

ANO VI 2016 jul

edição Imprensa Politécnica de Lisboa . coordenação Eugénia Vasques

alicerces 6

n^o 6

ENSAIOS SOBRE PRÁTICA E PEDAGOGIA
NAS ARTES PERFORMATIVAS



Editora
media XXI



alicerces

REVISTA DE INVESTIGAÇÃO, CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ARTE

Editora
media XXI

ENSAIOS SOBRE PRÁTICA E PEDAGOGIA NAS
ARTES PERFORMATIVAS

ALICERCES

ALICERCES

Revista de Investigação, Ciência e Tecnologia

Ano VI | N.º 6

2016

Propriedade e Edição:

Imprensa Politécnico de Lisboa

Estrada de Benfica, 529

1549-020 Lisboa

Telefone; 217 101 200

Fax: 217 101 236

e-mail; gci@sc.ipl.pt

site: www.ipl.pt

Diretor:

Professor Doutor António Belo

Coordenação Editorial:

Clara Santos Silva e Vanessa de Sousa Glória

(Redatoras, Instituto Politécnico de Lisboa)

Produção e design:

Media XXI / Formalpress

Depósito Legal:

ISBN: 978-989-729-174-6

Tiragem: 100 exemplares

ÍNDICE

013 . Preâmbulo programático

Eugénia Vasques

TEATRO

019 . “Voz e fisicalidade: O grito e o falsetto em Poizat e Artaud”

Maria João Serrão

027 . As especificidades da voz do actor no legado das professoras Natália de Matos e Maria João Serrão

Sara Belo

047 . Awareness vs (a)wireless. Notas sobre o corpo, o actor e as novas velocidades.

Luca Aprea

065 . Uma patranha heráldico-genealógica de Gil Vicente: A comedia sobre a devise da cidade de Coimbra e o brasão-de-armas de Coimbra

Paulo Morais-Alexandre

089 . Cartografia imprecisa do teatro em Portugal

Rui Pina Coelho

103 . A evolução na formação de produtores culturais e artísticos

Conceição Mendes

115 . Cacuri: Uma arte de pesca como dispositivo para a criação artística

Walter Chile R. Lima; Maria Manuel Baptista; Wladilene Sousa Lima

CINEMA

129 . To be or not to be... seen: O regime do (in) visível em Hamlet (2000)

Fátima Chinita

149 . O integrated dance musical como “obra de arte total” no cinema clássico de Hollywood.

Jorge Manuel Neves Carrega

DANÇA

163 . Interações na cena da dança contemporânea: Duetos, solos e grupos

Maria José Fazenda

Índice

179 . A (In)visibilidade dos professores de técnica de dança: O reconhecimento que se impõe

Vanda Nascimento

197 . Migrações: Corpos que dançam nos media

Paula Varanda

215 . Os métodos da educação somática nas aulas de dança clássica

Rosana Lobo Rosário

MÚSICA

227 . Música, educação e cultura segundo Lopes Graça

Cristina Brito da Cruz

251 . As noites de verão de Hector Berlioz: Tradução dos poemas de Théophile Gautier

Sílvia Mateus

Desde o início da atual série da Alicerces, em 2007, que diversas áreas de formação do IPL têm vindo a integrar as suas páginas, a propósito de eventos diversos com elas relacionados. No primeiro número, a área da comunicação é abordada através do olhar atento ao congresso da European Public Relations Education & Research Association, e vem a ser retomada no quarto número, a propósito da conferência internacional, organizada no âmbito das comemorações dos 50 Anos da RTP. O segundo número da Alicerces integra temas nas áreas da contabilidade, gestão e engenharia. O terceiro é dedicado a temas da saúde, nomeadamente, às II Jornadas de Ciências Sociais e Humanas em Saúde da ESTeSL. O quinto número reúne vários textos sobre os processos de mudança em curso nas sociedades contemporâneas e respetivas implicações para os direitos humanos e, mais especificamente, da criança, temas abordados em seminários da ESELx e Amnistia Internacional.

Este sexto número da Alicerces constitui uma edição temática no domínio das artes performativas, tão distintivas no panorama da oferta formativa do IPL, e integra textos de docentes das três escolas com atividade neste domínio, nomeadamente, da Escola Superior de Dança (ESD), da Escola Superior de Música de Lisboa (ESML) e da Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTC). A Professora Eugénia Vasques aceitou o papel de coordenar os esforços necessários à concretização do projeto, tendo desenvolvido um trabalho meritório, almejando motivar e mobilizar os colegas das várias escolas que, por sua vez envolveram outros especialistas, exteriores ao Universo IPL. O resultado é um conjunto de textos de grande diversidade e riqueza, seja ao nível das temáticas, abrangendo todas as áreas de formação artística do IPL, seja ao nível da perspetiva, refletindo não só sobre a prática artística mas também sobre o seu ensino. Muito obrigada à Professora Eugénia Vasques, pelo seu esforço e dedicação, bem como a todos os que generosamente partilham connosco, nas páginas que se seguem, as suas reflexões.

MIGRAÇÕES: CORPOS QUE DANÇAM NOS MEDIA

Paula Varanda
Middlesex University, Inglaterra
e Escola Superior de Dança de Lisboa, Portugal
paulavaranda.pt@gmail.com

Resumo

Embora no senso comum e nos circuitos institucionais prevaleça a noção de que a dança só preenche a sua natureza como 'arte viva' vários profissionais têm empreendido experiências criativas notáveis que desafiam esse entendimento. Além disso, técnicas de animação, processamento de dados e captura de movimento permitem expandir a coreografia para além do corpo humano, pondo em causa o argumento de que a dança é sempre uma manifestação corporal. Embora teoricamente a dança seja definida como sistema articulado de vários elementos, também é comum enfatizar-se o papel do bailarino para representar a disciplina. Este artigo propõe rever como têm os coreógrafos resolvido desafios da migração para diferentes media, mantendo o papel central do corpo para pronunciar identidade e conhecimento artístico; iremos observar experiências pioneiras que transferiram a dança teatral para o cinema e criaram danças com novos media que estimulam interacções sensoriais entre humanos e computadores.

Palavras chave: corpo, dança, digital, filme, interactividade, media, tecnologia

Abstract

Although in public common sense and institutional circuits a notion prevails that dance only fulfils its nature as a live art form, several practitioners have explored remarkable and creative endeavours that defy that understanding. Furthermore, stop animation, data processing and motion capture technologies enable choreography to expand beyond the human body, challenging the reasoning that dance must have a corporeal manifestation. While theoretical discussions define dance as a system that combines various elements, they also emphasize the role of performer to represent the discipline. Looking at early experiences that have transferred theatre performance to the cinema and new media dances that encourage sensual human-computer interactions, this article reviews how choreographers resolve the challenges of migration and keep the body as a central medium to articulate artistic knowledge and identity.

Introdução

Este artigo faz parte de uma investigação mais alargada sobre o que acontece a características essenciais da dança quando os trabalhos artísticos performativos são concebidos para apresentação no cyberspaço¹ - em que medida se transferem? Como se transformam? Neste projecto de análise sobre manifestações artísticas, que agora é focado na discussão do corpo e do *performer*² de dança, utilizo metodologicamente a migração como metáfora para conceptualizar um fenómeno novo. Os novos media introduzem possibilidades de mobilidade para as artes que acarretam, para além da transferência de convenções estabelecidas, transformações nos componentes, estrutura, narrativa e modo de fazer, que afectam inevitavelmente a identidade dos trabalhos e das próprias disciplinas. É um processo de migração diferente da forma como ele é concebido nas ciências das computação - onde se espera uma transferência incorrupta de dados, sem alterações - e que considero estar mais próximo das migrações humanas e territoriais que originam alterações na identidade cultural.

A literatura proveniente de Estudos sobre Media providencia fontes chave para analisar processos através dos quais o que é físico se torna digital e para compreender como têm evoluído os media com sistemas electrónicos que respondem à acção humana³. Com o termo “remediação”, Bolter and Grusin (1999) examinaram como os velhos media se actualizaram para novos media⁴ e a sua abordagem analisa historicamente a evolução destes modos de mediação na representação. Por seu lado, o escrutínio realizado por Manovich sobre os princípios dos novos media - que ele identifica como representação numérica, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação cultural (2001) - permite-nos ligar processos computacionais digitais a formas culturais que têm valor estético e aspiram a transacções⁵ poéticas com públicos potenciais.

1. Utilizo aqui o termo cyberspaço - cunhado na literatura como cyberspace por William Gibson (1994) - para contemplar o espaço navegável que é concretizado e acedido por dispositivos de computador, seja em instalações com conteúdos 2D e 3D interactivos ou seja na configuração de páginas web com hiperligações.

2. Mantenho neste artigo a utilização do termo performer em inglês para enfatizar a ideia de uma acção temporal especializada e destinada a um público, que é comum às artes performativas, mesmo quando representadas num suporte televisivo ou cinematográfico. Da mesma forma irei recorrer ao termo Performance para poder assimilar a ideia de um evento criado pelos performers que pode ou não ser um espectáculo, ao vivo, no teatro. A utilização destes termos contribui ainda para manter um projecto conceptual, que desenvolvi em outros textos (Varanda, 2012, ou 2013), de que as práticas performativas integradas em meios materializados ou digitais de apresentação devem ser consideradas no campo dos Estudos de Performance.

3. Em inglês são conhecidos como responsive systems porque são programados para dar resposta a determinadas acções dos utilizadores.

4. Bolter and Grusin apropriam-se do termo remediation para discutir este processo e a sua teoria tem sido aplicada a estudos sobre tipos de performance digital como o teatro virtual (Giannachi, 2004) e dança em páginas web ou hyperdance (Bench, 2006). Utilizo media como termo plural de meio (do latim medium) e aplicável a quaisquer materiais de mediação como o fazem Bolter and Grusin, permitindo com ele identificar media pré-computador e pré-ecrã.

5. Adopto aqui a expressão transaction que Preston-Dunlop (2002) defende como adequada para descrever a relação obra-espectador, enfatizando a ideia inerente de troca entre os dois, em detrimento da ideia de espectador passivo e obra fechada.

Para as artes que vêm de uma tradição de *performance* – concebida como uma actuação em tempo real e ao vivo - os novos media são um enorme desafio pois apresentam condicionantes tecnológicas que alteram consideravelmente a forma como os trabalhos são feitos e apresentados. Esta equação é bastante complexa para a dança e tem inibido as explorações neste campo, como explica deLahunta: “As tecnologias de computador não conseguiram, no campo da dança, um nível de integração como se viu em outras formas de arte pela razão óbvia de que enquanto material o corpo em movimento não se dá naturalmente à digitalização” (deLahunta, 2002, p. 66)⁶.

A migração para tecnologias digitais destabiliza campos disciplinares e convenções que orientam o desenvolvimento e avaliação das práticas bem como a produção teórica decorrente. Neste artigo vou rever a assunção de que o corpo humano é tanto uma fonte como um meio de exposição para a dança, com o intuito de verificar se, e como, esta relação se mantém axiomática para a identidade da dança. Numa cultura em que, como apontou Hayles, “a informação perdeu o seu corpo” (1999, p. 4), continua o corpo a ser um meio essencial da dança? Poderá uma prática de dança digital contrariar a afirmação de Hayles? Proponho examinar variações na forma como corpos dançantes migram através dos media e irei sublinhar a importância da antropomorfia para a representação, identificação e interacção na obra de dança. Esta tarefa implica relacionar-me com práticas especializadas inovadoras e rever como o discurso académico tem implicado e relacionado os termos corpo, dança e meio.

Variações do meio

Meio (do latim *medium*), é uma palavra frequentemente utilizada para referir uma substância material como o papel, a tinta, o ecrã, ou o instrumento. O termo também remete a formas diferentes de fazer: podemos aprender algo através do movimento ou através da linguagem verbal; e a coreografia, por exemplo, pode ser entendida como um arranjo de passos de dança ou como um desenho espacial de movimento. Outra noção é a de que um meio corresponde a um território que compreende convenções específicas sobre processo, referências disciplinares e modos de exposição; neste sentido uma novela pode ser articulada na forma de um livro, uma série de TV, um *ballet*, uma peça de teatro ou um videojogo.

Se o corpo é tanto fonte como lugar de exposição de conteúdo na dança, como é que as palavras “meio” e “media” encaixam na forma como a conceptualizamos? Na discussão filosófica sobre dança desenvolvida por Sparshott considerar o corpo como meio é redutor e enganador; pois na dança, ele aponta, “Uma pessoa não se usa a si própria, e se realmente uma pessoa usasse o seu corpo não o faria como um ser incorporado mas sim como uma entidade espiritual ou cerebral para quem o corpo seria algo externo” (Sparshott, 1995, p. 5).

Este sentido material do termo meio - como substância intermediária - manifesta-se na afirmação de Langer de que o corpo humano é animado para dançar pela força motriz de

6. Todas as citações foram traduzidas para o presente artigo pela sua autora.

“poderes virtuais” (Langer, 1983). O entendimento de Langer aproxima-se da famosa noção de McLuhan dos “media como extensões” (1994) - tal como o corpo é para Langer um meio para o conteúdo da dança, o conteúdo da fala é, para McLuhan “um processo de actualização do pensamento, que é em si não-verbal” (1994, p. 8). O corpo é assim visto como um veículo para exteriorizar informação pré-existente à sua manifestação física, e que, segundo McLuhan, se pode expressar de diferentes maneiras, como por exemplo na escrita.

O movimento e a coreografia são elementos constituintes no meio da dança que sublinham o aspecto determinante da acção de quem a pratica para exprimirmos especificidade disciplinar e estilística. Esboçando uma definição de dança digital, Rubidge afirmou que conceitos coreográficos deveriam ser os princípios de organização dominantes nestes trabalhos, e que estes não requeriam necessariamente “imagens ou representações de um corpo humano ou antropomórfico” (Rubidge, 1999, p. 43). Ao mesmo tempo que tenciona enfatizar a noção de dança como uma acção especializada, Rubidge alberga aqui também a possibilidade de desincorporação⁷ que está implícita na percepção de Hayles sobre a cybercultura e na conceptualização de McLuhan sobre os media.

Outras definições sobre a natureza da dança sublinham a importância de articular componentes, considerando este meio como ramificado e multifacetado (Preston-Dunlop & Sanchez-Colberg, 2002)⁸, ou como um sistema (Melrose, 2009; Thomas, 1995), que integra outros elementos teatrais, visuais ou auditivos (Copeland & Cohen, 1983). Nestes discursos está implícita uma noção territorial de meio; de acordo com McFee (1992) o que caracteriza o meio da dança é um grupo de elementos, convenções e procedimentos que melhor servem a sua natureza e que são integrais à sua compreensão.

Do teatro ao cinema

Gerar dança a partir de materiais inanimados e apresentar dança em ecrãs não são procedimentos novos; mas as técnicas usadas em pesquisas mais antigas para media mais antigos têm uma importância renovada porque ajudam a compreender o que é realmente novo nos esforços de criação com dança e computadores. Além disso, o debate académico sobre os impactos da mediação através de máquinas e materiais evoluiu exponencialmente com o uso de tecnologia vídeo e informática na dança contemporânea (ou Dixon, 2007; como vemos em Dodds, 2001). Estas perspectivas recentes estão mais bem equipadas para percebermos hoje o que foi alcançado antes, com media mais antigos.

Os *ballets* de marionetes de Alexander Shiryayev (1906-1909),⁹ são uma ilustração exemplar de como diferentes componentes podem ser articulados quando a dança

7. Utilizo aqui desincorporação como tradução de disembodiment – uma palavra chave nos Estudos de Novos Media para as práticas e teorias que preconizam ou a criticam a desvalorização e desmaterialização do corpo humano com as tecnologias de informação.

8. Preston-Dunlop e Sanchez-Colberg referem-se a multistranded medium, para caracterizar um meio de componentes interligados e interdependentes que interferem na definição uns dos outros (2002 p.39).

9. Os filmes de Shiryayev foram re-descobertos em 1995 e compilados por Bocharov no documentário *A Belated Première* (2003), que vi no festival Mostra em 2009 na Fundação Calouste Gulbenkian.

migra da experiência de um teatro, ao vivo, para o cinema. Nos seus filmes os elementos constituintes da dança são todos envolvidos numa produção que se assemelha ao espectáculo num palco convencional com proscénio. Shiryayev replica literalmente a moldura do teatro com o enquadramento da câmara (figura 1), e reproduz as narrativas da dança clássica russa; ele distribui papéis do elenco por bonecos animados e respeita o desenho de figurinos, frases coreográficas ao ritmo da música e espacialização em cena, tal como eram usadas nas produções para palco quando ele era bailarino principal no Ballet Maryinsky.

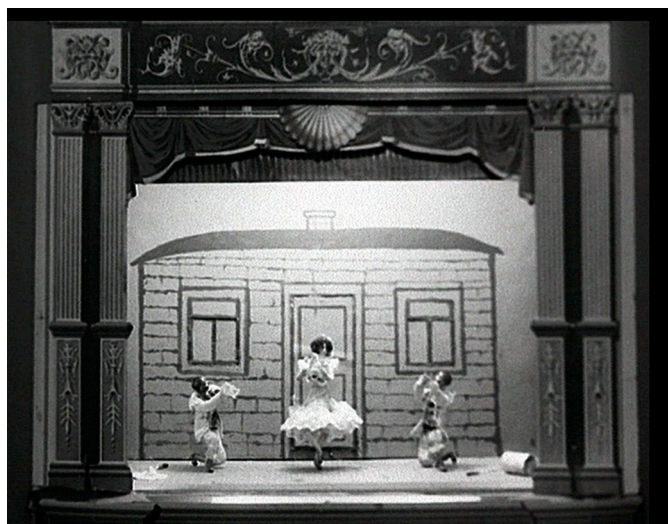


Fig. 1. Alexander Shiryayev *dança de marionetas* (circa 1906)

Ao utilizar o cinema e o ecrã como um meio novo para criação e apresentação, Shiryayev operou uma “remediação” inédita do espectáculo de dança em relação ao palco. A sua prática inovadora dá assim forma ao conceito de Bolter and Grusin, introduzido um século mais tarde, para explicar a conversão de media mais antigos em novos media. A “remediação” é bem conseguida porque o processo foi desenvolvido considerando especificidades do meio; para pôr um ballet em cena, Shiryayev utilizou a técnica de *stop motion*¹⁰ para animar vários bonecos que são, provavelmente, os primeiros casos da nossa história de bailarinos virtuais no ecrã. Não obstante interrupções na fluidez do movimento, consequências da técnica utilizada, estes bonecos materializam, devido à sua antropomorfia, uma partitura coreográfica complexa, conseguindo assim uma migração exemplar do corpo dançante para o ecrã.

10. Técnica de animação que consiste em filmar por fotogramas, com evolução da posição de um objecto, que sucedidos na reprodução criam a ilusão do objecto animado em movimento.

As danças de bonecos de Shiryayev têm uma posição disciplinar inequívoca, conseguida por um processo que transfere literalmente para o cinema as convenções teatrais da dança do seu tempo, permitindo assim que esta forma de arte seja representada fora do que era então o cânone institucional¹¹. Um século mais tarde, coreógrafos com outras tecnologias, linguagens estilísticas e preocupações temáticas confrontaram-se com desafios semelhantes.

Do vídeo à página web

A Cie. Mulleras foi um grupo pioneiro que fez composições de dança para o cyberspaço ligado em rede. Com *mini@tures* (1998/2001) estes artistas exploraram os limites da edição vídeo, compressão de filmes, tamanho de ecrã de computador e do sinal de transmissão na internet, para criarem trabalhos com acesso e exposição de alcance mundial. As tecnologias disponíveis conduziram esta investigação prática para uma ideia de miniaturas em dança; na altura a velocidade das conexões era muito baixa e os filmes tinham que ser curtos e leves, para poderem viajar com resolução suficiente, sem comprometer a fluidez e qualidade do movimento com constrangimentos técnicos. A vontade dos artistas em transmitirem a especificidade de uma arte temporal e corporal influenciou, adicionalmente, a escolha do corpo como tema central no trabalho; aqui ele é representado em diferentes escalas que diferenciam os bailarinos virtuais entre si (figura 2). Durante os três anos em que se desenvolveu o projecto *mini@tures* as micro-*performances* dos bailarinos foram gradualmente transferindo, de espaços de interior neutros (do estúdio), para paisagens naturais e arquitectónicas que conferiam contexto e significado à acção dos corpos.



Fig. 2. Cie. Mulleras, *Mini@tures* (1998)

11. Shiryayev queria filmar os ballets e as danças de carácter com os bailarinos profissionais no teatro mas os então directores do Maryinsky não financiaram o projecto, nem o autorizaram a fazê-lo pelos seus próprios meios pois, segundo o documentário de Bocharov, consideravam a dança incompatível com o cinema.

Didier Mulleras considera muito importante manter a imagem do corpo para assegurar raízes no seu campo profissional. Este aspecto é ainda mais relevante porque muitos dos utilizadores da Internet, que se tornaram seu público, nunca antes tinham visto dança contemporânea; para o seu trabalho ser visto e definido como dança na *World Wide Web* foi crucial incluir um *performer* que articula movimento coreografado num plano estético. Desafiando a noção acima defendida de que a dança digital pode dispensar representações antropomórficas, a Cie. Mulleras migrou a dança para o cyberspaço mantendo o corpo humano como um agente principal, que distingue o trabalho de outras danças, de outras artes e de outras actividades humanas. Esta posição é consonante com entendimentos teóricos sobre a natureza da dança, construídos a partir dela como arte performativa ao vivo, onde o corpo em movimento é indispensável para algo ser dança, algo acontecer como dança.

Helen Thomas, por exemplo, justifica uma vertente sociológica nos Estudos de Dança porque considera que é através do “meio do corpo” que a dança reflecte sobre o contexto sócio-cultural a que pertence; nestes termos, a obra de dança não pode ser vista sem o bailarino, uma vez que “o corpo é o instrumento e meio de expressão e representação primário na dança” (Thomas, 1995, p. 6). Num estudo exaustivo sobre a dança e o filme, Sherril Dodds compara as características e limites do “corpo-do-ecrã” e do “corpo-ao-vivo” (2001, p. 30)¹², para explicar diferenças entre os territórios do palco e da TV; no ecrã o corpo pode aparecer fragmentado e multiplicado, a escala da figura e a velocidade de movimento alterados, e a variação de ponto de vista, com a câmara, chama a atenção para a presença do olhar e do corpo do espectador. Embora eu tenha citado McFee anteriormente como um filósofo que compreende o meio da dança como um território, na sua argumentação ele reconhece que “o meio, o corpo em movimento, é envolvido assim que qualquer coisa reconhecível como dança existe” (McFee, 1992, p. 222). Preston-Dunlop and Sanchez-Colberg especificam nesta lógica a relação do corpo com a pessoa; na perspectiva coreológica, que ambas defendem, uma arte corporal performativa requer sempre “um *performer* como mediador” que interpreta e personaliza a partitura coreográfica (2002, p. 61).

Da dança á animação

Exemplos que dispensam o corpo humano e enfatizam a importância do tipo de acção para definir o meio não são, no entanto, difíceis de encontrar. Esses trabalhos podem ainda ser vistos como dança, pois o movimento da câmara e o ritmo da edição são norteados pelo que Rubidge chamou de “sensibilidade coreográfica” (1999, p.43); nestes casos a música tem, normalmente, um papel central para assegurar a percepção de uma organização intencional de movimento. Sentimos isto claramente no filme *Blinkity Blank* (1955), uma curta animação experimental de Norman McLaren, onde a sequência de desenhos e sons parece coreograficamente organizada.

A coreografia também disputa claramente a liderança com o corpo, enquanto meio primordial da dança, no filme *Birds* de David Hinton (2000), onde não há humanos

12. Em inglês Dodds define estes dois corpos como o Screen Body e o Live Body

no trabalho - todos os *performers* são pássaros verdadeiros. Aclamação internacional e prémios prestigiantes legitimaram o estatuto deste trabalho como uma cinedança (que tem a colaboração da coreógrafa Yolande Snaith) e, tal reconhecimento, sustenta os argumentos mais especulativos de que a dança pode exprimir-se sem o corpo humano. Porém, também é certo que o enquadramento institucional foi essencial para este filme ser tratado como uma obra artística de dança; e o mesmo acontece com a animação de McLaren.

Os casos referidos acima provam que a afirmação teórica de Rubidge tem sentido na prática: técnicas de animação e montagem permitem estender acção coreográfica a desenhos abstractos, a objectos e a corpos não-humanos. Esta possibilidade aumenta quando são usadas tecnologias digitais; é isso que podemos observar nos desenhos em movimento (figura 3) de uma fracção do projecto *Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced*, de William Forsythe (2009), publicado numa página web. Estes filmes não se assumem como trabalhos de arte em si mesmos; Forsythe quis utilizar a informática e o acesso em rede para demonstrar a complexidade do “raciocínio coreográfico” que está latente num espectáculo de dança em palco e ao vivo (Forsythe, 2009).



Fig. 3. William Forsythe, *Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced* (2009)

Tal como em *Birds* e *Blinkiti Blank* o espectador não informado dificilmente identificaria esta reprodução electrónica de *Synchronous Objects...*, como o resultado de uma performance de dança, devido ao seu elevado nível de abstracção. Porém, e apesar de divergir das perspectivas teóricas que identifiquei anteriormente, neste caso o corpo retém uma posição generativa essencial. Estes gráficos animados indicam notavelmente um outro tipo de movimento migratório de corpos dançantes, que difere das experiências realizadas por Shiryaev ou pelos Mulleras. Embora com a sua forma invisível o corpo vivo e humano é a fonte original da acção, deliberada e especializada, que produz visualizações da dança impossíveis de obter de outro modo. Estes dados de informação coreográfica, podemos argumentar, anunciam um lugar para a dança na estética emergente da arte de novos media.

Da performance ao vivo para múltiplos media

Em 2011, enquanto investigava as implicações semânticas das maneiras diferentes de usar o termo “meio”, vi um espectáculo em Lisboa chamado *O Corpo é o média da dança (& outras partes)* do coreógrafo Brasileiro Vanilton Lakka (2007)¹³. A peça tinha várias versões independentes a que podíamos aceder separadamente: a performance ao vivo no palco, uma descrição vocal ao telefone, um *flipbook*¹⁴, e um puzzle de fotografias numa página web¹⁵. Na sua página web Lakka explicava que a realidade digital, cada vez mais presente, o inspirou a explorar a coreografia em vários media, para permitir ao público experiências diferentes de um mesmo trabalho de dança. Este projecto é por isso apelativo para o propósito que aqui prossigo de aferir maneiras do corpo dançante migrar para múltiplos media.

O espectáculo era surpreendente e possante pela sua dinâmica e por uma composição coreográfica eloquente, de dança urbana e improvisação, onde a energia corporal tinha um impacto protagonista. As experiências interactivas também eram uma forma inteligente de recrear, numa versão ao vivo, o funcionamento das redes de computadores e estruturas de hiperligações: pontualmente alguns espectadores eram convidados a participar em cena, ora para instruir verbalmente os bailarinos, ora movendo-se ligados entre si por uma rede de fios.

A proposição de Lakka do corpo enquanto meio foi contudo particularmente eficaz, na minha perspectiva, com o flipbook que ele entregou ao público no início do espectáculo (figura 4). Com animação manual uma frase de movimento actualizava-se a partir do correr rápido de um conjunto de imagens: um pequeno bailarino, representado com desenhos de carvão, realizava uma dança poética e estilizada que unia corpo, movimento e coreografia e acontecia na palma da minha mão. Se substituíssemos a imagem do corpo pela de um cubo então a forma, o significado e o contexto mudariam totalmente; outro tipo de experiência seria percebida, outra experiência, que não a de uma transacção de dança, seria criada.

Enquanto demonstrativo da importância da representação do corpo para a identidade disciplinar, o *flipbook* de Lakka transporta também a questão do papel activo do público-utilizador. Embora baseada numa técnica elementar de animação manual esta construção artística está latente e requer, como a maior parte da arte em novos média, um envolvimento físico externo para uma *performance* de dança passar de virtual a actual¹⁶.

A noção da dança como arte performativa que é maioritariamente apresentada no teatro está convencionalmente associada a uma posição contemplativa dos espectadores.

13. No âmbito do Programa O Estado do Mundo, Fundação Calouste Gulbenkian.

14. Uma colecção de imagens organizadas sequencialmente no formato de um pequeno livro manuseável que ao ser folheado depressa dá-nos uma percepção de movimento.

15. O utilizador pode sequenciar as fotografias para montar uma dança individualizada.

16. Escrevi antes sobre a possibilidade de usarmos o termo performance para trabalhos artísticos de dança que acontecem em media exteriores ao corpo físico (Varanda, 2012).

As práticas interactivas que aparecem com a arte novos media¹⁷ esperam, por outro lado, agência por parte do destinatário anónimo das obras. Além de alterarem a relação-tipo com o espectador do teatro, para Dixon este tipo de aplicações em performance quebram decisivamente “com a entrega hegemónica e uni-discursiva dos *mass media*, particularmente a televisão, que estabelecem uma forma uni-direcciona de transmissão-recepção” (2007, p. 561). Manovich defende que é preciso, no entanto, especificar o que queremos dizer ou fazer com a interactividade porque “assim que um objecto é representado num computador torna-se automaticamente interactivo”(2001, p. 55).



Fig. 4. Vanilton Lakka, *flipbook* (2007)

Da bailarina à utilizadora

n+n corsino é uma companhia francesa que tem explorado as possibilidades da tecnologia de *motion capture* desde finais dos anos 1990. Para o coreógrafo Norbert Corsino o corpo e a coreografia são sinais essenciais de autoria, que clarificam a identificação da sua prática profissional como dança e como arte¹⁸. Assim, para fazerem filmes e instalações, os Corsino especializaram-se na criação de *performers* virtuais, que são bailarinos 3D, animados com coreografia real digitalizada e organizados especialmente em ambientes virtuais.

Esta companhia concilia todos os objectivos e processos de “remediação” identificados com os autores anteriores e resolve os problemas de digitalização, acima apontados por deLahunta, proporcionando uma migração de sucesso ao corpo dançante. Embora totalmente digitais, as peças dos Corsino envolvem os componentes que formam o meio da dança na sua natureza ramificada e sistémica que os académicos teorizaram; *performer*,

17. Do inglês – new media art

18. As posições de Mulleras e de Corsino foram recolhidas em entrevistas em Julho 2010.

coreografia, espaço, tempo, figurinos, som e dramaturgia são articulados numa afirmação coerente que pré-existe o momento de transacção com o público.

Acresce que os artistas investigaram as possibilidades de uma interactividade inclusiva do corpo¹⁹ e assim encorajam, em alguns trabalhos, relações ao nível do sensual entre públicos e máquinas e os ‘mundos’ que elas representam, estimulando dessa forma a navegação dentro do espaço digital. Recentemente, inspirados pelas tecnologias de ecrãs sensíveis ao toque²⁰, os Corsino fizeram uma peça que leva o corpo estilizado e dançante até aos utensílios do quotidiano.

Soi Moi (2009) é uma instalação portátil, para I-phone G3, que explora as modalidades permitidas pelo dispositivo expondo diversas sequências pequenas de dança à manipulação táctil; essa manipulação permite mudar sons, efeitos visuais e os espaços que rodeiam a bailarina virtual (figura 5). Para os coreógrafos este corpo dançante expande a ferramenta e infere poesia ao dispositivo útil; por outro lado, enquanto utilizadora, essa experiência aumenta a percepção do meu próprio corpo e da minha pessoa. Embora com um processo muito mais complexo, em *Soi Moi* o movimento produzido pela bailarina estimula uma experiência somática na intimidade da palma da minha mão, tal como acontecia com o flipbook de Lakka.



Fig. 5. n+n corsino *Soi Moi* (2009)

O contributo de disciplinas com uma tradição de prática corporal - como as técnicas da própria somática e a dança contemporânea – para estudos sobre a interacção

19. Utilizo esta expressão para me referir à noção de embodied interactivity desenvolvida por vários autores, nomeadamente Shciphosrt, a partir do trabalho de Paul Dourish (2001).

20. Do inglês touch-screen technologies

humano-computador²¹, têm constituído um interesse central para Schiphorst, que investigou design interactivo focado na qualidade da experiência humana (Schiphorst, 2008). Com a sua prática artística Schiphorst investiga a importância do movimento do corpo e do toque para integrar, na relação com estas tecnologias, experiências na primeira pessoa²². No discurso teórico que consequentemente desenvolveu Schiphorst seguiu a proposição de Shusterman sobre a necessidade de uma “volta somática” na prática e concepção das relações entre humanos e máquinas. Shusterman propôs encontrar no corpo a defesa contra uma sociedade de informação em mudança acelerada e uma publicidade agressiva dos media; uma solução para criticar construções do corpo uniformes e formatadas, diz ele, “seria privilegiar as formas experienciais da Somaestética”²³ (Shusterman, 2000, p. 151) porque estas podem melhorar o prazer da experiência corporal na relação com o mundo envolvente.

Conclusão

As práticas discutidas neste artigo demonstram que as tecnologias e materiais de mediação – antigos ou novos – podem de facto destabilizar relações entre o corpo humano e a obra de dança que se apresenta ao público; por isso pode ser incorrecto dizer que o corpo é o meio da dança, como assumiu Lakka, uma vez que reconhecemos a influência de outros componentes e a possibilidade de coreografar sem um corpo ou volume antropomórfico. Contudo, também foi evidenciado aqui, não podemos subestimar o estatuto do corpo em movimento como um elemento primordial da dança e a sua função para facilitar migrações entre diferentes media que transportam a arte para outros contextos referenciais e relações espacio-temporais. Conseguimos ainda defender que, embora seja naturalmente um objecto de interrogações disciplinares específicas, o corpo dançante levanta (e pode resolver), problemas que interessam ao estudo mais abrangente da cultura onde a tecnologia é ubíqua²⁴.

O corpo é um tema crítico para a existência humana penetrada pelas TIC²⁵ porque elas podem perpetuar a ruptura corpo-mente instaurada, no século XVII, com o racionalismo Cartesiano; a acentuar-se esta tendência torna o corpo redundante, como alertava Hayles teorizando sobre o pós-humanismo (1999). Por outro lado os estereótipos de representação do corpo, massivamente disseminados numa sociedade de consumo, têm o efeito de neutralizar a identidade do indivíduo e a sua participação no colectivo, como denunciava Shusterman ao teorizar a Somaestética (2000). Vejo a presença do corpo dançante,

21. Do inglês human-computer interaction (HCI) que se refere a uma disciplina própria.

22. Como acontece nas instalações de Schiphorst BodyMaps, artifacts of Touch (1996) ou Soft(n) (2007).

23. Do inglês Somaesthetics. Esta é uma corrente filosófica que valoriza a consciência corporal na percepção do sujeito sobre si, sobre o outro e sobre o mundo; ‘soma’ refere-se à vida a partir de um corpo perceptivo e ‘estética’ refere-se à qualidade da experiência corporal que indica como nos relacionamos com a sociedade e o ambiente, agora populado por novos media.

24. Da expressão em inglês ubiquitous technology para designar uma sociedade onde a tecnologia está sempre presente.

25. TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

enquanto manifestação artística de representação diferenciada e minoritária, como uma alternativa possível para envolver a pessoa no mundo actual. Foi também por isso que se mostrou relevante analisar e valorizar as potenciais migrações do corpo que dança através dos media que estão hoje á nossa disposição.

Agradecimentos

Agradeço às minhas orientadoras Professor Susan Melrose (School of Meida and Performing arts - Middlesex University) e Professora Maria José Fazenda (Escola Superior de Dança – Instituto Politécnico de Lisboa), pelo encorajamento e aconselhamento persistentes durante a minha investigação para doutoramento; este artigo é um resultado desse trabalho, financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia e com tese concluída em 2015. A minha gratidão estende-se a Norbert Corsino e Didier Mulleras, pelas valiosas entrevistas e acesso à documentação do seu trabalho, assim como a Birgit Beumers pela fotografia da obra de Shyriaev.

Referências

- Bench, H. (2006). Hyperdance: dance onscreen, dance online. Or, what difference does the medium make? In *Screendance: The State of the Art Proceedings*. Duke University, Durham, NC: ADF - American Dance Festival. Retrieved from www.dvpg.net/screendance2006.pdf
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass; London: MIT Press.
- Copeland, R., & Cohen, M. (Eds.). (1983). *What is dance?: Readings in theory and criticism*. Oxford: Oxford University Press.
- deLahunta, S. (2002). Periodic convergences: dance and computers. In S. Dinkla & M. Leeker (Eds.), *Dance and technology: moving towards media productions* (pp. 66–88). Berlin-Koln: Alexander Verlag.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass: MIT.
- Dodds, S. (2001). *Dance on screen: genres and media from hollywood to experimental art*. Basingstoke: Palgrave.
- Dourish, P. (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, Mass; London: MIT Press.

Forsythe, W. (2009). *Choreographic Objects* [archive, essays]. Retrieved from <http://synchronousobjects.osu.edu/media/inside.php?p=essay>

Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: an introduction*. London: Routledge.

Gibson, W. (1994). *Neuromancer*. London: HarperCollins.

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, Ill.; London: University of Chicago Press.

Langer, S. K. (1983). Feeling and form – virtual powers. In R. Copeland & M. Cohen (Eds.), *What is dance?: readings in theory and criticism* (pp. 28–46). Oxford: Oxford University Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

McFee, G. (1992). *Understanding dance*. London: Routledge.

McLuhan, M. (1994). *Understanding media: the extensions of man*. London: MIT Press.

Melrose, S. (2009). Expert-intuitive processing and the logics of production. In J. Butterworth & L. Wildschut (Eds.), *Contemporary Choreography: A Critical Reader* (pp. 24–35). London; New York: Routledge.

Preston-Dunlop, V., & Sanchez-Colberg, A. (2002). *Dance and the performative: a choreological perspective: laban and beyond*. London: Verve.

Rubidge, S. (1999). Defining digital dance. *Dance Theatre Journal*, 4(14), 41–45.

Schiphorst, T. (2008). *The varieties of user experience: bridging embodied methodologies from somatics and performance to human computer interaction (PHD)*. Simon Fraser University, Vancouver. Retrieved from http://www.sfu.ca/~tschiph/PhD/PhD_thesis.html.

Shusterman, R. (2000). *Performing live: aesthetic alternatives for the ends of art*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.

Sparshott, F. (1995). *Measured pace: toward a philosophical understanding of the arts of Dance*. Toronto: University of Toronto Press.

Thomas, H. (1995). *Dance, modernity and culture: explorations in the sociology of dance*. London: Routledge.

Varanda, P. (2012). New media dance: where is the performance? In Chambel, Teresa & Ariza, Alberto G. (Eds.), *Proceedings of 6th International Conference on Digital Arts* (pp. 171–178). Universidade do Algarve - Faro: Grupo Português de Computação Gráfica and ARTECH International.

Varanda, P. (2013). Body and movement visualisations in new media dance. In J. Bowen, N. Kia, & S. McDaid (Eds.), *Proceedings of EVA London 2013: Electronic Visualisation and the Arts* (pp. 223–230). London, U.K: BCS, Learning and Development Ltd.

Trabalhos citados

Bocharov, Victor. 2003 *Belated Première* (the films of Alexander Shiryayev) DVD by Miris Cinema Productions, Russia. Informação disponível em <http://avs.kinokultura.com> [Acedido 24 Janeiro 2013].

Corsino, Nicole & Norbert. 2009 *Soi Moi*, I-phone app, n+n corsino. França. Excerto video disponível em <http://www.nncorsino.com/fr/soi-moi/navigation> [Acedido 22 de Fevereiro 2015].

Forsythe, William. 2009 *Synchronous Objects - One Flat Thing Reproduced*, <http://synchronousobjects.osu.edu/> [Acedido a 6 de Janeiro 2014]

Hinton, David. 2000 *Birds* BBC, Arts Council, England. Excerto video disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VPAPKuRpDfK> [Acedido 22 de Fevereiro 2015].

Lakka, Vanilton. 2007 *The body is the medium of dance & other parts*, <http://www.lakka.com.br/index2.php?pg=mediadadanca> [Acedido a 25 de Abril 2012]

McLaren, Norman. 1955 *Blinkity Blank* National Film Board, Canada. Film available at <https://www.nfb.ca/film/blinkity-blank> [Acedido 12 de Abril 2014]

Mulleras, Didier & Magali. 1998/2001 *mini@tures*, projecto de dança para web em <http://www.mulleras.com> [Acedido 22 de Março 2015]

Schiphorst, Techla. 1996 *Bodymaps, Artifacts of Touch* excerto video da instalação disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3DrCM8pJVYI> [Acedido a 20 de Setembro 2015]

Schiphorst, Techla. 2007. *Soft(n)*, excerto video da instalação disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=fsDXBxeRoOw> [Acedido em 17 de Janeiro, 2014].

