

Elaboração do Corpo na Criação em Dança- Telemática

Daniel Silva Aires

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria/RS, Brasil
E-mail: daniel_airess@hotmail.com

Mônica Fagundes Dantas

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil
E-mail: modantas67@gmail.com

Resumo

A dança-telemática está vinculada ao contexto da arte telemática e está localizada em ambientes virtuais denominados como ciberespaço. Esse ambiente de produção de sentidos, subjetividades e novas formas de experiências sensíveis torna-se um atraente campo de criação a partir de fins dos anos 80 com a criação da *World Wide Web (www)* possibilitando experiências interativas interessadas na transmissão/recepção intercambiante de trabalhos de arte**. Ivani Santana, pesquisadora e criadora em dança e mediação tecnológica, tem se dedicado a investigar danças telemáticas desde 2001. Nesta ocasião fora artista convidada para uma residência artística na *Ohio State University* nos Estados Unidos, sob coordenação de Johannes Birringer. Ivani Santana é também fundadora do Projeto MAPD2 (Mapa e Programa de Artes em Dança Digital), onde viabiliza o crescimento e intercâmbio teórico-prático entre artistas e pesquisadores interessados nas questões inerentes a dança e a tecnologia. Com este entrevista estamos buscando compreender como Ivani articula algumas questões sobre o entendimento do corpo nas suas criações em dança-telemática iniciando com um panorama sobre seu projeto artístico mais recente.

Palavras-chave

Dança. Ivani Santana. Dança-telemática. Corpo.

Abstract

The telematic dance is linked to the telematic art context and is located in virtual environments called as cyberspace. This environment of production of senses, subjectivities and new forms of sensitive experiences becomes an attractive field of creation from the end of the 80s with the creation of the *World Wide Web (www)* making possible interactive experiences interested in the interchangeable transmission / reception of works of art. Ivani Santana, researcher and creator in dance and technological mediation, has been dedicated to investigate telematic dances since 2001. In this occasion she was an invited artist for an artistic residence in *Ohio State University* in the United States, under the coordination of Johannes Birringer. Ivani Santana is also the founder of the MAPD2 Project (Map and Program of Digital Dance Arts), where she enables the growth and theoreticalpractical exchange between artists and researchers interested in the issues inherent in dance and technology. With this interview we are trying to understand how Ivani articulates some questions about the understanding of the body in her creations in telematic dance starting with a panorama about her most recent artistic project.

Keywords

Dance. Ivani Santana. Telematic dance. Body.

* Arlindo Machado define o ciberespaço como: “não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tornado possível pela rede telemática [...] Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço.” (PRADO, 2003. p. 12)

** A primeira modalidade de evento a tratar como arte a comunicação em rede e em grande escala foi a *Mail Art*, no entanto, a arte-telemática atual nos deflagra o “surgimento de novas questões para a arte, como a ubiquidade, o tempo real, a interatividade, a dissolução da autoria, a criação coletiva, etc. .” (PRADO, 2003. p. 13)

————— **Entrevista com Ivani Santana
realizada em 25/07/2017, às 14:00,
via chamada de voz por Skype**

Eu vou pedir então para que tu fales um pouco desta tua produção mais atual, sobre o que está sendo produzido agora? Quais os trabalhos que você tem desenvolvido atualmente?

Atualmente, estamos trabalhando em um projeto chamado *Reentrâncias*, que iniciamos esse ano (2017). A ideia é explorar a intervenção urbana por um outro prisma. O projeto parte dessa primeira questão: como reinterpretar, visitar, ou melhor ainda, ao que chamamos de intervenção urbana. Trata-se de um projeto que compreende a cidade não apenas pela sua dimensão física, mas também pela sua dimensão virtual. As pessoas vivenciam a cidade alternando a relação entre o físico e o virtual, ou seja, o que está no ciberespaço. Ela pode estar trocando mensagens pelo WhatsApp, navegando na Internet, verificando o Facebook, ou até conversando com alguém que nem conhecem em algum site de relacionamento, ao mesmo tempo que faz atividades em casa, ou andam na rua, e assim por diante. Então, as dimensões física e virtual são retroalimentadas, elas atuam o tempo inteiro juntas. A pessoa não vive apenas a cidade em sua materialidade (seja um concreto ou uma árvore), pois permanece ligada entre essas realidades: física e virtual. Sendo assim, a primeira colocação foi essa: pensar a intervenção urbana nesse sentido das duas dimensões, enquanto a segunda é uma questão mais particular, meu cansaço em ver projetos artísticos com imagens hiperdimensionadas, espetáculos cênicos com grandes telas, a febre no Brasil pelo “*video mapping*” que perdu-

ra há bastante tempo. Portanto, apesar de não ser uma crítica e considerá-los interessantes e importantes, meu interesse pessoal é explorar uma outra forma que seja distinta da hiperdimensão. Minha ideia é trabalhar com o sujeito que está nessa cidade tanto virtual como física, que está sempre carregando e observando uma imagem (ex.: perfil e publicações no WhatsApp, as figurinhas *emojis*, etc.). O celular está para além da oralidade (falar ao telefone não é a prioridade), pois importa a visualidade e seus textos icônicos. Então, juntando um pouco essas duas ideias, a proposta foi levar nossas imagens para os espaços urbanos a partir de dispositivos móveis. Essa é a proposição artística de *Reentrâncias*: uma ocupação urbana a partir de dispositivos móveis.

Para acessar *Reentrâncias* é preciso instalar o aplicativo Trilhas Poéticas recém criado pelo Coletivo Palavra, com o qual fizemos essa parceria para uso. *Reentrâncias* acontece da seguinte forma: o público deve escolher a trilha do *Reentrâncias* no aplicativo e seguir a rota visualizada no mapa e que possui alguns pontos de passagem nos quais são disponibilizadas pequenas videodanças. É preciso atingir o ponto indicado pelo GPS para que a próxima etapa do caminho seja liberada. Lançamos o projeto em seis cidades ao mesmo tempo: Salvador, São Paulo, Fortaleza, João Pessoa, Maceió e Florianópolis. Todo o projeto foi pensado na relação do sujeito com a imagem vista pelo dispositivo, por essa razão, os vídeos foram criados na vertical, desde a gravação até a edição. Descobrimos durante nossas pesquisas para o projeto que as pessoas não gostam de virar o celular para assistir os vídeos na horizontal.

Para a construção das videodanças, seja da movimentação corporal, da relação do bai-

larino com a câmera, *etc.*, partimos de três frases-chave que são: “tirar o coração”, “tirar os pés” e “tirar a respiração”, respectivamente elas correspondem a como o mundo contemporâneo está atingindo “nossas afeições”, “a questão do direito de ir e vir” e “a ecologia colocada em perigo, pois estamos acabando com a água e poluindo o planeta. Portanto, não deixa de ser uma crítica à nossa sociedade contemporânea.

O projeto será lançado nas seis cidades no dia 17 de agosto, quando será aberto oficialmente o evento Modos de Existir, no SESC Santo Amaro em São Paulo. Então, essa é a resposta para sua primeira pergunta. Este é o trabalho artístico atual e, além dele, outros projetos estão em desenvolvimento paralelamente. Por exemplo, temos uma pesquisa grande no estudo da cognição, no qual utilizo um dispositivo de hardware e software chamado *Eye Tracker* para estudar a percepção do indivíduo em processos de improvisação em dança mediada pelas novas tecnologias. É um projeto que já vem acontecendo há algum tempo, mas creio que seu interesse seja a parte artística.

Como você pensa, articula e/ou organiza um projeto de dança telemática? E nessa organização onde está o corpo do bailarino?

Bom, primeiro que o pensamento, a organização e o próprio “resultado” não acontecem de forma separada, eles acontecem todos ao mesmo tempo. Mas, lógico, sendo gerenciada cada parte de acordo com seu contexto e momento. O que eu estou querendo dizer é que não tem uma coisa que vem antes e uma coisa que vem depois, tudo vem ao mesmo tempo no sentido de ato e processo criativo. Trata-

se do mesmo processo de uma coreografia. Você pode ter como ideia inicial, por exemplo, tratar sobre a tensão muscular, ou abordar o tema da violência, e quando você está no palco ou mesmo na sala de ensaio, o que você pensa, seja sobre tensão muscular ou violência, as formas de articular a temática em cena, os movimentos criados para aquela ideia, tudo deve acontecer de forma integrada. As ideias, os conceitos, o tema, a configuração, e assim por diante, tudo estará junto com o corpo que você está construindo. Essa é a forma que eu acredito. Eu não fico trabalhando alguns movimentos com os bailarinos para somente depois colocá-los no ambiente em rede, conectados com algum outro ponto remoto. Não, pois esse processo deve ocorrer de modo concomitante e em sinergia. Por isso faço sempre a afirmação de que é preciso criar músculos. A experiência de estar em um estado mediado pela tecnologia, seja ele da telemática, ou mesmo do espaço imersivo ou interativo, é preciso que o corpo tenha aquela experiência para ganhar conhecimento sensorio-motor e formar conceitos, mas isso leva tempo. Sem esse conhecimento o seu corpo vai simplesmente ser um objeto dentro de um receptáculo, podendo ser esse receptáculo interativo, imersivo, telemático ou tecnológico de alguma forma, mas com seu corpo sem nenhuma intimidade, adaptação, proximidade com aquela estrutura, com aquele meio. Ao interagir com qualquer um desses ambientes mediados pela tecnologia, o bailarino terá que se mover com outras ignições diferentes de quando está em um espaço não mediado, por isso que cria músculo!

Cada projeto da dança telemática que concebi aconteceu de uma forma específica, cada um foi proposto por uma inquietação que poderia ou não estar ligada com ideias prévias.

Mas o que interessa é que todos eles aconteceram dessa forma integrada do processo, por essa razão que denomino mediação tecnológica. O processo de testar a rede considerando todos os problemas, delimitações e condições que essa tecnologia possui, bem como a própria elaboração desse corpo nesse contexto, demonstra que ele, o corpo, está em todos os estágios, desde a fase inicial, muitas vezes desagradável porque a rede pode desconectar com frequência quando ainda está sendo configurada e não temos o companheiro remoto todo o tempo, até as demais etapas quando o sistema ganha em complexidade podendo ser incrementado com outras tecnologias (ex.: com sistemas interativos). Portanto, tudo isso faz parte, não tem um outro lugar para construir esse corpo que não seja explorando essas experiências.

Caso o objetivo da pergunta seja mais metodológico, então eu precisaria explicar muito mais, pois teriam várias colocações. Minha sugestão é que você leia a Revista Eletrônica MAPAD2 <www.mapad2.ufba.br>, principalmente a número 2 de 2015, uma edição especial que aborda minha trajetória no campo da dança telemática de 2005 a 2015. Para cada etapa eu escrevi um texto explicando as propostas e objetivos de cada projeto, contando com artigos de grande parte dos parceiros nacionais e internacionais com quem trabalhei. Cada autor apresentou suas dificuldades, angústias, conquistas e considerações sobre o processo. Então, creio que seja o local mais indicado para compreender os projetos de dança telemática do ponto de vista metodológico.

Com certeza e vou buscar mais esse banco de dados.

Nessa edição há uma boa explicação sobre a parte metodológica. Nela você encontra as três fases mais importantes da minha trajetória e, provavelmente, encontrará as informações que você quer.

Bom, então eu vou passar para esta segunda pergunta, ainda que seja mais resumida a tua resposta e eu procure depois o complemento. Existe alguma preparação corporal específica para as tuas criações em telemática?

Não trabalho com preparação no sentido de reconhecê-la como um método ou técnica de dança específica. Mas utilizo proposições por meio do que denomino Processo de Propósitos, sendo meu trabalho realizado com improvisação. Não tenho interesse em improvisação livre, na qual se dança a partir do estímulo de uma música, por exemplo. Aprecio muito quem trabalha por essa via, ou com contato-improvisação como Steve Paxton. Acho maravilhoso e adoro assistir, mas não é o caminho que quero para meu trabalho artístico. Na minha perspectiva é preciso existir um norte, o norte que eu quero chegar (por isso não pode ser completamente livre), e esse norte é um propósito que pode ser tanto um conceito como uma ignição motora, mas, seja lá o que for, existe uma proposta clara e é desta proposição que os bailarinos vão realizar a improvisação. Todavia, eu nunca transformei o Processo de Propósitos em um sistema metodológico, com definições, formatos e documentações específicas, nunca tive esse objetivo de criar uma técnica, apesar de mencio-

ná-lo em vários artigos e entrevistas, pois, de qualquer forma, esta é minha metodologia de trabalho. O Processo de Propósitos é a forma como penso o acontecimento da dança, não quero algo que seja realizado no automático. Então, quando eu estou trabalhando com os bailarinos, eu estou pensando desta maneira e buscando com que eles trabalhem desta forma também, pensando com quais propósitos eles devem agir para alcançar o norte, o tema da obra. Por meio do Processo de Propósitos, cada um está livre para utilizar sua própria possibilidade corporal, aquilo que acredita ser a sua verdade, a sua forma de improvisar. Portanto, através do Processo de Propósitos cada bailarino pode investigar seu próprio corpo, sua prática artística, sua movimentação e tudo mais. E essa investigação está implicada com a mediação tecnológica daquele ambiente, por isso a afirmação de criar músculo no sentido de você ganhar experiência com aquele lugar, e ainda, devendo considerar que cada lugar, cada corpo, cada movimento, será único. Por exemplo, o projeto de telemática - *Embodied in varios Darmstadt 58 (EVD58)* (2013, 2014) - tinha como objetivo fazer a conexão com o outro através da parte sonora e não pela imagética, portanto, um bailarino não vê o outro, apenas o escuta. Sendo assim, o processo de improvisação com essa pessoa que está distante é através da sonoridade, sua presença é pela sonoridade, e esse aspecto que deverá ser utilizado como estímulo para a proposição, como processo de trabalho, como perspectiva de um norte. É desta forma que preparamos o corpo seja para a parte telemática ou qualquer outra parte do trabalho. Um outro exemplo: se em determinada performance eu for rastreada por um *Kinect* e esse dispositivo me transformar em alguma imagem gráfica, então como

que eu me sinto em relação a essa captura do meu movimento, como que esse movimento me estimula e, de certa forma, cria ressonâncias com o que eu faço? Ou seja, o tempo inteiro é preciso estar atento aos acontecimentos da cena, é preciso pensar, e é isso que as pessoas confundem um pouco, pois trabalhar com mediação tecnológica significa que estar dialogando com o ambiente, sendo afetados por ele, da mesma forma que ele nos afetará! Acredito que isso aconteça independente de ser mediação tecnológica, porque estamos o tempo inteiro interagindo com o mundo, pois o ser humano está implicado com seu contexto. Eu estou nesse lugar, o que eu faço nesse lugar, como organizo minha casa, de que maneira coloco meus livros, meus equipamentos, como que eu coloco a minha roupa, etc., toda essa forma de organizar, também me organiza. O modo que organizo minha casa está implicado no jeito que eu sou no dia-a-dia, ou seja, o tempo inteiro a forma que você organiza o seu mundo estará implicada em como você pensa, em como você age e em como você atua no ambiente que vive. E o que vem antes? As duas coisas vem ao mesmo tempo, não tem uma coisa que vem antes e uma coisa que vem depois, elas são construídas juntas. Creio que esta foi uma boa analogia para exemplificar a relação do ser humano com o seu ambiente de forma básica e simplista. Portanto, quando estamos trabalhando com a tecnologia é a mesma coisa, quer dizer, o que me interessa justamente em trabalhar com a tecnologia é criar possibilidades de mundo e possibilidades de experiência, que sem a tecnologia não poderia existir. Quero dizer: não temos a competência de nos “teletransportar” sem ser através de um dispositivo tecnológico. Os sistemas computacionais digitais são máquinas de pro-

pósitos gerais, pois carregam a possibilidade de transformar o mundo quando retiram informações do ambiente (ex.: por meio de sensor de presença, de temperatura, etc.) e a tornam outra coisa, ou seja, tudo que os dispositivos puderem “sentir” do mundo como informação (transformando-os em códigos binários) poderá ser processado e transformado em uma série de possibilidades, tanto em outras informações digitais de áudio, vídeo, ou dados, como de forma física através de impressora 3D. Quando você me pergunta que tipo de método ou como que organizo esse corpo, minha resposta é que ele precisa interagir com esse meio criando estratégias para poder compreender como realizar sua improvisação. A improvisação tem como característica a tomada de decisão em tempo real, pois a criação ocorre de acordo com a emergência, com aquilo que surge naquele sistema. Se aquele sistema é um sistema “vivo”, um sistema sensível que vai trazer outras possibilidades daquele mundo acontecer, o que deve ser treinado no indivíduo? Eu tenho que treiná-lo em relação a sua percepção naquele ambiente, pois o sujeito, como já comentado, está completamente implicado com o meio, ou seja, a ação do indivíduo modifica esse ambiente, então o que deve ser preparado é o indivíduo no ambiente com as suas próprias ações e treinando a sua capacidade de perceber e agir neste ambiente considerando as condições que forem colocadas do ponto de vista da mediação tecnológica e do próprio processo de propósitos.

Na próxima pergunta quero saber quais as características que um bailarino/ intérprete precisa ou deve ter pra trabalhar em uma criação em dança telemática?

Não existe uma capacidade específica, a pessoa é o que é, cada ser humano é um ser humano, você faria essa pergunta em um outro contexto se não fosse esse suposto da tecnologia? Acredito que não! Hoje em dia, se você for pensar dentro da dança e das artes contemporâneas, não há um biotipo e um tipo de pessoa específica para dançar. Não é possível mais perguntar que pessoa pode dançar, pois qualquer sujeito pode. Portanto, trabalhamos com um bailarino considerando suas características particulares. Exemplo específico sobre isso são os grupos que trabalham com pessoas com necessidade especiais. Seja como for, a necessidade será a mesma, é preciso que o bailarino vivencie a experiência artística e construa o conhecimento no próprio corpo, seja ele como for dentro desse processo artístico. Artistas e criadores tradicionais da dança ainda acreditam que o corpo tenha que possuir determinadas considerações e conformações para poder realizar aquela configuração e estética de dança, afirmando existir apenas um tipo possível de corpo para aquela dança acontecer. Um exemplo seria a imposição de um biotipo específico para poder dançar o balé. No mundo contemporâneo, afirmações como essa caem por terra.

Entendi, mas quando eu falo em características que o bailarino/intérprete deve ter é não no sentido de técnica, ou de linha, mas no sentido... Eu entendo que todas pessoas podem dançar e que são dançarinos em potencial, mas nem todos trabalham contigo, então essas características são mais no sentido de “ah precisa ser alguém que se relaciona fácil com imagens, ou alguém que se contamine mais facilmente pelos argumentos que tu trabalha, etc”.

Isto é exatamente o que estou tentando explicar. Por exemplo, você tem um grupo que vai trabalhar com a Marina Abramovic, pessoas que estão com ela são pessoas que acreditam naquele potencial da performance, em como a performance acontece ou deixa de acontecer. Eu admiro muito o trabalho da Marina Abramovic, mas para mim as propostas ainda trazem discussões dos anos 60/70, ou, na melhor das hipóteses, questões do século XX, mesmo aqueles criados na atualidade. Mas isso não significa um problema, apenas um posicionamento da artista em relação ao mundo. Por outro lado, o coreógrafo William Forsythe trabalhou com o balé clássico sempre atualizando a própria concepção do balé e, atualmente, ele foi muito além para discutir e conceber a dança por novas vias, uma configuração que ele denomina “objetos coreográficos”. Minha intenção é explicar que para qualquer tipo de proposta artística é preciso que seja realizada por aqueles que acreditam naquele tipo de pressuposto, porque toda proposição artística estará implicada em uma forma de olhar para o mundo. Sendo assim, o que você precisa? Na minha opinião, é preciso contar com pessoas que tenham o interesse de olhar para o mundo por essa perspectiva, na qual está implicada a

mediação tecnológica. Isso não significa que você está usando mais ou menos o seu corpo, você está usando o seu corpo de uma outra maneira do que aquele bailarino que está trabalhando só no palco, e isso não significa melhor ou pior.

Significa apenas que se trata de uma outra forma de pensar e criar dança. É preciso estar de acordo com os pressupostos da arte que quer conceber.

Já vamos nos encaminhando para última questão, que talvez seja mais abrangente e que, com certeza, já vem carregada das tuas respostas anteriores: especificamente, como você trabalha ou articula o corpo físico material para construir o corpo virtual?

O que exatamente você quer dizer com articula? O que exatamente está na sua cabeça para eu tentar responder melhor?

Veja, você falou como que eu articulo o corpo físico com o corpo virtual, mas isso depende da proposta (já que o processo é integrado). Na edição de 2015 da Revista MAPAD2 já mencionada, esclareço que comecei a trabalhar com a ideia de corpo sonoro em 2010, acreditando e afirmando que o corpo é sonoro independente de qualquer tipo de música que exista externa, pois carregamos uma musicalidade, uma sonoridade intrínseca do corpo, os quais compreendo como: orgânicos, acústicos e sintéticos. Neste proposta de investigação, a relação não é com o aspecto físico, e o que está sendo mediado nesse caso não é a imagem. Creio que sua pergunta estaria melhor posicionada se tivesse da seguinte forma: Como é que eu lido esse corpo físico com as próprias manifestações dessa mediação tecnológica?

Essa manifestação da mediação tecnológica pode ser tanto uma imagem videográfica em que você vê o corpo tal-e-qual, que pode até estar processada com algum efeito, mas ainda sendo possível perceber a imagem do outro. Contudo, a imagem do corpo pode ser transformada em gráficos, pode ser processado para dar visualidade para a sonoridade que o corpo produz e não para sua imagem. Então, a forma de trabalhar com essas outras manifestações do corpo mediadas pela tecnologia vai depender muito do que é desejado enquanto proposta para aquela obra. Por exemplo, para a trilha poética de *Reentrâncias* em Salvador, criamos uma série de microdanças, de videodanças de no máximo 3 a 4 minutos, as quais são apreciadas pelo público no dispositivo que está na palma da sua mão. Qual o meu interesse de mediação tecnológica nesse projeto? As imagens das videodanças alternavam entre o local onde o público assiste o vídeo segurando o dispositivo e outras locações utilizadas na gravação. Sendo assim, o público percebe que está no mesmo local da imagem e, em outros momentos, não reconhece se o vídeo está mostrando aquele espaço ou não. Através dessa mediação tecnológica queremos provocar novos olhares para a dança, sendo assim, poderíamos perguntar: que tipo de sensação corpórea ocorre no público que assiste a dança que foi realizada ali, onde ele se encontra naquele momento? Como ele se sente percorrendo um trajeto que tem uma própria história, ao mesmo tempo que o vídeo apresenta os bailarinos dançando naquele mesmo local proporcionando novos significados ou enfatizando outros já existentes? Além disso, existem outras explorações de mediação tecnológica, tais como a forma de gravação na vertical, a relação do bailarino com a câmera,

a narrativa da dança trabalhada na edição do vídeo, e assim por diante. Essas experiências perceptivas, sejam do bailarino ou do público, são estratégias para uma busca do sensível.

Perfeito, era exatamente isso!

Agradeço infinitamente pela tua disposição ao convite...

Por me dispor deste tempo da entrevista.

De nada, imagina.

Referência

PRADO, Gilberto. *Arte telemática dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Recebido: 05/03/2018

Aprovado: 31/08/2018