

Mini@turas de um corpo semiótico em ambiente digital: a ciberdança em rede¹

Cristiane Wosniak²

Resumo

Este artigo apresenta uma reflexão ancorada nos pressupostos semióticos de Charles Sanders Peirce, acerca dos processos, poéticas e estéticas em arte digital, na proposição da signagem ciberdança. Neste percurso investigativo serão abordadas as mudanças de percepção e subjetividades do corpo pós-humano-moderno, imbricado em formas próprias de (midi)ações e contaminado pelas instâncias tecnoestéticas, próprias da contemporaneidade. Como *corpus* de análise, a obra multimidiática *Mini@tures* do coreógrafo francês, Didier Mulleras (desenvolvida entre 1998 e 2001), será cotejada por meio das teorias e conceitos propostos pelos autores, Lev Manovich, Lúcia Santaella, André Parente, Umberto Eco e Denise Azevedo Duarte Guimarães. Adota-se a hipótese de que o corpo (des)referencializado no *medium* digital encontra-se aberto à instauração de inusitadas significações rizomáticas.

Palavras-chave: corpo; ambiente digital; hibridação; ciberdança;

Introdução

Este artigo nasce do interesse da autora na investigação de processos de criação em ciberdança e que envolvem noções de um corpo virtual e interfaceado, como uma metáfora tecnológica, a partir das implicações decorrentes de um suposto hibridismo tecnoestético e que podem desencadear reflexões acerca dos seguintes aspectos: interatividade, virtualidade, hipertextualidade e extensões tecnológicas, ampliando a produção e o campo de conhecimento nas áreas das comunicações e das artes, a partir dos domínios da cibercultura.

Por hibridação entende-se, segundo Raymond Bellour (1990), a mistura de meios e de formas de representações ou linguagens, tais como gravura, cinema, fotografia, vídeo, música, dança, *webdesign*, entre outras, e, que amplia o campo das artes e das mídias. Esta colocação é corroborada pela autora Denise Azevedo Duarte Guimarães, em sua obra *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais* (2007) ao afirmar que a hibridação é, hoje, um entrelaçado de imagens encadeadas tecido à partir da conjunção, de uma justaposição

¹ Artigo apresentado no Eixo Temático 6 – Processos e Estéticas em Arte Digital do VII Simpósio Nacional da Associação

² Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Linguagens (Estudos de Cinema e Audiovisual) da Universidade Tuiuti do Paraná. Mestre pelo mesmo programa, na linha de pesquisa: Cibernídia e Meios Digitais. Membro do GP Imagem e Contemporaneidade (UTP) e vice-líder do Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Artes (FAP). Coordenadora do Curso de Bacharelado e Licenciatura em Dança da Faculdade de Artes do Paraná e Coordenadora Acadêmica da Unidade Dança da UFPR. E-mail: cristianewosniak@ufpr.br

ilimitada e de uma propagação de relações intersticiais, que ampliam o espaço da mídia e da arte, nos diferentes suportes oferecidos pelas tecnologias mais recentes” (GUIMARÃES, 2007, p. 14).

Contextualmente, parte-se do princípio de que, se na Revolução Industrial, por todo o século XIX, o homem assimilou a metáfora tecnologizada da máquina de vapor, como velocidade, progresso e potencial evolutivo, então a Revolução Cibernética, durante os séculos XX e XXI, criou a imagem do computador com todas as metáforas dele derivadas: extensões biomaquínicas, homem-máquina, corpo pós-humano-moderno.

A concepção de corpo pós-humano-moderno adotada nesta investigação é a proposta por Lúcia Santaella em *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2003), como um neologismo utilizado para sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas e sensoriais que estão em processo, decorrentes da reconfiguração do corpo humano na sua fusão tecnológica e extensões biomaquínicas. No caso deste artigo, a denominação aplica-se às instâncias decorrentes da meta(mídia)morfose ou manipulação/pós-produção e conseqüente virtualização de um corpo que atua e se re(a)presenta no ambiente digital, dando origem à signagem³ híbrida ciberdança.

Este fluxo dinâmico do corpo em direção ao virtual produz um campo novo de produção do pensamento. A pesquisadora de cibercultura, Maíra Spanghero (2003) atesta que este pensamento contemporâneo evolui com as mídias, ou seja, “as experimentações que, de alguma forma, digitalizam o corpo ou as tecnologias que o representam e o penetram são prolongamentos evolutivos. É comum neste tipo de processo que partes antigas se conservem adaptadas a um novo *design*” (SPANGHERO, 2003, p. 42). Admite-se, que a tecnologia é a continuação da evolução corporal por outros meios, e implica uma transcendência dos materiais e da informação utilizada para um fim determinado, a comunicação. Assim, segundo Raymond Kurzweil (2007) “todas as artes compartilham o mesmo objetivo: comunicação entre o artista e o público” (KURZWEIL, 2007, p. 37). Ao se admitir um pensamento de coevolução midiática, observa-se o quanto Marshall McLuhan (1964) é ainda atual, ao teorizar sobre os meios de comunicação como extensões do homem, ou seja, por atualizar

³ *Signagem* é o neologismo criado por Décio Pignatari (2004) para evitar usar o termo linguagem ao se referir a fenômenos não verbais, como por exemplo, a fotografia, a televisão, o teatro, a dança, ou especificamente, a ciberdança (sistema áudio-hápticovisual).

discussões que giram em torno da crescente virtualização do corpo semiótico⁴, entendido como ampliação tecnológica no âmbito da comunicação, da arte e da cibercultura.

Alguns autores “integrados” à tecnologia, em oposição aos “apocalípticos”, segundo o autor Umberto Eco (2004), afirmam com frequência que o virtual é uma categoria estética⁵, que se (re)apresenta enquanto (re)criação de um real referente. Entretanto, o autor André Parente (1999) alerta: “imagem manual, imagem-técnica [híbrida], imagem digital, redes de imagem, pouco importa – as tecnologias da imagem são acontecimentos multitemporais, equipamentos coletivos de subjetivação – o que importa, é saber como a imagem pode continuar a manter sua função estética” (PARENTE, 1999, p. 43). Mas, e na ciberdança? Quais seriam as considerações acerca do uso de corpo em interação com as novas mídias digitais? Quais fronteiras deveriam ser esgarçadas ao se propor a interação, acoplamento de interfaces, respostas corporais e diálogo aberto entre o corpo virtual e o ambiente digital? Onde começa e termina a conversa estética e coevolutiva entre dança e tecnologia?

Nas fronteiras limítrofes entre os corpos de carbono e os corpos de silício, instauram-se, segundo Lúcia Santaella (1997), possibilidades híbridas e pós-humanas de se pensar a comunicação com a máquina, a arte digital e, em específico, a ciberdança:

Cada vez mais a comunicação com a máquina, a princípio abstrata e desprovida de sentido para o usuário, foi substituída por processos de interação intuitivos metafóricos e sensorio-motores em agenciamentos informáticos, imbricados e integrados aos sistemas de sensibilidade e cognição humana. Enfim, o próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fluidas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até o ponto de podermos hoje falar num processo de co-evolução entre o homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana, mas **híbrida, pós-humana**, [grifo nosso] cujas fronteiras estão em permanente redefinição. (SANTAELLA, 1997, p. 40-41).

⁴ O corpo semiótico, na concepção da pesquisadora Mirna Feitoza Pereira (2004), parte da seguinte questão: o signo pode agir sem um corpo que o realize? A hipótese defendida pela autora é que o signo não só demanda por um corpo que realize a sua função inteligente, como o *design* do corpo interfere no modo como o signo é percebido, processado e posteriormente traduzido em outro signo. Este neologismo vai ao encontro do que se pretende demonstrar nesta investigação, ou seja, a (des)referencialização do corpo de carbono e sua (re)signagem – tradução em outro signo – por meio de injunções tecnoestéticas e híbridas da ciberdança na contemporaneidade.

⁵ A Estética, para Peirce, deve buscar um termo ou expressão geral que elimine a ideia de ‘belo’. Décio Pignatari (1979) comenta que Peirce procurava um termo próximo à qualidade potencial de um fenômeno – um termo para um primeiro que seja também um terceiro: uma **qualidade** que seja inteligível. Uma Qualidade de Sentimento. Enquanto filósofo, Peirce buscava uma definição de um ‘bom’ objeto: “ele deve ter uma quantidade das partes de tal modo relacionadas umas às outras que confira uma positiva e simples qualidade imediata à sua totalidade” (CP 5.132). Neste artigo, esta ideia peirceana relaciona-se à abertura rizomática de possibilidades de criação em rede, como potencial qualis/processual, como referencialidade icônica, e também se aplica ao processo de leitura/fruição aberta da representação da ciberdança, ou como atesta Peirce sobre a fruição estética: “não logro dizer exatamente o que é, mas é uma consciência que pertence à Categoria da Representação, embora representando algo na Categoria da Qualidade de Sentimento” (CP 5. 113).

Considera-se que é justamente esse novo ecossistema sensório-cognitivo-artístico, que está lançando novas bases para se repensar os aspectos de criação em rede na contemporaneidade e também os (des)limites do corpo atuador e atualizador nestes processos colaborativos e de interação entre a dança e a tecnologia digital.

As imbricações tecnoestéticas modificaram de forma contundente o cenário da dança e este fenômeno não é atemporal: a complexidade do mundo atual é responsável pelo surgimento destas tecnologias, ao mesmo tempo, que é fruto delas, como pretende demonstrar a artista e pesquisadora de ciberdança, Ivani Santana: “[...] não há ponto inicial, mas uma configuração em rede. A proposta é compreender a tecnologia como algo em constante mudança e que faz parte de um contexto que também permanece continuamente em transformação” (SANTANA, 2009, p. 2). Ao fazerem uso das novas mídias, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces.

Santaella (2005) aborda esta questão de ampliação e mistura de campos midiáticos em seu livro *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*. A autora conclui que com a explosão das redes planetárias de comunicação, nas quais os computadores pessoais e institucionais estão ligados, “os *designers* passaram a ter acesso a banco de dados de imagens [...]. Além desse acesso, os programas de tratamento de imagens permitem manipulação. Por essa e outras razões, a absorção das imagens artísticas pelas mídias constitui-se em um mercado em expansão” (SANTAELLA, 2005, p. 41).

As novas mídias, a hibridação tecnoestética e os processos de criação em ciberdança

A ciberdança, enquanto *medium*, opera como uma espécie de construtora de sentidos, determinando percepções que apelam para subjetividades outras, que por sua vez, geram novas informações. A hibridação tecnoestética instaurada nos processos de criação em dança, rompe especificidades e borra fronteiras entre os limites das signagens, possibilitando aos ciberartistas e usuários/coautores, múltiplos enfoques no estabelecimento de inusitadas poéticas para os corpos virtualizados por meio das novas mídias digitais.

O connexionismo generalizado da sociedade das redes de computadores, segundo Parente (1999) criou novas configurações espaço-temporais, complexas, flutuantes,

indefinidas e rizomáticas⁶. Salienta o autor que os novos paradigmas comunicacionais – a tecnoestética híbrida da signagem cibernética, por exemplo – integram-se em torno do conceito de hipertexto. E de que forma o hipertexto se relaciona rizomaticamente com a ciberdança?

Sob o nome genérico de hipertexto, pode-se agrupar uma série de conceitos, métodos, sistemas e programas diferentes. O neologismo criado por Ted Nelson, em 1965, sofre, atualmente, de uma grande polissemia. Parente, em *O Virtual e o Hipertextual* (1999), esclarece que idealmente, um hipertexto pode ser: a) um método intuitivo de estruturação e acesso à base de dados multimídia; b) um esquema dinâmico de representação de conhecimentos; c) um sistema de auxílio à argumentação; d) uma ferramenta de trabalho em grupo. O autor retoma, em sua obra, alguns princípios do rizoma hipertextual aplicado à produção de imagens em rede. Estabelece, neste percurso, alguns princípios que podem ser verificados no pensar-fazer ciberdança: 1) princípio da conexão – no rizoma, as conexões se fazem por proximidade e a ciberdança enquanto forma hipertextual oferece ao leitor/usuário possibilidades (a) centradas e topológicas, opondo-se ao modelo hierárquico da `árvore-raiz`; 2) princípio da não-linearidade – a ordem dos módulos textuais (videoclipes) é arbitrária e pode ser permutada ou recombinação, em função do sujeito/usuário no percurso de sua leitura; 3) princípio multilinear – em um texto dinâmico e fluido como a ciberdança, os módulos mudam, ou seja, seu conteúdo se altera na medida em que o usuário altera seu percurso de seleção; 4) princípio da temporalidade – os videoclipes podem se transformar ao serem acionados em determinada ordem a depender da interatividade com o usuário; 5) princípio da interatividade – as relações hipertextuais de primeira ordem podem ser implícitas, explícitas ou arbitrárias e as de segunda ordem se fazem presente quando o usuário interfere e transforma o texto e seus abertos significados, tornando-se seu coautor.

Este artigo pretende demonstrar, por meio da análise do *corpus*, que estas quatro modalidades e estes cinco princípios descritos, podem ser aplicados ao conjunto do

⁶ Gilles Deleuze e Félix Guattari desenvolvem na obra *Mil Platôs – volume 1*, uma terminologia para designar um tipo de filosofia, pensamento que não se desenvolve evolutivamente seguindo uma linha arborescente (rígida, hierárquica, inflexível), mas seguindo uma lógica dos múltiplos singulares, ou em suas palavras: “um **rizoma** [grifo meu] não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança. A árvore impõe o verbo ‘ser’, mas o rizoma tem como tecido a conjunção ‘e...e...e...’ Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser.” (1995, p. 37). Por analogia, esta linha de raciocínio pode ser aplicada à investigação da ciberdança, como manifestação rizomática, passível de polissêmicas e abertas intervenções e leitura.

videoclipes que compõem a ciberdança *Mini@atures* (ver figuras 01 e 02), ancorada no paradigma instaurado pela rede hipertextual, responsável pela hibridização entre as novas mídias. E neste momento da reflexão, cabe a questão: como se definem as novas mídias?

O autor Lev Manovitch, em sua obra *A linguagem dos novos meios de comunicação* (2005) denomina como novas mídias, os meios que podem ser transcodificados numericamente; e que possuam configuração modular, podendo ser modificados em tamanho e quantidade de informação contida, e que, da mesma maneira apresentem um caráter disperso, não linear e simultâneo, ou seja: tratam-se dos meios digitais.



Figura 01

(Frame de *Mini@atures*/ signagem híbrida)



Figura

(Frame de *Mini@atures*/ signagem hipertextual)

Neste aspecto, a ciberdança parece atender aos pressupostos teóricos detalhados pelo autor russo. A dança interfaceada pelas novas mídias não se refere a nenhum tipo de ruptura imanente, mas à possibilidade de interação e resposta às questões propostas pelo *medium* digital ou neste caso, seria mais adequado afirmar que a dança em rede virtual é uma nova configuração ou possibilidade de interferência nos códigos que regem as mídias e a cultura ou nas palavras de Parente “um esquema dinâmico de representação de conhecimentos” (PARENTE, 1999, p. 80). Salienta-se que a linguagem computadorizada na mídia, alterou profundamente a questão das tecnologias interativas, propondo para o corpo atuador – sujeito e objeto da dança – uma atualização sem fronteiras, modificando as relações entre os criadores e suas obras, instaurando novas possibilidades de representação e inaugurando outras abordagens sobre as relações espaço-temporais, afetando sobremaneira as etapas de comunicação, não mais centradas no paradigma: emissor-canal-receptor. O leitor/usuário,

agora, é coautor na obra de ciberdança. Ele atua/seleciona de forma hipertextual e ativa, os comandos e a sequência em que as imagens híbridas se darão a conhecer. A partir desta hipótese é conveniente citar novamente Manovitch, ao afirmar que:

não há razão para privilegiar o computador como mídia de exposição e distribuição, sobre a máquina computador usada como uma ferramenta para a produção de mídia ou como uma mídia de armazenamento. Todos têm o mesmo potencial para mudar as linguagens culturais [...] a revolução dos suportes informatizados afeta todas as etapas da comunicação, incluindo a aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição, mas também afeta todos os tipos de mídia – texto, imagens fixas, **imagens em movimento** [grifo nosso], som e construções espaciais. (MANOVICH, 2005, p. 19).

Pode-se afirmar, portanto, que os diferentes propósitos ao se utilizar as interfaces tecnológicas, determinam diferentes relações do corpo com o ambiente informatizado, levando-se em consideração os conceitos propostos pelo referido autor. Mas, se o ambiente se define como o lugar de troca e diálogo entre os sistemas dança e tecnologia, como se define corpo? Uma das respostas possíveis é que para a dança tecnologizada e híbrida, corpo é informação. Não necessariamente comunicação. O corpo em movimento se organiza e dança. Quando o corpo dança, o corpo pensa por meio do movimento. No processo de organização de um corpo que dança, existem informações em trânsito dentro-fora, num processo de regulação intensa e sistêmica. As interfaces tecnológicas podem se tornar um campo ideal de conectividade e criação. Neste ponto é oportuno citar o pensamento da artista e pesquisadora multimídia, Diana Domingues: “a partir da Ciência da Interface, que na física moderna propõe o fim dos limites da esfera entre o interior e o exterior, o corpo passa a fazer parte de um sistema complexo em suas relações de trocas com o ambiente” (DOMINGUES, 2007, p. 192). As modalidades acopladas à ciberdança, encontram-se ligadas a descobertas científicas, aos questionamentos e desafios que exploram conceitos como a corporeidade, a fisicalidade, a conectividade, a interatividade, a imprevisibilidade, a emergência e a autoorganização, resultantes do feedback constante entre corpo e ambiente, estendendo, os gestos, desta forma, para além dos limites do corpo (ver figuras 03 e 04). Sob esta perspectiva, o corpo torna-se o sujeito da percepção, que provoca mutações e respostas imprevisíveis a partir de toda a potencialidade de um organismo, gerando, num determinado momento, um movimento-que-pode-vir-a-ser, em oposição a movimentos predeterminados, fixos ou programados.

O copo pós-humano-moderno torna-se, nas palavras de Umberto Eco (1971) uma obra aberta às intervenções, seleções aleatórias, estabelecendo novas relações significantes por meio do repertório individual e/ou coletivo.

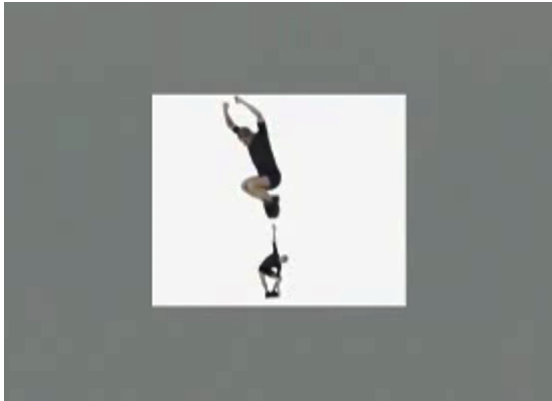


Figura 03

(Frame de Mini@atures/corpo multimidático)

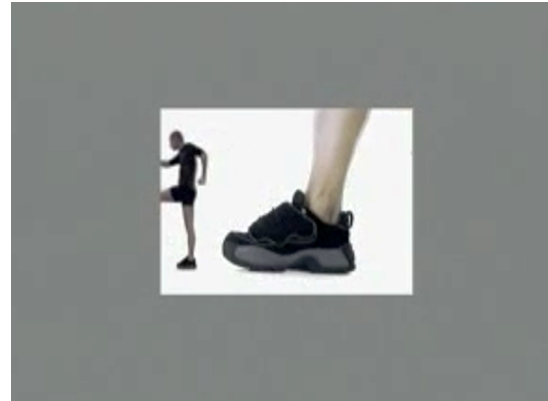


Figura 04

(Frame de Mini@atures/corpo multimidático)

Quanto à leitura e fruição das supostas mensagens, Eco (1971) diferencia dois níveis de aberturas nas obras: 1) abertura de primeiro nível – o fruidor/usuário ao fruir a signagem específica (ciberdança) imediatamente a (re)significa por meio de sucessivas semioses⁷; 2) abertura de segundo nível – o fruidor/usuário interfere ativamente na configuração da obra, a partir de sua (i)materialidade, ou seja, é convidado a selecionar – dentre algumas ações pré-programadas – de forma aleatória e não-linear, fragmentos inusitados na composição da obra.

Na interferência direta sobre uma ciberdança, por exemplo, o que parece peculiar à experiência digital é a possibilidade de explorar simultaneamente múltiplas linguagens, como a estrutura sonora, o design gráfico e os corpos virtualizados em movimento dançante (ver figuras 05 e 06).

⁷ Na Semiótica de Charles Sanders Peirce, o significado de um signo é sempre outro signo, sendo este, um processo significativo que se desenvolve por relações triádicas – e o Interpretante é o signo-resultado contínuo que resulta desse processo. Por que contínuo? Por que o signo é ativo, dinâmico, está em contínuo movimento, o que nos leva a afirmar que para definir a semiótica peirceana é preciso dizer que não é bem o signo, mas é a **semiose** que é seu objeto de estudo. Afirma, ainda Winnfried Nöth (2003, p. 72) “ Como cada signo cria um interpretante que, por sua vez é representamem de um novo signo, a semiose resulta numa ‘série de interpretantes sucessivos’ *ad infinitum* o processo contínuo da semiose (ou pensamento) só pode ser ‘interrompido, mas nunca realmente finalizado’ (CP, 5.264).”

o corpo semiótico em ambiente digital: redimensionamento do imaginário

Na contemporaneidade, percebe-se o interesse cada vez maior de cineastas e *videomakers* na utilização de possibilidades tecnoestéticas advindas das diferentes formas de expressão propiciadas pela evolução das cameras digitais, técnicas de computação, manipulação numérica, acesso aos infinitos bancos de sons, imagens, animação e inserção de softwares na etapa de pós-edição. A autora Guimarães (2005) acredita que à medida que estes criadores instigam o espectador/usuário a acompanhar tais produtos híbridos, disponíveis em rede, promovem agenciamentos de repertório “em proveito de um redimensionamento da criatividade e do exercício do imaginário” (GUIMARÃES 2005, p. 8).



Figura 05

(Frame de Mini@atures/corpo virtual/semiótico)

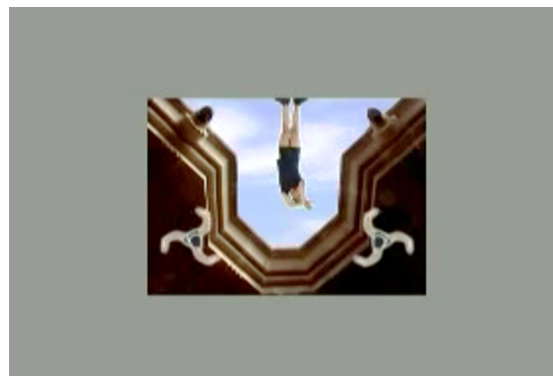


Figura 06

(Frame de Mini@atures/corpo virtual/semiótico)

É a partir desta perspectiva que Didier Mulleras⁸ transforma *Mini@atures* em um verdadeiro tecido sógnico articulado em rede. Trata-se do primeiro projeto de ciberdança concebido inteiramente para a rede. No site da companhia (www.mulleras.com) o projeto é descrito como um *melting-pot* de movimento, música eletrônica, *webdesign*, videoarte, animação e *live performance*. Desenvolvido em três etapas, *Mini@atures* é composto por cem (100) videoclipes, além da performance produzida, de forma alternativa, para o palco.

⁸ Didier Mulleras, cuja formação é música, é também coreógrafo e bailarino. Ao lado de sua esposa, a bailarina Magali Viguier-Mulleras, dirige a Compagnie Mulleras, cujos integrantes residem em Beziers, ao sul da França. Mulleras se destaca como um dos criadores contemporâneos que desenvolvem a dança sob um diferente ponto de vista. Para maiores informações consultar o site do grupo: www.mulleras.com

Nicolas Grimal, o cenógrafo, iluminador e técnico responsável pelos processamentos de imagem – da captura à encenação – comenta sobre as etapas da execução do projeto, no site do Itaú Cultural⁹: “[...] começamos a captar as imagens com uma câmera simples; o software usado na primeira fase do projeto foi o *real player*. A ideia era que o usuário conectado com um *modem* simples pudesse ver da mesma forma que alguém que tivesse banda larga...” (GRIMAL, 2003).

Com os recursos da computação gráfica e da tecnoestética a afetar a noção de corpo virtualizado e híbrido, os pequenos videoclipes têm a duração peculiar de trinta e cinco segundos a um minuto no máximo. Segundo Spanghero (2003), pelo fato de usar a internet como palco interativo, o processo de criação levou em consideração os limites de tempo de *download* e o tamanho de arquivo, para que um número maior e abrangente de espectadores/usuários pudessem assistir aos videoclipes. Confirma a autora:

Mini@atures foi realizado em três etapas. A primeira do real para o virtual, é composta de 70 microdanças. Na etapa 2 foi feito o caminho inverso, do virtual para o real. É a performance da dança presencial, no palco do teatro. A terceira etapa deu continuidade ao processo e apresentou 30 clipes para a web. Todas as fases podem ser acessadas no site do grupo. (SPANGHERO, 2003, p. 47).

Cada uma das peças (miniclipes) coreográficas são formadas por associações (inter)dependentes de superposição de imagens (ver figuras 07 e 08), por telas que se abrem simultaneamente, de forma aleatória, a depender da opção do usuário. Estas microtelas informativas propõem jogos criativos, intertextos, edições lúdicas e entrecruzamento de signagens. Novos significantes estéticos emergem a partir dessas relações espaciais entre a ciberdança e o corpo cênico. Cabe salientar que no teatro (palco) o espectador encontra um corpo cênico, num ambiente tridimensional. O movimento é visualizado a partir de um ponto de vista a depender da posição deste espectador na sala de espetáculo. Na ciberdança, o espectador, agora denominado usuário, reflete sobre o espaço n-dimensional a partir dos pontos de vista do olhar da câmera que registra os movimentos: o ambiente ciberespacial adquire inconsistência desconstruída (planos, ângulos e tomadas, efeitos de sobreposição e

⁹ Para ter acesso ao depoimento completo de Nicolas Grimal e ter maiores informações sobre o projeto, consultar o site: <http://www.itaucultural.org.br/interatividades/cobertura_mulleras.cfm?&cd_pagina=1742&CFID=822817&CFTOKEN=19386307#processo>. Acesso em: 15 jul 2013.

incrustação) e o tempo adquire descontinuidade fragmentária (cortes, edição e manipulação digital). No ciberespaço, a ciberdança coloca em cena uma nova realidade corpórea e semiósica a ser (re)pensada. O corpo é *medium*. O corpo é signo em fluxo contínuo.

Um signo ou representamen é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. A este último tipo de signo, designo interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen. (2.228)¹⁰

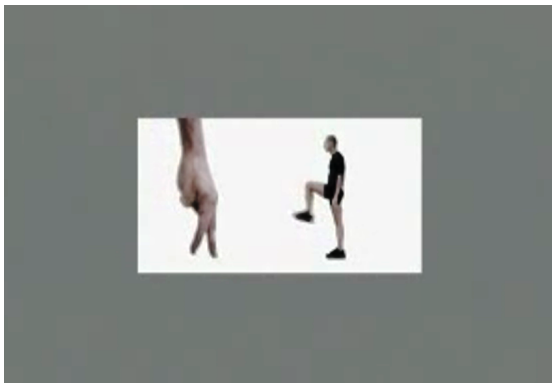


Figura 07

(Frame de Mini@atures/superposição imagética)

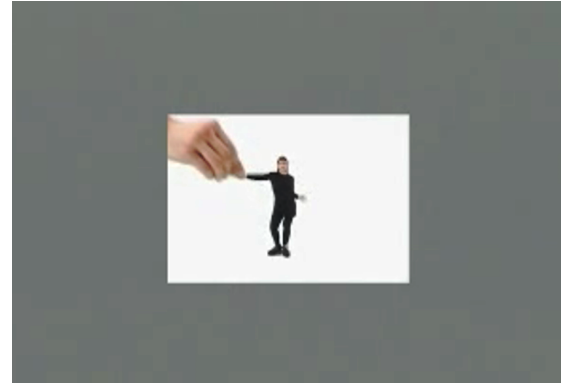


Figura 08

(Frame de Mini@atures/superposição imagética)

Um signo, uma vez colocado no mundo entra em cadeia contínua e evolui, replica-se em outros meios. O corpo *medium* ou pós-humano-moderno não veicula apenas a mensagem: o corpo *medium* é a mensagem. Este conceito proposto por McLuhan (1964) no primeiro capítulo de sua obra *Os meios de comunicação como extensões do homem*, entende o corpo como mídia dos processos de comunicação, cuja capacidade de reconfigurar e dialogar com as informações define tanto sua forma quanto os seus elos de conexão durante tal processo. O corpo virtualizado, retirando informações do mundo e dialogando com o ambiente por meio de suas interfaces, poderá transformá-las e por elas ser transformado e, assim adquirir um novo estatuto de (des)corporalidade.

¹⁰ Segundo Pignatari (1979) as citações da obra de Charles Sanders Peirce seguem uma padronização (CP) que fazem referência à edição *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press, 1931-1958, 8 v. Os seis primeiros volumes (1931-35) foram organizados por Charles Hartshorne e Paul Weiss; os dois últimos (1958), por Arthur V. Burks. No código, a primeira cifra reporta-se ao volume, a segunda ao parágrafo. O critério continua válido para a nova edição, em quatro volumes duplos.

A ciberdança, portanto, apresenta-se como o texto desta (des)corporalidade reconfigurada, propiciada pelo advento das tecnologias avançadas da comunicação e suas interfaces comunicacionais, que se tornam extensões do próprio *design* do corpo humano, semiótico (ver figuras 09 e 10).

Nas palavras de Mirna Feitoza Pereira: “o *design* de como o corpo semiótico funciona deve implicar não apenas a natureza interna do organismo, mas as relações que este estabelece com os sistemas de signos implementados na cultura” (PEREIRA, 2004, p. 162).

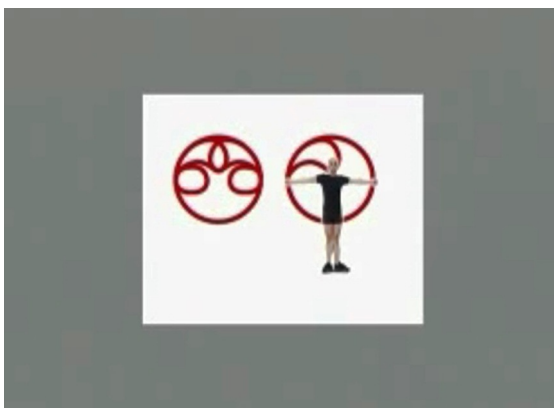


Figura 09
(Frame de *Mini@ature/corpo/design/semiose*)

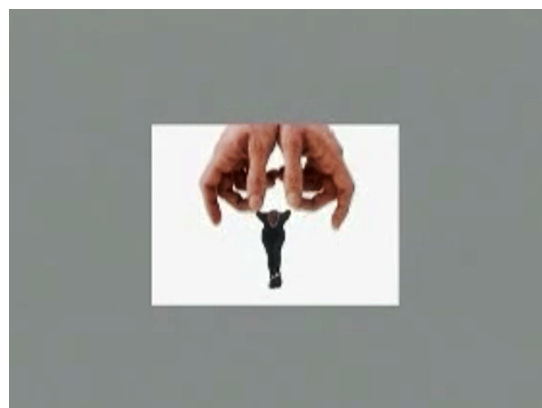


Figura 10
(Frame de *Mini@ature/corpo/design/semiose*)

A existência de uma signagem híbrida, a ciberdança, em interação do corpo com as novas tecnologias da comunicação, deixa de ser apenas uma nova estética de arte, para tornar-se o reflexo estético da própria evolução. Esta nova mídia dá origem a um novo organismo ou uma nova mensagem, que não é apenas o *medium* corpo e tampouco se restringe ao suporte ou dispositivo tecnológico: trata-se da emergência de uma nova possibilidade da dança existir, de forma tecnoestética e interfaceada, no espaço e no tempo de representação.

Segundo Peirce (1978) os signos encontrados no universo e na natureza fazem parte de um repertório de signos e transformam-se em signos estéticos. Este processo, entretanto, não ocorre de repente, mas, vai passando por estágios constantes de semiose gerando sempre novos signos e interpretantes, pelas relações, pelas conexões entre os elementos que compõem os códigos e os textos estéticos e poéticos. Na qualidade de um hipertexto estético e poético, a ciberdança no suporte digital propõe, para a circulação em rede, a simultaneidade de

diferentes códigos, fazendo convergir arte, ciência e comunicação ao possibilitar novas significações por meio de associações intersemióticas.

Considerações finais

Este artigo se propôs a apresentar uma reflexão acerca das poéticas e estéticas em arte digital e, em específico, na proposição da signagem ciberdança. Neste percurso investigativo, verificou-se intensas mudanças de percepção e subjetividades do corpo pós-humano-moderno, imbricado em formas híbridas de (midi)ações e contaminado com as instâncias tecnoestéticas, das signagens contemporâneas. Por meio de exemplos advindos da obra multimidiática *Mini@atures* do coreógrafo francês Didier Mulleras, diferentes argumentos apontaram para o fato de que o corpo (des)referencializado no *medium* digital encontra-se aberto à instauração de inusitadas significações, (re)configurando-se, neste processo e apresentando-se no ambiente digital, como um corpo semiótico, aberto a incontáveis efeitos de sentido.

Esclarece-se, ao longo do texto, que a ciberdança parece estar vinculada aos conceitos e características do que Parente (1999) define como hipertextual, ou seja:

a) um método intuitivo de estruturação e acesso à base de dados multimídia – os vídeos de *Mini@atures*, apresentam-se ao usuário, como uma base de dados híbridos, tecnoestéticos e com uma poética voltada à experimentação multimidiática. Tomados isoladamente, cada vídeo compõe-se de uma microunidade (inter)dependente ou o que Peirce (1978) classifica como *sin-signo* – um signo de existência, uma realidade física, um tempo de exibição compreendido entre trinta e cinco segundos a um minuto, além de uma materialidade digitalizada, cujo suporte/*medium* é a rede (*world wide web*);

b) um esquema dinâmico de representação de conhecimentos – *Mini@atures* (re)apresenta corpos dançantes. O conhecimento tácito e explícito parte do conceito de uma signagem de dança ou ciberdança. A qualidade interna desta signagem é denominada por Peirce, de *quali-signo*. Neste sentido, cada um dos vídeos examinados apresentam qualidades icônicas (ícones cinéticos) atestadas em suas tomadas, ângulos de visibilidade, recortes, sobreposições de imagens, inserções de recursos digitais, estrutura sonora eletrônica e recursos de *webdesign*. Estas questões referentes à mera aparência dos vídeos – em suas cores marcantes, os movimentos dançantes e o contraste de imagens garantem o aspecto qualitativo da ciberdança;

c) um sistema de auxílio à argumentação – enquanto um objeto existente fisicamente – na plataforma *web*, a obra *Mini@atures* acomoda-se não apenas em sua singularidade existencial, mas também em uma classe geral. Sob essa generalidade, ou *legi-signo*, os videoclipes se enquadram na categoria textualidade videográfica digital, ou ciberdança e, dentro dessa classe, produzem, por sua vez, argumentos e ampliam o repertório desta espécie de signagem híbrida;

d) uma ferramenta de trabalho em grupo – *Mini@atures*, como toda a obra multimidiática é aberta a intervenções coletivas, é interdisciplinar e propõe o jogo interativo ao leitor/usuário que decide a ordem em que as microestruturas podem ser acionadas. Trata-se, parafraseando Umberto Eco (1971), de atestar a existência de aberturas de primeiro e segundo níveis, acopladas à ciberdança.

Ancorada no paradigma instaurado pelas novas mídias, a ciberdança, no ciberespaço, encontra-se imbricada no esgarçamento entre as fronteiras e redes limítrofes das signagens contemporâneas. Redes fractais. Redes hipertextuais. Afirma Parente: “o hipertexto é fractal, ou seja, cada nó da rede hipertextual é apenas uma atualização possível entre outras” (PARENTE, 1999, p. 98). Deriva deste pensamento, a ideia de que o ciberespaço, região plena de potencialidade criativa, ou sob a perspectiva da semiótica peirceana, *qualis/processual*, ou ainda Qualidade de Sentimento – ao se referir à questão estética – faz convergir, por meio dos processos, estéticas e poéticas digitais, duas instâncias (trans)formadoras e rizomáticas: a arte e a comunicação.

Referências bibliográficas

- BELLOUR, Raymond. **L’entre-images**: photo, cinéma, vidéo. Paris: La Différence, 1990.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia – vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Coleção Trans.
- DOMINGUES, Diana. Interface e sensorialidade: corpo acoplado e corporeidade reafirmada em ambientes imersivos de realidade virtual. In: NORA, Sigrid (org.). **Húmus 2**. Caxias do Sul: Lorigraf, 2007.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1971. Coleção Debates n° 04.
- _____. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004. Coleção Debates n° 19.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. O hibridismo no cinema contemporâneo. In: **Revista Contracampo**. n° 13. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2005. (p. 13-24).

_____. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

GRIMAL, Nicolas. **Entrevista concedida Programa Itaú Cultural.** Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/interatividades/cobertura_mulleras.cfm?&cd_pagina=1742&CFID=822817&CFTOKEN=19386307#processo>. Acesso em: 15 jul 2013.

KURZWEIL, Raymond. **A era das máquinas espirituais.** São Paulo: Aleph, 2007.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.** Tradução: Oskar Frontodona. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Trad.: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1989.

MULLERAS, Didier. **Mini@tures.** Disponível em: <<http://www.mulleras.com>>. Acesso em: 10 fev 2013.

NÖTH, Winnfried. **Panorama da semiótica:** de Platão a Peirce. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2003.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual.** Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce.** 8 volumes. Cambridge, Massachussets: The Belknap Press of Harvard University, 1978.

_____. **Escritos Coligidos.** Sel. e trad. Armando Mora d'Oliveira e Sérgio Pomerangblum. 1ª ed. Col. Os Pensadores, vol. XXXVI. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

PEREIRA, Mirna Feitoza. O corpo semiósico. In: In: NORA, Sigrid (org.). **Húmus 1.** Caxias do Sul: Lorigraf, 2004. (p. 155-164).

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e literatura: icônico e verbal, Oriente e Ocidente.** São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

_____. **Contracomunicação.** 3ª ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: UNESP, 1997.

_____. **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.

SANTANA, Ivani. Pequena introdução à dança com mediação tecnológica. In: **Revista da Fundação Cultural da Bahia.** Disponível em: <www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista/20bahia/danca/medita,2009>. Acesso em jun 2013.

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

