua respectiva mídia para ser percebida como tal. Para Belting (2006), as imagens não existem simplesmente, mas acontecem através da transmissão e percepção de representações externas e internas, que ele considera como sendo dois lados da mesma moeda. Segundo o autor, as mídias "substituem a ausência do corpo com um tipo diferente de presença. A presença icônica mantém a ausência do corpo e a transforma no que deve ser chamado de ausência visível." (Belting, 2006: p. 49)

A presença da imagem é percebida com mais vigor na medida em que a mídia deixa de reivindicar a primeira voz e se *esconde* por trás da imagem. Uma partida de futebol assistida em uma tela com imagem digital se diferencia da mesma partida assistida em uma antiga TV analógica com problemas na recepção na medida em que o foco de atenção para a última tende a se deslocar para os problemas da mídia em detrimento da imagem da partida.

A compreensão de Hans Belting, permitiu que, de forma introdutória, fosse adotada a noção de Steve Dixon (2007), ao observar que, na essência, presença é interesse e comando de atenção, e não espaço e vivacidade. Estar de corpo presente não é garantia de presença[1]. Neste estudo, essa questão ganha importância, já que diversos elementos possuem potencial para influenciar a forma como a plateia percebe a presença do corpo empírico quando compartilha um mesmo espaço com sua própria imagem de forma simultânea, como é o caso de *Es passos entre mundos*. Entre eles estão, a afinação e potência da luz sobre o corpo empírico, a potência e dimensão da tela/projeção, além do modo com que os elementos definidos no âmbito do espaço, tempo e peso são percebidos pela plateia. Para Armando Meniccatti (2013), além da relação de justaposição entre presenças corporais e cênicas, as tecnologias digitais trouxeram a possibilidade de orquestrar relações particulares, interatividade entre os componentes do trabalho[2].

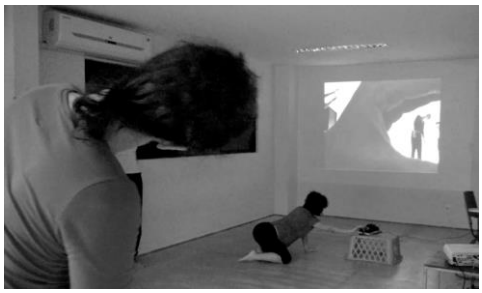
O espelho e câmera

[1] reduced to its essence, presence is about interest and command of attention, not space or liveness. Mere corporeal liveness is no guarantee of presence.

[2] Beyond the relation of juxtaposition between corporeal presences and scenic presences, digital technologies have brought about the pos lbility of orchestrating particular relations, interactivity, between the work's components.

Durante séculos, dançarinos e coreógrafos têm sido treinados a lidar com um espaço-tempo empírico ou “real”. Para alguns estilos de dança, a única interface artificial de feedback instantâneo que tem estado à disposição durante séculos, é o espelho, frequentemente encontrado em estúdios de dança focados em técnicas codificadas e na cena. Suas dimensões frequentemente cobrem uma das paredes do estúdio de dança, permitindo uma visão ampla ou estendida virtualmente do ambiente. O corpo empírico que dança, tem seus movimentos replicados virtualmente de forma instantânea e, tão precisa quanto a qualidade do espelho permitir. Esse espaço estendido, que abriga a réplica do corpo, cumpre a função principal de estimular um olhar crítico sobre o trabalho

Fig. 01



Fonte: NEPCênico

corporal que está sendo realizado. *Erros* e *acertos* podem ser objeto de atenção até que a coreografia esteja em condições de ser exposta publicamente. Em cena, tradicionalmente, esse instrumento deixa de estar presente para ser substituído pelo olhar atento da plateia. O espaço estendido virtual é substituído então por uma forma de feedback análogo e instável, composta por corpos com histórias e expectativas individuais.

A câmera, por outro lado, é um instrumento capaz de capturar o corpo e seu contexto e, quase instantaneamente, dar um feedback projetado sobre uma superfície, como se fosse um espelho. A interface análoga do espelho e a digital, do conjunto câmera/processamento/projetor, trazem similaridades. No entanto, esta última pode oferecer possibilidades diferenciadas, permitindo que haja a aplicação de filtros e interferências, à imagem. Ao contrário do espelho, familiar como espaço expandido, a interface digital se encontra em um estágio diferente. Criadores e intérpretes necessitam de um período de tempo para adaptação e reconhecimento da imagem projetada em tempo real como um espaço estendido e diferenciado. Uma das principais questões é que o campo abarcado pela lente ou olhar da câmera se amplia à medida que o corpo se afasta e se restringe com a proximidade, como se observa na fig. 1 onde uma pequena webcam foi utilizada para dar feedback em tempo real. Estas vivências têm sido parte também de oficinas de videodança que vêm sendo aplicadas nos últimos anos. Esta discussão traz inquietações que dizem respeito à tradição no ensino e prática da dança em relação às tecnologias digitais do cotidiano.

“Es passos entre mundos”

A dançarina interage com duas imagens de si mesma. É um solo dançado como um trio. O tema da performance se refere a um estudo com base no Estado Não Ordinário de Consciência (ENOC) e nas articulações entre corpo e memória, trazidos pela Ayahuasca. Sob o efeito espiritual do chá, apresenta-se um duplo espaço, composto pelo espaço empírico e pelo espaço da visão, ou para utilizar a nomenclatura comum a diversas religiões e grupos brasileiros que fazem uso do chá: a miração. Em artigo, a dançarina Kilma Farias revela: “uma nova atenção é gerada em cena: do bailarino com seu corpo

físico material e do bailarino com seu corpo físico virtual projetado na tela com todas as reconstruções possíveis de presença e espaço" (2016, p 10). A dançarina propõe então, uma narrativa pela dança onde um poder se estabelece – o de estar presente via corpo e percepção, em dois mundos.

Fig. 02



Fig 02 - Fonte NepCênico

As duas projeções que compõem a performance multimídia são apresentadas simultâneamente: uma com detalhes do corpo da dançarina, previamente gravado e com filtros aplicados, e outra, com imagens produzidas em tempo real, com filtros e efeitos aplicados através do software Isadora. Esta última é alimentada por uma webcam colocada sobre o palco. As projeções são realizadas sobre algumas camadas de tecido voal, que, como mencionado anteriormente, por suas características de semitransparência, permitem que as imagens sejam percebidas em diversas camadas, conforme pode ser observado na figura 2. Há uma série de outras questões técnicas que não serão discutidas aqui por não trazerem elementos adicionais para esta discussão.

No momento em que a tecnologia digital oferece recursos para que diversas formas de presença corporal estejam simultaneamente em cena, é inevitável pensar nas implicações estéticas artísticas que essa realidade nos coloca em termos de movimento. Mas, principalmente as novas estratégias de pensar os processos de criação coreografica.

Neste artigo, a discussão foi centrada em alguns aspectos desses processos de investigação em que dispositivos tecnológicos de uso cotidiano são componentes de um sistema criativo que pode envolver não somente o espaço/tempo material ou empírico, mas também espaços/tempos diversos que se somam, multiplicam, subtraem-se em operações que podem criar modos artísticos complexos, que desafiam as tradições poéticas da dança e a própria forma com que a platéia interage com esses modos. A universidade tem uma função importante de estimular e provocar essas vivências através de seus cursos da área. Se hoje as tecnologias para a cena ainda permanecem como parte do domínio de profissionais, é através da utilização das tecnologias do cotidiano, daquilo que se pode ter acesso com baixo custo, que as tecnologias digitais poderão passar a fazer parte definitivamente do cotidiano da dança, da mesma forma como fazemos uma chamada ou mandamos uma mensagem pelas redes sociais.

REFERÊNCIAS

BELTING, H. Imagem, mídia e corpo: uma nova abordagem à iconologia. *Ghrebh-Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, São Paulo, n. 08, p. 32 – 60, Julho 2006. ISSN 1679-9100. Tradução: Juliano Cappi.

DIXON, S. *Digital Performance*: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation. [S.l.]: The MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-04235-2.

FARIAS, K. Ayuasca e corpo: a dança construindo novos espaços. In: III DIA DEMASIADAMENTE HUMANO, 2016, Natal. *Anais*. Natal, 2016. p. 01 – 11.

HASEMAN, B. Manifesto pela pesquisa performativa. In: 5o SEMINÁRIO DE PESQUISAS EM ANDAMENTO PPGAC/USP, 01., 2015, São Paulo. *Resumos*. São Paulo: PPGAC-ECA/USP, 2015. v. 03, p. 41 – 53. ISSN 2318-8928. Tradução para o português: Marcello Amalfi.

MENICACCI, A. Digital technologies on stage. *Artpress2 - art in the digital age*, n. 29, p. 130 – 133, maio/junho/julho 2013.

SCHULZE, G. B. *Distributed choreography*: a framework to support the design of computerbased artefacts for choreographers with special reference to Brazil. 2005. 239 p. Tese (PHD in Dance Studies) — University of Surrey, Guildford.

SCHULZE, G. B. Um olhar sobre videodança em dimensões. In: VI CONGRESSO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 2010, São Paulo. *Anais eletrônicos*. São Paulo, 2010. p. 01 – 04.

SCHULZE, G. B. Videodança: uma proposta de formação. In: III ENCONTRO INTERNACIONAL SOBRE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA, 2014, Crato. *Anais*. Crato, 2014. p. 276 – 280. ISSN 978-85-65425-10-0.