
ATUALIZAÇÃO E VIRTUALIZAÇÃO NA DANÇA CONTEMPORÂNEA COM MEDIÇÃO TECNOLÓGICA

Ryan Carlos Lebrão¹

UNESPAR - FAP

Resumo

Este memorial se propõe apresentar o resultado temporário da pesquisa que investigou algumas, das possíveis relações entre o conceito de virtual e o atual de Pierre Levy (1996) aplicando-o na dança com mediação tecnológica através da corporificação do conceito de “fazer-dizer do corpo” de Jussara Setenta (2008). Essa pesquisa se tornou possível através do Programa de Iniciação Artística e Cultural da FAP, e do financiamento da Fundação Araucária. Realizou-se no período compreendido entre agosto de 2012 a agosto de 2013, e resultou na produção de uma obra artística, sob o suporte de uma performance.

Palavras-chave: Dança; Atualização; Virtualização; Performatividade.

Abstract

This memorial is intended to present the temporary result of research that investigated some of the possible relationships between the virtual and the actual concept of Pierre Levy (1996) applying it in the dance with technological mediation through the embodiment of the concept of "fazer-dizer do corpo", by Jussara Seventy (2008). This research was made possible through the Program of Initiation Artistic and Cultural of FAP (PIAC), and financing of the Araucaria Foundation. Held during the period from

¹ Acadêmico do terceiro ano de bacharelado e licenciatura em Dança da UNESPAR- FAP. Professor de contato improvisação no Grupo UM de pesquisa artística em dança da FAP. Membro do Núcleo de pesquisa em Videodança da FAP e do Núcleo de arte e Tecnologia da FAP - NatFap.

Bolsista da Fundação Araucária no Programa de Iniciação Artística e Cultural da FAP, sob orientação da Prof^a. Mst. Gisele Onuki.

August 2012 to August 2013, and resulted in the production of an artistic work, under the support of a performance.

Key words: Dance; Update; Virtualization; Performativity.

INTRODUÇÃO

A muitos tempo são disseminados os discursos sobre as relações entre corpo, arte e tecnologia, sejam eles através da ótica dos tecnofóbicos ou dos tecnófilos, um lado defendendo a pureza e efemeridade humana, colocando-se contra a mediação tecnológica na dança em prol do corpo humano físico e palpável, e o outro que defende e incentiva a mediação e compreende que o real e virtual não excluem-se, apenas são regidos por diferentes leis e princípios, que podem ser complementares.

As experiências de dança com mediação tecnológica que contemplamos hoje, como as de Klaus Obermaier e do Anarchy Dance Theatre, por exemplo, apresentam um alto nível de refinamento no que diz respeito à interação humano e tecnológico nas artes. O Humano afeta o virtual e o virtual afeta o humano de modo não hierarquizado.

Assim, acredito que o uso qualitativo e quantitativo de tecnologias pode ser uma opção dentre muitas outras, para a criação em dança e não a última e única saída para a permanência da dança na contemporaneidade. Com isso, o caráter prático desta pesquisa expõe a minha escolha enquanto artista e pesquisador de dança, e colabora minimamente com a produção em dança e na concretização do diálogo entre teoria e prática.

A pesquisa buscou flexibilizar as ainda existentes barreiras sistêmicas entre natural/artificial, real/virtual, natureza/cultura, corpo/mente, utilizando-se das tecnologias da informação/comunicação de modo não decorativo mais sim como reflexo evolutivo onde os sistemas acima mencionados procuram por uma constante reorganização e ressignificação de seus componentes.

Sendo assim esta pesquisa não pretende discutir exclusivamente o uso da tecnologia na dança, mas a potencial relação entre virtualização e atualização que esta pode proporcionar. No entanto, compreende-se aqui que a virtualização não é um

fenômeno exclusivo das tecnologias avançadas, mas que já acontece muito anteriormente a elas, no corpo e no texto e na economia.

“Contrariamente ao possível, estático e já construído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendência e forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama a um processo de resolução: a atualização (Levy, 1996, p.5)”.

Assim, é com essa compreensão do virtual como complexo problemático que chama a uma atualização, que verifico afinidades desta tese com a performatividade contida no conceito de “fazer-dizer do corpo” de Jussara Setenta, e vivenciada na minha prática artística, uma vez que a dança aqui investigada e construída não busca significados que estejam fora dela, mas sim que estejam nela mesma, utilizando a linguagem de modo produtivo, permitindo que o corpo que dança invente seus próprios modos de dizer.

“O modo de agir performativamente procura não se fixar a modelos preestabelecidos e trabalha com a possibilidade de reorganizar as informações existentes no corpo e inventar uma maneira de movimentar-se que enuncie as indagações e transformações ocorridas no processo do fazer (SETENTA, 2008,p. 45)”.

CRIAÇÃO EM PROCESSO

As experiências artísticas entre corpo e tecnologia, até então escassas no âmbito acadêmico, foram devagar ganhando espaço em meus cadernos e trabalhos de classe, até encontrarem no programa de Iniciação Científica da FAP, sob a orientação da Professora Mestre Gisele Onuki, e do Financiamento da Fundação Araucária, o espaço propício para se desenvolverem.

O interesse pessoal nas relações entre a dança e as novas tecnologias encontraram neste momento, nos conceitos de virtualização e atualização (Levy,1996), uma fonte para a problematização sobre modos de criar em dança com mediação tecnológica.

O corpo que se altera. Corpo que habita o espaço e gera alteração. O corpo que é e o que não é, juntos, em diálogo. Corpo atual e virtual, material e imagético, transformado, desterritorializado, destemporalizado. A imagem é uma forma do homem se comunicar, e a dança que se constrói com as tecnologias de manipulação de imagens transformam a dança e sua comunicabilidade. A direção que esta pesquisa busca seguir tem o interesse não apenas no uso de aparatos técnicos, mas também na reflexão sobre os conceitos e modos de habitar no mundo que a tecnologia moderna propõe.

Reconhecer e selecionar movimentos a partir dos Padrões Neurológicos Básicos² do desenvolvimento humano e estudá-los em deslocamento foi o ponto de partida. Logo em seguida a produção de virtualidade a partir do corpo, através de estratégias que utilizam a linguagem verbal ou na atualização de informações do corpo (movimentos), foram sendo agregadas na tessitura de relações entre “original e imagem” e não entre “original e cópia”, de modo que a imagem do corpo não seja uma reprodutora da realidade, mas sim uma pluralizadora de experiências a respeito da realidade.

“A imagem não reproduz o real, o real é um aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Se a imagem reproduz o real, ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez. A imagem mora do lado do sujeito, pessoal ou coletivo (PARENTE, A. apud FELICE, 2009, p.211).”

ATUALIZAÇÃO E VIRTUALIZAÇÃO NA DANÇA

² Os Padrões Neurológicos Básicos (PNB) implicam no ganho de complexidade nos sistemas Neuromuscular dos seres humanos e são desenvolvidos ainda enquanto somos bebês. Dividem-se em 6 estágios: Respiração Celular, Irradiação Central, Espinhal, Homólogo, Homolateral e Contralateral.

Segundo Deleuze, “Toda multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais. Não há objetos puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais (DELEUZE, 1996,p.49)”.

Diferente da compreensão do senso como, real e virtual não são conceitos opostos. Segundo LEVY (1996) o real se opõe ao possível, enquanto que o atual é que se opõe ao virtual, portanto atual e virtual é que formam uma oposição. Virtual é aquilo que existe como potencia, mas não é na realidade. O virtual não depende da tecnologia, mas, se potencializa com ela. E é nessa potencialização que a dança com mediação tecnológica cria suas novas formas de organização ou como sugere Jussara Setenta (2008) novas formas de Fazer-Dizer do Corpo. “Corpo como produtor de questões e não receptáculo reprodutor de passos ordenados e, longe de tentar encontrar soluções e respostas definitivas, investigar de que maneira os questionamentos do corpo estão se resolvendo no próprio corpo (SETENTA, 2008, p.20)”.

Corpo como instância cultural e biológica, e também como sua simulação, “corpo feito de algoritmos, de tiras de números, um corpo completamente desencarnado.”(SANTAELLA, 2003, p.204). Considero assim, as projeções da imagem do corpo como uma possibilidade de virtualização deste, pois está deslocado temporal e territorialmente, sintomas básicos da virtualização.

A virtualização aponta para a desterritorialização e para a “invenção de novas velocidades[...] novos meios de interação e ritmo das cronologias inéditas” (LEVY, 1996, p. 10). Isso significa que a relação entre tempo e espaço observada e tida como lei no aqui e agora, no tempo presente, perde sua validade na virtualização para dar lugar ao que Levy chama de “unidade de tempo sem unidade de lugar”(idem).

Já a atualização das virtualidades produzidas no corpo em movimento demonstra aproximação com o “fazer-dizer do corpo” quando “o tempo de referencia é o tempo presente, que aponta para o momento de sua feitura e não para referentes fora do fazer” (SETENTA, 2008, p.24). O faze-dizer considera um tipo de fala (performance) que inventa o seu próprio modo de dizer, baseando-se na teoria dos atos de fala do filósofo J. L. Austin, que considera a linguagem como ação. Quando aplicado à dança, Jussara Setenta trata a fala no corpo como organização das ideias em movimento de dança.

“A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, uma invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e afinidades [...] um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual (LEVY, 1996, p.6).”

Desta forma o que se pretendeu com o núcleo teórico desta pesquisa. foi levantar subsídios para a criação em dança com mediação tecnológica que permitisse a “construção do sujeito da fala e da fala do sujeito de um modo específico, onde a ênfase esta no processo de investigação da fala no corpo” (Setenta, 2008, p.57).

CRIAÇÃO DE PROCEDIMENTOS E SÍNTESES TEMPORÁRIAS

Desde o início pesquisa foram utilizados recurso tecnológicos diferentes nas práticas com o corpo. Os primeiros foram: computador, câmeras e projetos de vídeo, que juntos captavam ao vivo imagens da movimentação, as editavam e as projetavam, hora simultaneamente com as minhas ações hora em com atrasos de mais de um minuto ou distorcidas. Estas investigações geraram procedimentos onde as ações corporais observadas nas imagens virtuais projetadas eram atualizadas no corpo do performer e logo em segui se tornavam virtuais mais uma vez na projeção. Assim a decisão sobre quando modificar a ação é tomada a partir da relação entre o performer e a projeção.

Estas ações realizadas, virtualizadas e atualizadas foram selecionadas a partir da investigação de produção de enunciados performativos, onde não se descreve uma ação que esteja fora do ato de sua enunciação.

“Quanto mais consideramos uma declaração, não como uma sentença ou proposição, mas como um ato de fala (a partir do qual os demais são construções lógicas), tanto mais estamos considerando a coisa toda como um ato (AUSTIN apud SETENTA, 2008, p.23).”

No decorrer do processo foi observado que o vídeo era apenas um dos meios com os quais a Virtualização poderia ocorrer, não o único, e assim a linguagem verbal, a fala e seus possíveis suportes como o telefone foram sendo testados cenicamente com o intuito de produção de virtualidade na dança. Nestes procedimentos o público se reunia entorno de um aparelho de telefone com secretária eletrônica, então o performer liga através de um telefone celular para este aparelho que está funcionando em modo de chamada de conferência (viva voz) e descreve ações que está realizando no lugar de onde está falando, relatando também algumas informações sobre o ambiente. Em seguida o performer surge no ambiente e atualiza no corpo algumas das ações descritas verbalmente pelo telefone.

A atualização problematiza os movimentos selecionados previamente através da fala verbal e também a própria fala verbal, rompendo com a gramática e com o idioma português. Estas experiências de atualização da fala apontaram para uma lógica para a construção de uma possível estrutura sonora ou ambientação sonora para o trabalho, que até o momento tem acontecido sem acompanhamento musical.

Foram também desenvolvidos e investigados procedimentos através da interação entre performer e público, visando desenvolver o potencial natural da imaginação em criar virtualidade. Os procedimentos referem-se a instruções verbais proferidas pelo performer, como a solicitação para que se fechem os olhos em determinado momento e voltem a abri-los em outro. Enquanto o público está de olhos fechados o performer descreve verbalmente as ações que está (ou não) realmente realizando.

De modo geral são quatro as ações básicas realizadas durante todo o período da performance, e durante boa parte do seu processo criativo. As ações foram selecionadas a partir da investigação de movimentos que partissem dos Padrões Neurológicos Básicos, e durante o processo de pesquisa foram se estabelecendo e até este momento são: Ir para direita; Abaixar, colocar as duas mãos no chão, colocar uma perna de lado e levantar; Caminhar de quatro; colocar uma mão no chão e a outra no teto. Estas ações proferidas pelo performer de modo performativo se transformam em : Eu estou indo para a direita; Eu estou abaixando, colocando as duas mãos no chão, colocando uma perna de lado e levantando; estou caminhando de quatro; Estou colocando uma mão no chão e a outra no teto.

A partir da seleção destas ações o tempo de duração de cada fala também tornou-se parâmetro para a atualização destas ações no corpo. Fragmentar as falas verbais e as ações corporais de uma determinada frase, inverter a ordem das letras ou as partes do corpo em outra. Assim procedimentos foram sendo criados e experimentados e problematizados a partir do e no corpo.

Em virtude da pesquisa estar sendo desenvolvida em diferentes espaços, com dimensões e características físicas diferentes, e da restrição que cada um desses espaços apresentam com relação a instalação dos aparatos tecnológicos e de sua disponibilidade, diferentes procedimentos e sínteses temporárias tem sido criadas.

Por se tratar de um trabalho artístico cuja estrutura organizacional é flexível e adaptável, possibilita a sua execução com a utilização de diferentes suportes tecnológicos e até mesmo sem recursos tecnológicos que não o próprio corpo humano, pois neste já encontramos aquilo que fundamenta parte da discussão até agora levantada, o potencial de criar virtualidade da mente humana.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Trad: Juremir Machado da Silva. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

COUCHOT, Edmund. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, A. Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. Coleção Trans, (p. 37-55).

DI FELICE, Massimo. Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: annablume, 2009.

DELEUZE, Guilles. *O Atual e o Virtual*. In: ALLIEZ, Éric. *Deleuze filosofia virtual*. Trad: Heloisa B.S. Rocha. São Paulo: Ed. 34, 1996

DOMINGUES, D. (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

FERNANDES, Ciane. O corpo em movimento: o sistema Laban/ batenieff na formação e pesquisa em artes cênicas. São Paulo: Annablume, 2006.

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

GREINER, Christine. O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações. São Paulo: annablume, 2010.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. Trad: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003

MENDES, Ana Carolina de S. S. D. Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado. Brasília: Editora IFB, 2010.

NEUPARTH, Sofia. GREINER Christine (Orgs.). Arte Agora: pensamentos enraizados na experiência. São Paulo: Annablume, 2011.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves de. Arte e tecnologia, uma nova relação? In: DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.

ONUKI, Gisele Miyoko. Imbricações tecnológicas: o entre-lugar do corpo em movimento. In: *Anais do Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul* (28 a 30 de maio de 2009). Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/16-05556-1.pdf>>.

_____. Simbiose homem-máquina: metamorfose, possibilidade e conexão. In: *Anais do 2º Encontro do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Artes da FAP – de 22 a 23 de outubro de 2009 – Curitiba: Faculdade de Artes do Paraná*, 2010 (p. 213-235).

SANTANA, Ivani. Pequena introdução à dança com mediação tecnológica. Disponível em:

<http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista%20da%20bahia/danca/meditacao.html>

_____. *Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.

_____. *Dança na cultura digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SETENTA, Jussara Sobreira. *O fazer-dizer do corpo: dança e performatividade*. Salvador: EDUFBA, 2008.

SPANGHERO, Maíra. A dança dos encéfalos acesos. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Linguagem:

() Instalação

(X) Performance

() Música

() Fotografia

() Vídeo

() Game

()

Outra.

Qual? _____

Título: Sujeito Estendido

Nome do artista/coletivo: Ryan Carlos Lebrão

Mini-curriculum do artista responsável:

Ryan Lebrão: Profissional da dança desde 2006 e graduando em Dança desde 2010 na Faculdade de Artes do Paraná (FAP), onde é membro do grupo de pesquisa Arte, Sociedade e Imbricações Tecnológicas. Atuou como intérprete criador na Cia Verve de dança no período de 2005 a 2007. Atua também como professor de contato improvisação em Curso de Extensão da FAP e integra o Grupo Um de pesquisa artística em dança da FAP, o Núcleo de produção em Videodança e o Núcleo de Arte e Tecnologia da FAP – NatFap.

E-mail do artista responsável: ryanlebrao@hotmail.com

Telefone do artista responsável: (41) 88292527 – 98665413

Conceito

A síntese artística organizada com o intuito de ser compartilhada propõe apresentar o resultado temporário da pesquisa que investigou algumas, das possíveis relações entre o conceito de virtual e o atual de Pierre Levy (1996) aplicando-o na dança com mediação tecnológica através da corporificação do conceito de “fazer-dizer do corpo” de Jussara Setenta (2008). Essa pesquisa pretende investigar possibilidades de criação a partir da atualização de informações que no corpo são movimento e da criação de movimento a partir de suportes virtuais.

Detalhes de produção: A realização do trabalho depende das dimensões do espaço, que deve ter no mínimo 6x8m. É preferível que não seja em um teatro mais em suma sala que permita a instalação de 2 Refletores PC.

É necessário afixar parte do cenário (uma tela de projeção de 3x 4 metros) no teto.

Link para vídeo/fotos com a proposta:

<http://www.youtube.com/watch?v=988FN9r8jcl&feature=share&list=PL4C9D96647286C2B9>

Instruções para o envio da modalidade Exposição: (DELETE essas instruções após formatar o seu texto)

1. As propostas serão avaliadas por uma Comissão de Seleção.
2. As propostas poderão ser aprovadas, ou não, na íntegra, bem como poderão ser propostas exposições coletivas.
3. Poderão submeter projetos, proponentes brasileiros e estrangeiros com reconhecida trajetória artística, profissional, ativa ou de pesquisa.
4. As inscrições deverão ser feitas mediante o envio pelo proponente, à <http://www.utp.br/abciber/>, deste modelo padrão para exposição, com links para vídeos, stills ou fotos, assim como outras informações que contenham o seguinte material:
 - a) Dados pessoais e mini-currículo das atividades artísticas e/ou culturais: catálogos, convites, textos críticos, notícias na Web e fotos de obras recentes.
 - b) Fotos / vídeo / stills da proposta a ser exposta com os seus respectivos dados técnicos: título, ano, técnica, dimensões, objetivos, sinopse e conceitos trabalhados.
 - c) No caso de instalação e obras de caráter experimental, enviar projeto descritivo detalhado eletrônico ou link para seu acesso.
 - d) No caso de performances ou vídeoarte, deverão enviar projeto descritivo eletrônico ou link, indicando as dimensões do espaço requerido, equipe e materiais necessários para o funcionamento do trabalho.
 - e) Não serão aceitos envios de cd ou dvd's ou quaisquer dispositivos físicos.
5. Exposições aprovadas pela Comissão serão comunicadas aos inscritos, por correspondência eletrônica.
6. No caso de projetos de autoria coletiva, indicar um representante para que possa ser contatado quando for necessário.
7. Havendo divergência entre o projeto aprovado e o apresentado, a Coordenação da ABCiber se reserva ao direito de tomar as atitudes cabíveis.
8. Os projetos que apresentarem propostas incompatíveis com os critérios estabelecidos pela Comissão, ou que prejudiquem expositores, bem como o espaço arquitetônico da Universidade Tuiuti, não serão aceitos.
9. As despesas de embalagem, transporte de ida e volta, seguro das obras (tanto para a viagem, bem como durante a exposição), ficam sob responsabilidade do artista/proponente selecionado. No caso de montagens que exijam equipamentos especiais, estes deverão ser providenciados pelo artista.
10. O projeto gráfico do convite será realizado pelo VII SIMPÓSIO NACIONAL DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA (ABCiber).
11. A Coordenação colocará à disposição do artista apoio para montagem e desmontagem da exposição.
12. O artista/proponente, ao se inscrever, aceita as condições e os termos deste Edital. Casos omissos serão analisados pela Comissão de Seleção. A Comissão é soberana e reserva-se o direito de não selecionar nenhuma proposta.
13. Os trabalhos só poderão ser retirados da Universidade Tuiuti após o término da exposição, e os mesmos deverão ser retirados até vinte dias após a data do término da mesma.

ATENÇÃO:

- 1) **FORMATE** seu arquivo utilizando este modelo com o cabeçalho do evento.
- 2) **DELETE** as instruções.

