



## DANÇA E CULTURA DIGITAL

### *Corpo contemporâneo: as interfaces da dança e da performance com a Cultura Digital.*

Cristiana Parente

#### **Resumo**

Nas últimas décadas artistas no campo da dança vêm fazendo uso de sistemas computacionais interativos. Relatamos um estudo no qual um grupo de dança utilizou tecnologias comunicacionais e computacionais interativas para montar uma obra de dança intitulada Kairós. Os resultados ressaltam as relações e definições de corpo e corpo virtual e ainda discute sobre os distintos processos de interação de um software (Corisco) criado com foco para as artes cênicas, performativa e instalativa. Esta pesquisa explana o desenvolvimento de métodos e processos que dão sustentação à corporeidade e à comunicação. Por último, descrevemos como insights a criação de espaços de performances de da dança imersivas mediadas que levaram à construção de uma obra de dança utilizando recursos da cultura digital.

#### **Abstract**

In recent decades artists in the dance field have been making use of interactive computer systems. We report a study in which a dance group used interactive communication and computer technologies to mount a dance work called Kairos. The results emphasize the relationships between body and virtual body settings. This article bring also discusses about the different interaction of software processes (Corisco) created with focus to the performing arts, performativity, and installative. This research explains the development of methods and processes that support the corporeality and communication. Finally, we describe how insights to create spaces of immersive dance performances mediated that led to the construction of a work of dance using resources of digital culture.

Keywords:

Dança/performance, corpo, interação, virtual.

## Introdução

O homem vive no centro de um processo de projeção, de constante transformação de si mesmo. O atual é o que se sedimenta aqui e agora no curso desse constante processo, um momento particular de tensão que se apoia no imaginário e assim os corpos replicados, virtuais e expandidos se mostram nas telas. O digital, como produtor de realidades virtuais, não seria alienante, mas essencialmente humano, pois o processo de virtualização é não somente inerente ao humano, mas o próprio do humano. (Menicacci, 2004)

O artista contemporâneo configura novas formas de expressão e decifra o interior dos indivíduos com o auxílio de dispositivos eletrônicos. Neste momento a obra introduz o problema da modelagem de comportamento, e formando possível a criação de situações interativas sem precedentes em espaços físicos ou telemáticos. (Kac, 1997)<sup>1</sup>

O termo realidade virtual surgiu no final dos anos 60 para representar um conjunto de tecnologia de visualização com ajuda do computador. Passados 50 anos desde as primeiras interfaces visuais interativas a realidade virtual remete a uma grande diversidade de conceitos e tecnologias envolvendo as tecnologias da informação e comunicação. (Parente, 1999)

Jean-Louis Weissberg estabeleceu uma primeira classificação dos dispositivos virtuais<sup>1</sup> em seis diferentes modos de inter-relação do real com o virtual. O primeiro, apresentação do real pelo virtual, pode ser exemplificado pelo capacete de visualização; o segundo tipo, interpretação do real pelo virtual que remete às diversas experiências de visualização no campo, cujo exemplo clássico é o conjunto de algoritmos de Mandelbrot (os fractais). A terceira modalidade, prolongamento do real no virtual por contiguidade, pode corresponder, por exemplo, ao sistema de jogo digital que permite soprar uma pena virtual. O quarto tipo, injeção do real no virtual, sob o nome de captura de movimento, através dos sistemas de teledetecção, o tele ator pode animar corpos e universos virtuais. O quinto, ver o virtual por uma janela real é exemplificado por uma escultura dissimulada: um monitor apresenta um espaço representado virtualmente. O último tipo a telepresença real no virtual.

Contudo podemos operar uma síntese na tipologia de Weissberg, reduzindo-a à dois tipos de base: interpretação do real pelo virtual e apresentação do real pelo virtual. (Parente, 1999)

Foi a partir da classificação de Weissberg, que desenvolvemos uma obra intitulada Kairós (da CIA Independente de Dança dirigida por Lúcia Machado), entre 2009 e 2010, um ballet contemporâneo que utilizou em sua matriz uma diversidade de ferramentas da tecnologia computacional e videográfica, com a intenção de interpretar o real pelo virtual. Mas o que estávamos buscando ao lidar com corpos reais interpretados no mundo virtual?

Este é o nosso objetivo deste artigo. Narrar nossa experiência, nosso processo de trabalho e os recursos tecnológicos que foram desenvolvidos para a criação desta obra, e como traduzimos e dialogamos com os corpos reais e seus corpos virtuais.

<sup>1</sup>Originalmente publicado em "Art Journal", Vol. 56, N. 3, Fall 1997, pp. 60-67. A revista "Art Journal" é publicada pela College Art Association, New York. Em Origem e Desenvolvimento da Arte Robótica. Eduardo Kac. <http://www.ekac.org/roboarte.html>.

## **KAIRÓS - O tempo de criação e o tempo cronológico**

A obra *Kairós*<sup>2</sup>, tem como argumento<sup>3</sup> base a reflexão sobre o tempo. Após inúmeras pesquisas coletivas sobre o tempo, nos deparamos com dois conceitos gregos que fazem referência ao tempo: *chronos* e *kairós*<sup>4</sup>.

Podemos dizer de forma simplificada que o conceito de tempo em *Cronos* é o tempo medido, compassado, operatório de nossa vida cotidiana e da realidade. E a ideia de tempo em *kairós* é o tempo da criação, da subjetividade e da oportunidade.

Para desenvolvermos o argumento e o roteiro precisávamos criar algumas imagens conceituais para explicarmos as noções sobre o tempo. Resolvemos pesquisar a evolução do conceito do tempo no âmbito da ciência e da filosofia.

### **As múltiplas noções do tempo**

Ao pesquisarmos sobre as ideias e conceitos de tempo nos deparamos com um número extenso de textos nas mais diversas áreas do conhecimento. Assim, listamos aqui, as principais ideias que nos influenciaram para construir o argumento da obra *Kairós* a partir da obra de Stephen Hawking.

No sentido estrito, da ciência, tempo é a quantidade do movimento de um corpo ou sistema de corpos medida analogicamente pelo movimento de outro corpo.

Nossa percepção também envolve movimento para dar dinâmica de transmutação do tempo. Assim a concepção comum de tempo é indicada por intervalos ou períodos de duração.

Para Aristóteles e Newton, que defendiam o conceito de tempo absoluto, o tempo é completamente separado da dimensão do espaço. E ainda hoje esta é a opinião do senso comum. É como as pessoas percebem a realidade em estado natural.

“Na teoria de Newton, se um impulso de luz for enviado de um local para outro, diferentes observadores estarão de acordo quanto ao tempo que essa viagem demorou (uma vez que o tempo é absoluto), mas não quanto à distância que a luz percorreu (uma vez que o espaço não é absoluto).” (HAWKING, 2015)

Contudo na teoria da relatividade geral o tempo vem sendo considerado uma quarta dimensão do espaço-tempo, que possui três dimensões espaciais e um temporal e que não são uma constante. O espaço e o tempo são agora quantidades dinâmicas: quando um corpo se move a curvatura do espaço e do tempo é alterada e a estrutura do espaço-tempo muda o movimento dos corpos e a atuação das forças. O espaço e o tempo não só alteram como são afetados por tudo o que acontece no Universo.

<sup>2</sup>Obra da Cia Independente de Dança dirigida por Lúcia Machado e exibida em diversos estados brasileiros e festivais internacionais de dança contemporânea entre 2010 e 2011.

<sup>3</sup>Argumento e roteiro realizado por Cristiana e Pedro Parente.

<sup>4</sup>*Chronos* refere-se ao tempo cronológico, ou sequencial, que pode ser medido, associado ao movimento linear das coisas terrenas, com um princípio e um fim. *Kairós* refere-se a um momento indeterminado no tempo, em que algo especial acontece, o tempo da oportunidade. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Chronos>.

Não existe movimento espacial sem movimento temporal. Isto é, no espaço-tempo não é possível a um corpo se mover nas dimensões espaciais sem se deslocar no tempo. Mas mesmo quando não nos movemos espacialmente, estamos nos movendo na dimensão temporal (no tempo). Mesmo sentados em nossa cadeira lendo este artigo, estamos nos movendo no tempo, para o futuro. Este movimento é tão válido na geometria do espaço-tempo quanto os que estamos habituados a ver em nosso dia a dia.

Portanto, no espaço-tempo estamos sempre em movimento, e a nossa ideia de estar parado significa apenas que encontramos uma forma de não nos deslocarmos nas direções espaciais, mas apenas na dimensão do tempo diferentemente da física clássica, quantificamos o tempo quando o corpo está em movimento.

Ainda na teoria da relatividade, a simultaneidade é relativa porque o tempo e o espaço deixam de ser invariantes ao mudar de sistema de referência, passando a ser dependentes das velocidades relativas dos sistemas de referência dos observadores.

Na ideia dos físicos Rietdijk e Putnam, a teoria da relatividade para apoiar a posição filosófica dos quatro dimensionalismo, onde cada observador terá seu próprio plano de simultaneidade, que contém um conjunto exclusivo de eventos que constitui momento presente do observador. Os observadores em movimento em diferentes velocidades relativas têm diferentes planos de simultaneidade, sendo assim, diferentes conjuntos de eventos que estão presentes. Se existe universo tridimensional, existem múltiplos universos tridimensionais o que sugere que o universo é quadridimensional.

E se observarmos o tempo e o movimento na física quântica, Steven Hawking faz o seguinte comentário: a mecânica quântica introduz um elemento inevitável de imprevisibilidade ou acaso na ciência, permitindo que uma partícula não tem uma única história ou trajetória no espaço-tempo, como teria numa teoria clássica não quântica.

Já no cinema a noção de tempo da ação se dá pelo movimento dos corpos enquadrados, ou pelo movimento da câmera ou pelos cortes da montagem.

Mas não poderíamos deixar de comentar algumas ideias de Deleuze, sobre o movimento e o tempo no cinema. O espaço percorrido é passado, o movimento é presente, é o ato de percorrer, e que pertencem todos a um único e mesmo espaço homogêneo, enquanto os movimentos são heterogêneos, irreduzíveis entre si. Não se pode reconstruir o movimento através de posições no espaço ou de instantes no tempo, isto é, através de “cortes” imóveis, mas que o tempo e o movimento se fará sempre numa duração concreta; cada movimento terá, portanto, sua própria duração qualitativa.

E para finalizar esta correnteza de ideias sobre o tempo Bachelard traz a seguinte ideia:

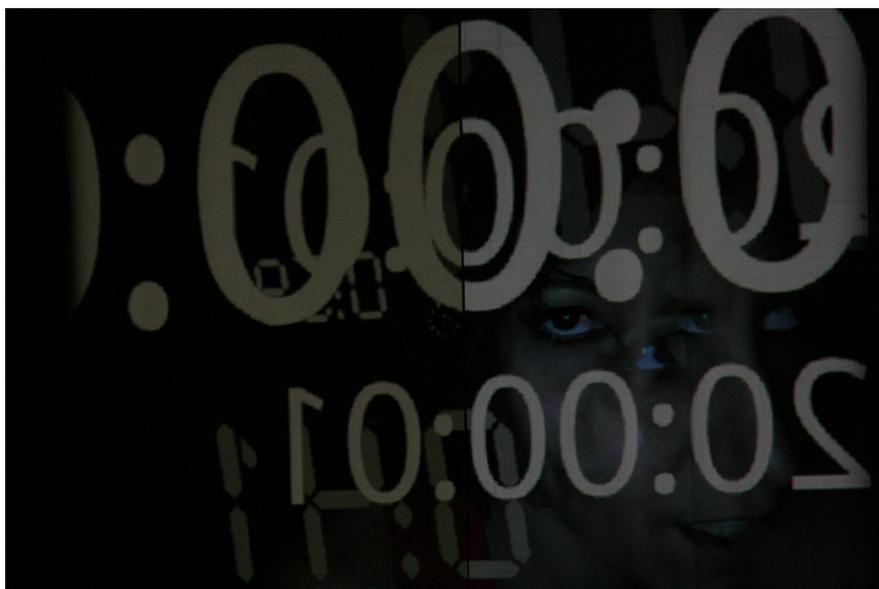
“la idea metafísica decisiva del libro de Rounel es la siguiente: El tiempo sólo tiene una realidad, la del Instante. En otras palabras, el tiempo es una realidad ceñida al instante y suspendida entre dos nada. El tiempo podrá sin duda renacer, pero em principio deberá morir. No podrá trasladar su ser de um instante al outro para lograr una duración. El instante es y ala soledad...” (BACHELARD, s/d)

Como já dissemos, nosso objetivo era projetar o real no virtual. Como seria espelhar as ideias da ciência contemporânea sobre o tempo? Como ficaríamos os corpos dançantes no mundo real e no mundo virtual?

### **O argumento**

A partir dessas noções sobre o tempo, espaço e movimento construímos nosso argumento. Propomos ao grupo a existência de dois grupos de personagens – o grupo que representa o tempo na dimensão cronos, dentro da perspectiva da física clássica de Newton e o grupo (personagem protagonista) que representava o tempo na dimensão kairós, dentro da perspectiva da teoria da relatividade e da teoria da física quântica (embora estas duas em princípio não se dialogam facilmente).

Os três primeiros personagens estariam sob as leis da física clássica e do espaço cartesiano, na perspectiva clássica, no tempo cronológico onde o tempo é uma constante, de valor absoluto, onde o tempo é uma constante no movimento.



*Figura 1 - Abertura da Obra Kairós, foto Cristiana Parente, 2011*

E um personagem/corpo protagonista estaria na dinâmica ora da física contemporânea pós teoria da relatividade ou das teorias da física quântica. Onde o espaço e o tempo são mutantes, e se deformam, e que podem se expressar em múltiplas camadas de tempo/espaço em estados simultâneos, aproximando e mesclando o passado, presente e o futuro. Este personagem protagonista estaria na égide do tempo kairós, o tempo da oportunidade e da criação. No qual ele não tem passado nem futuro, pois ele convive na dimensão do instante.

E neste tempo kairós, o personagem protagonista entraria em contato com suas distintas dimensões de sua existência, de suas interrogações, de suas dúvidas, de seus sentimentos, e principalmente de sua subjetividade, entrando em contraponto com os três personagens que estavam na égide da ciência moderna, positivista, duradoura, exata e operatória.

A situação problema é exatamente o embate da existência ou da possibilidade das distintas noções de tempo coabitarem. Um interferindo no outro, através de seus percursos e movimentos.

O que vale ressaltar é que propomos contextos dos personagens. E não uma história. E neste contexto problema se fez a obra.

## O processo criativo

Começamos o trabalho. Em qual ordem? Como trazer as tecnologias computacionais e videográfica para a obra coreográfica? Só tínhamos uma certeza. As imagens virtuais jamais poderiam ser efeito de cenarização e de fundo como imagens de ilustração. Mas o que elas representariam? O que seriam estes corpos virtuais, no contexto do argumento?

Ao darmos início a construção coreográfica, percebemos que o personagem protagonista deveria estar no mundo inebriada num tempo divino e multidimensional, conversaria com seus múltiplos corpos virtuais, em camadas temporais e espaciais distintas.



*Figura 2 - Obra Kairós -  
Momento do espelho. foto  
Cristiana Parente, 2011.*

Assim, fez-se necessário o uso das novas tecnologias computacionais gráficas e videográfica, dentro de um sistema interativo, onde o videoartista era o ente que dialogava com suas multidimensões físicas, corporais e subjetivas.

Tivemos assim que desenvolver ferramentas que dessem conta a dimensionar ou a imaginar como seríamos nós, na velocidade da luz, ou na rapidez de um átomo, vivenciando ao mesmo tempo loops numa dimensão distorcida e múltipla do espaço/tempo - nas quatro dimensões.

O coletivo realizador da obra entendia que os três personagens no âmbito cronos, deviam se mover, no eixo x-y do palco, para dar sentido de passagem de tempo, e quase bailavam, numa referência ao tempo da dança moderna mesclando com movimento do cotidiano. Era o tempo operatório. Movimentos operatórios e contínuos.



Figura 3 - Obra *Kairós* - cena performática - fotografia Cristiana Parente, 2011

Com a coreografia estrutural montada, e definidas as marcações dos momentos de performance e interações livres, é que inserimos os corpos virtuais, sempre dialogando com o personagem protagonista. Foi neste momento onde foram inseridos os processos interativos com o Corisco (software) que a personagem protagonista entra na dimensão de performance interativa dialogando com o vídeo artista<sup>5</sup> que sempre se manteve presente na apresentação da obra, inclusive visível ao público, no palco, para então se constituir verdadeiros processos interativos.

<sup>5</sup> Pedro Parente e Cristiana Parente.

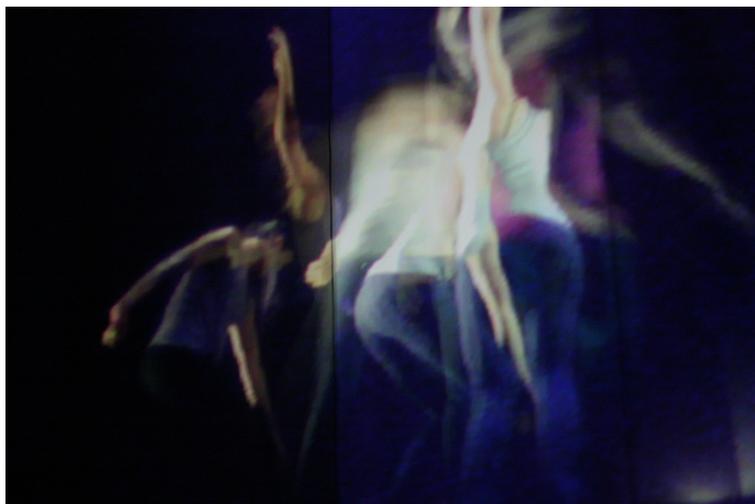


Figura 4 - Obra Kairós - momento final - foto Cristiana Parente, 2011

### **Software art “Corisco”**

Nossa pesquisa com desenvolvimento de software interativos a partir da captura de movimento dos corpos inicia em 2006, quando tínhamos interesse em desenvolver sistemas de captura de movimento a custo barato. Nosso objetivo era trabalhar com tecnologia de baixo processamento e baixo custo para democratizar ferramentas computacionais interativas.

Entre 2006 a 2009 foram desenvolvidos<sup>6</sup>, diversos softwares que capturavam o movimento ou a diferença do movimento de um corpo real em um espaço real. Ora este movimento era capturado por uma determinada cor, ora por um determinado contraste luminoso, ora por um contraste de sombra em iluminação infravermelho<sup>7</sup>.

A partir de 2009 criamos uma parceria com o artista e analista de sistema Pedro Parente, para dar continuidade ao desenvolvimento de um software robusto que integrasse todos os mecanismos de captura de movimento, inserindo outros, para uma disposição aos artistas do campo das artes performáticas e mais precisamente, da dança e da arte instalativa interativa.

Nossa temática de pesquisa já não era apenas construir sensores (baratos, mas eficazes), pois já tínhamos muitos, mas criar instrumentos de interação, que fossem modulados de forma que quaisquer artistas do campo da dança ou do vídeo, pudesse manipular o software sem o conhecimento de programação.

Discutíamos possibilidades de interação a partir do movimento do interator, na esfera da dimensão espaço-tempo. Queríamos produzir corpos virtuais a partir do real, destacado do fundo, e que ressaltasse a

<sup>6</sup> Grupo G1000 era composto pelos pesquisadores Antonio Melo Leite Junior, Wladimir Campe-lo, Regina Heloisa Maciel e Cristiana Parente, na Universidade de Fortaleza, entre o período de 2001 a 2009.

<sup>7</sup> Estes softwares foram utilizados por diversos artistas contemporâneos no campo das artes visuais e no campo da arte performática, e suas funcionalidades eram basicamente operar como sensores de movimento a custo barato, captado por uma simples web câmera. Criamos assim uma diversidade de possibilidades para demanda de artistas que desejavam a partir da captura do movimento de corpos no mundo real criar sistemas integrados de interação com o performer, em tempo real, com variadas possibilidades tecnológicas.

parte do corpo que se meche ou se movimenta. O que importava era exibir um corpo virtual múltiplo, traduzindo-se em distintas dimensões possíveis do tempo. E por este movimento pudésemos transformar a natureza da imagem capturada, moldando os corpos, do real para o virtual.

Em meados de 2010, surge a primeira versão do software que se chamou CORISCO<sup>8</sup>, criado pelo artista Pedro Parente.

Diversas obras instalativas foram montadas a partir do Corisco, e a exemplo de corpos virtuais que este software art pôde elaborar, inserimos aqui, algumas imagens de instalações do próprio autor do software, Pedro Parente.

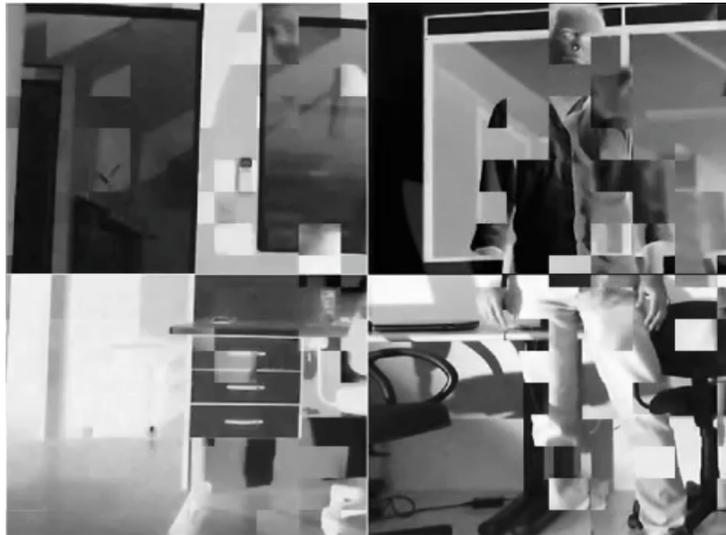


Figura 5 - AUTORETRATO - foto de Cristiana Parente, trabalho de Pedro Parente.2011.

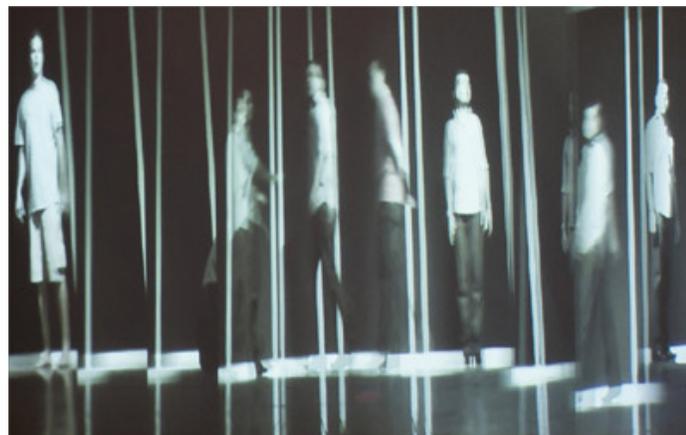


Figura 6 - FILA - trabalho de Pedro Parente e Cristiana Parente. foto de Cristiana Parente. 2011

<sup>8</sup> Diferentemente do Isadora, o Corisco se dispõe numa interface de terceiro nível, precisando de nenhum conhecimento de programação. Todas as suas possibilidades estão disponíveis em controles e botões que podem se combinar. Mas por outro lado ele tem mais restrições, por exemplo, conectando-se apenas a interface de captura de imagem que se adaptam como modo webcam seja pela USB ou pela ethernet. Podendo com isto usar web câmeras e placas que capturam vídeo em tempo real no modo webcam.

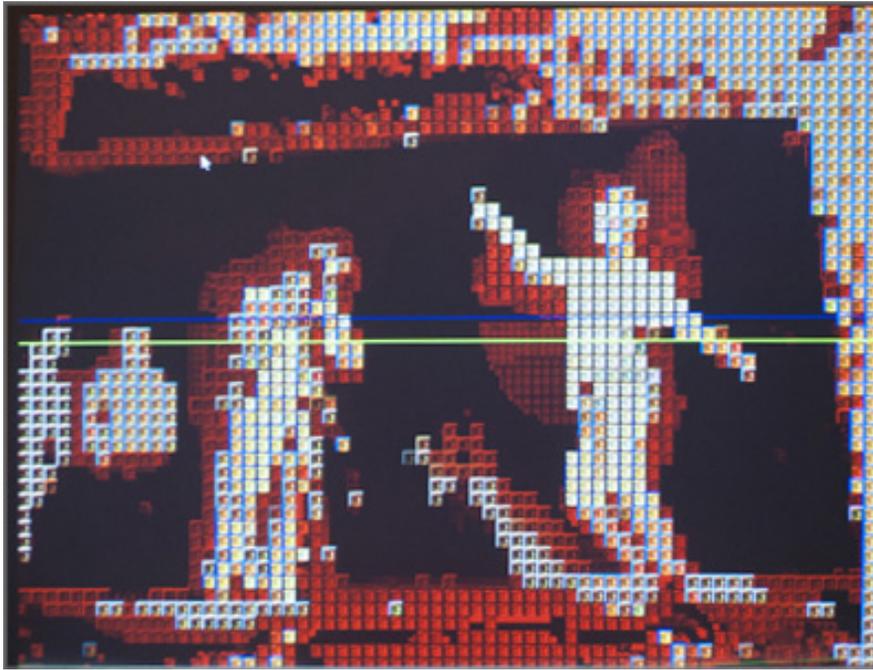


Figura 7 - Fragmentos - trabalho de Pedro Parente, 2011. foto de Cristiana Parente

Nesta primeira versão, que fora apresentada em 2010, muitas interações foram criadas, orientadas para dar conta as necessidades da obra *Kairós*. As manipulações das camadas de tempo, bem como as deformações do espaço.

É importante ressaltar que no sistema *Corisco*, o processo relacional com o interator é um ato interativo e não reativo. Em um novo estágio, os envolvidos na relação interativa, antes condicionados ao polo emissor ou receptor, passariam a ser agentes intercomunicadores, ou seja, ativos enquanto se comunicam.

Se para Paul Virilio o principal acontecimento do século XX é a superação da matéria, e o homem é definido pelo seu lado incorpóreo – a mente, alguns softwares interativos ressaltam os corpos reais e virtuais, criando espelho e dimensões no tempo através de delays.

Para nós a intenção era alcançar uma narrativa imagética não linear, que dialogasse com a personagem protagonista, e ela percebesse através de corpos virtuais suas outras dimensões temporais e espaciais, em tempo real. Durante o espetáculo, em todas as apresentações, o videoartista manipulava também em tempo real o *Corisco*, alterando quando desejado, seus processos de interação.

## A Obra e os mecanismos de interação

Levando em consideração estas reflexões sobre o corpo, a dança e a cultura digital, gostaríamos de ressaltar três momentos importantes da obra Kairos.

A obra inicia com a personagem principal narrando, ao lado do vídeo artista, Pedro Parente, um texto intimista sobre a história de vida e a relação temporal, a partir de sua memória. E a reflexões sobre os primeiros indícios da cultura humana para contabilizar a dimensão do tempo. Neste momento seu rosto está estampado num grande telão de fundo. As outras bailarinas estão a observar esta narrativa.

Existe um silêncio. E as três personagens iniciam seus passos, e neste momento é a personagem protagonista que olha a cena.

Ao final desta cena a protagonista se coloca no centro do palco, silenciosamente, e inicia seu primeiro improviso performance. Tivemos um momento cronológico e agora a protagonista se mostra dentro de sua confusão temporal e espacial. É neste momento que inicia a cena de interação entre a performer, o software e o vídeo artista em tempo real. O que os une é a matriz da cena, que simboliza o personagem protagonista se deparando com seu tempo criador, mas subjetivo e multidimensional. Este performer está cerceado de dinâmicas das múltiplas camadas do tempo, passado, presente e memória.

Os resultados de seus corpos virtuais são exibidos em uma enorme tela ao fundo, o qual ela dialoga. O momento é intenso e nos ruídos de cena são de cotidiano chamando a para uma realidade cartesiana.

Ao término desta performance, a protagonista segue seu caminho e se depara com seu espelho (sua imagem refletida em um grande pano transparente. Neste espelho ela se observa. Mas não a reconhece, pois, sua imagem é deformada, de acordo com sua movimentação. O processo interativo é normatizado pela velocidade do movimento, e por sua estática. Quando maior o movimento, mais sua imagem satura, e colore, quanto menor o movimento, menos cor seu corpo virtual fica. Além disso, o software neste momento, quando a protagonista paira, o sistema procura algo que se mova, e assim ele amplia de forma randômica, partes do corpo do protagonista. Deformando assim o corpo – exibindo ora partes ora pixels enormes. o corpo está e não está. O software procura uma boca, uma mão, e ao tornar os movimentos, sua imagem aparece saturada ou desaturada.

Aqui, o corpo virtual fala não de sua semelhança, mas de suas expectativas visuais de um rosto que não se reconhece mais na medida da deformação, do mundo cartesiano, para um novo, que se coloca.

E por fim, ao final da obra, as quatro personagens dançam, e interagem entre si, enquanto isto o software guarda seus movimentos, e em um exato momento, todos seus movimentos se sobrepõem na tela, repetindo suas memórias e seu passado que se torna presente, através destes corpos virtuais nas multidimensões do espaço-tempo.



Figura 8 - Exemplo dos corpos virtuais em Kairós, foto Cristiana Parente, 2011

## Corpos virtuais nas múltiplas dimensões do tempo e da subjetivação do homem

### Considerações finais e resultados

“Perhaps the most vivid change is coming in the art that is closest to the human body: dance. If dance is the art that is most embodied, intimately on the state of the body ... and each art for miss heading for its opposite, then the future of dance must be found in disembodiment.”  
(NOVAK, P211, 200)

Quando um corpo é transformado, composto e telematicamente transmitido no meio digital, devemos lembrar que a despeito que muitos dizem, não é realmente uma transformação do corpo, mas uma composição pixelada da sua gravação e ou geração da imagem no computador. Aparentemente vazia de sentido, estas imagens podem configurar uma nova realidade e ser tão concreta e emotiva como qualquer outro corpo real físico.

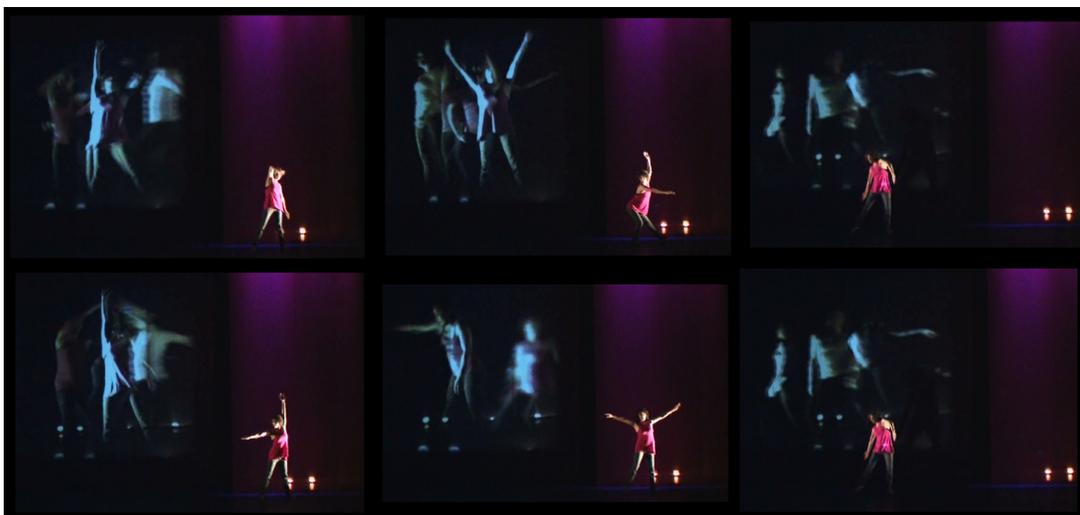


Figura 9 - Momento final da Obra Kairós, foto de Cristiana Parente, 2011



Figura 10 - Momento do Espelho da obra Kairós, foto de Cristiana Parente, 2011

Percebemos que os momentos mais ápicos do personagem protagonista eram as performances, interativas, com seus duplos, ou triplos corpos no tempo e espaço virtual, ou noutra momento, seu espelho que se deformava, desconstruindo a matemática da perspectiva clássica.

Com as diversas interações realizada pela conexão entre o videoartista (como interator) e a bailarina protagonista, se constituíam corpos virtuais e reais que se comunicavam resultando numa dinâmica de apresentação múltipla do corpo na dimensão do espaço-tempo das duas realidades, contemplando a sensação do passado estar no presente.

## Referências bibliográficas

BACHELARD, Gaston. La intuición del instante. Buens Aires: Ediciones Siglo Veinte, s/d.

DIXON, Steve. Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation. London, England: MIT Press, 2007.

HAWKING, Stephen. Uma breve história do tempo. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2015. (e-book)

PARENTE, André. O Virtual e o Hipertextual. Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.

STERN, Nathaniel. Interactive art and embodiment. (e-book) Editora Glyphi Art Future book, s/d.  
sites:

KAC, Eduardo. Em Origem e Desenvolvimento da Arte Robótica. In: <http://www.ekac.org/roboarte.html> (2015)  
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Chronos>, (2015).

MENICACCI, Armand. O Ensino da dança frente as tecnologias: algumas reflexões. In: [Http://www.academia.edu/899497/O\\_Ensino\\_da\\_dan%C3%A7a\\_frente\\_as\\_Tecnologias\\_algumas\\_refle%C3%A7%C3%B5es](Http://www.academia.edu/899497/O_Ensino_da_dan%C3%A7a_frente_as_Tecnologias_algumas_refle%C3%A7%C3%B5es)

### *Sobre o Autor*

**Cristiana Parente** possui graduação em Comunicação Social e mestrado em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará. Atualmente é professora assistente da Universidade Federal do Ceará no Instituto de Arte e Cultura no curso de Cinema e Audiovisual e coordenadora do Laboratório de Mídias Interativas da Vila das Artes/UFC. Tem experiência na área de cinema, artes performáticas e instalativas, e arte digital interativa. Vem desenvolvendo trabalhos de pesquisa na área da computação gráfica relacionada com as artes performativas digitais e da tecnologia assistiva. É Produtora e artista, desde 1978, nas áreas do cinema, audiovisual, teatro, dança, e artes visuais e novas tecnologias.