

PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS TELEMÁTICAS DO GRUPO DE PESQUISA POÉTICAS TECNOLÓGICAS: CORPOAUDIOVISUAL

Ivani Santana

IHAC, PPGAC/UFBA

Resumo

Este texto aborda os trabalhos desenvolvidos no Brasil com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual, inaugurados com a obra *VERSUS* (2005), especialmente criada para o lançamento da Rede Ipê, rede acadêmica de tecnologia avançada de Internet gerenciada pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa. Para além do uso utilitário da tecnologia, meu objetivo na pesquisa da dança com mediação tecnológica sempre foi investigar a percepção do bailarino para encontrar novas ignições para o movimento, e novas compreensões de composição e improvisação. Com a telemática, surgem questionamentos sobre presença, distância e proximidade, espaço e tempo, dentre outros aspectos redimensionados pela cibercultura. Minhas experiências em dança com mediação tecnológica, desde a década de 90, foi o que me permitiu mergulhar em processos e conquistas para o desenvolvimento da dança telemática no Brasil. Os desdobramentos conceituais, estéticos e técnicos provocados têm sido aplicados em várias investigações artísticas e acadêmicas durante esses 10 anos de pesquisa. Este texto abordará os primeiros trabalhos criados entre 2005 e 2008, a saber, *VERSUS* (2005), *Por onde cruzam alamedas* (2006) e *(In)TOQue* (2008).

Palavras-chave:

telemática, espaço-tempo, percepção, presença, rede.

Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes, paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, que se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram abrange todas as possibilidades. (Borges, 2001: 113)

Começo por um fim, provavelmente não definitivo, mas aquele encontrado nas últimas conclusões após 10 anos pesquisando telemática, criando e vivenciando experiências diversas em processos artísticos variados em tamanho, proporção e alcance. Nesse atual fim, nem tanto de agora, mas percebido há alguns anos, o tempo surgiu como uma razão extraordinária e apropriado ao contexto do ciberespaço. A epígrafe acima, como função que exerce, inscreve o tema deste artigo por meio da noção de tempo fantasticamente tratada pelo escritor argentino Jorge Luis Borges no seu conto de 1941 *O Jardins das Veredas que se Bifurcam* (Borges, 2001). Em narrativa não-linear com conexões, referências e situações que são interligadas por várias camadas labirínticas de histórias que sobrepõem espaços e tempos, o conto de Borges já carregava o entendimento de sistema dinâmico, uma complexidade encontrada na natureza e na cognição humana, a qual tanto se busca concretizar nas máquinas digitais. A aventura policial aproxima oriente de ocidente numa trama artilosa e repleta de metáforas nas quais o autor percebe a vida como um livro, como um invisível labirinto de tempo. E assim estava escrito por Ts'ui Pen, personagem central pelo qual toda a narrativa é construída: “Deixo aos vários futuros (não a todos) meu jardim de veredas que se bifurcam.” (Borges, 2001: 19)

Apesar de o tempo ser investigado de forma mais central apenas nos meus últimos trabalhos analisados nos artigos “O Corpo do Tempo: Dança Telemática” (Santana, 2012) e “*Networked Dance Performance: a new temporality*” (Santana, 2013)¹, o conto de Borges foi o estímulo para a criação da performance telemática *Por onde cruzam Alamedas* (2006)², pertencente ao Projeto A.L.I.C.E – Apropriação de Linguagem Interativa do CiberEspaço. As ideias dessa performance, num estudo realizado entre dois espaços da Universidade Federal da Bahia (Salão Nobre da Reitoria e Teatro do Movimento da Escola de Dança) já estavam subliminarmente incorporadas na criação de *VERSUS* (2005), espetáculo criado especialmente para o lançamento da nova infraestrutura multigigabit da rede acadêmica “Rede Ipê”, em homenagem ao aniversário do Ministério de Ciência e Tecnologia e à convite e com suporte da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). O projeto foi realizado com grupos parceiros da Universidade Federal da Paraíba, a saber, o Laboratório de Vídeo Digital, coordenado pelo Prof. Guido Lemos, e o Laboratório de Composição Musical, coordenado por Didier Guigue, com a participação do grupo de música eletroacústica Log3, o qual, além de Guigue, contava com os músicos Marcílio Onofre e Ticiano Rocha³.

VERSUS foi realizado entre três cidades brasileiras: Salvador (ponto de presença 1), Brasília (ponto de presença 2) e João Pessoa (ponto de presença 3). Nas duas primeiras cidades estavam os bailarinos do Grupo de Dança (GDC, Escola de Dança/UFBA) e integrantes do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas (GP Poética) e, na última, estavam os músicos compondo em tempo real. Todos os artistas envolvidos atuavam em tempo real, buscando uma interação através da rede, na qual o público podia assistir presencialmente em Brasília ou pela Internet. O ponto de presença 1 foi configurado com 2 ambientes, um com tela branca onde eram projetadas imagens interativas e videocenografias processadas em tempo real pelo programa Isadora, e o outro com fundo negro. O interesse era transformar esse ponto de presença em um espaço sensível, no qual a imagem do bailarino poderia ser capturada e transformada antes mesmo de ser enviada para o ponto de presença 2. Enquanto em Brasília os bailarinos recebiam sempre a imagem dos seus parceiros em uma das três telas do palco, em Salvador, a complexidade do ambiente sensível criava novas dinâmicas e demandas para o grupo uma vez que a imagem dos parceiros remotos era transmitida em monitores posicionados nas laterais e frente do espaço, funcionando como guias de referência espaço-temporal. Essa configuração permitia ao bailarino ter uma referência espacial do próprio corpo em relação ao seu companheiro situado em outro espaço (Fig. 1).⁴

No espetáculo “*VERSUS*” (Fig. 1) há uma cena em que a dançarina Monica Santos, localizada em Salvador, tem que seguir para a direção indicada pelo dançarino Hugo Leonardo, situado em Brasília. Hugo dança na frente da imagem da Monica projetada na tela, entretanto, Monica tem a imagem em quatro monitores que servem como guia para que ela saiba como e para onde se movimentar. Em uma das reflexões do grupo, nos demos conta de que o dançarino move a imagem do próprio corpo que está dançando com outro, ou seja, é como se o comando mudasse e o que movimentasse não fosse mais o corpo diretamente, e sim a imagem dele. A sensação (ilusão) é de que é através do acionamento da imagem do corpo que o corpo físico passa a dançar. Nesse sentido, considero ocorrer o que denomino como uma retroalimentação perceptiva, pois para a imagem do corpo mover, é claro que o corpo físico moveu primeiro, mas é necessário esse retorno da imagem que “confirma” o que, como e onde aconteceu para que a ação tenha continuidade. (Santana, 2012: 58)



Figura 1. VERSUS (2005). Bailarinos: Hugo Leonardo e Monica Santos

Tanto a configuração do espaço sensível em Salvador, como a própria relação telemática explicada acima são desejadas como ambientes provocadores de novos estímulos sensório-motores para os bailarinos, pois o interesse está nas novas demandas corporais que a mediação tecnológica pode oferecer para ampliar as possibilidades perceptivas de cada agente envolvido.

Do ponto de vista da criação, esses espetáculos oferecem uma outra forma de composição e dramaturgia que, assim como no texto de Borges, promove a sobreposição de vários tempos e espaços. Para conceber o espetáculo é preciso ter em mente essas camadas de forma articulada. Os pontos de presença devem funcionar interligando as propriedades existentes em cada um. Ao contrário de maquiagem todos os espaços como se fossem um só, ou colocá-los como espaços idênticos, buscamos interpolar a realidade mediada pela telemática de um ponto no outro. Enquanto em Salvador existiam dois palcos, um com tela branca para as imagens processadas, e outro com o fundo negro, Brasília possuía três telas: a central, na qual a interação com o ponto de presença 1 era privilegiado, uma tela na lateral para a exibição dos músicos localizados em João Pessoa e, na outra tela lateral, imagens recortadas eram transmitidas do próprio local, portanto poderia mostrar a integração entre ponto 1 e ponto 2, ou apenas multiplicar uma imagem existente no próprio ambiente. Além disso, para conceber a obra era necessário criar também o enquadramento desejado para o público assistir pela Internet, ao vivo, pelo site da RNP. Uma câmera, localizada em Brasília, era responsável por compor os acontecimentos no palco com as imagens das telas formando assim uma composição imagética entre os pontos de presença.

A descrição revela o grau de complexidade que um espetáculo como esse gera, uma vez que trabalhamos com camadas de significados que são articuladas para formar um todo. A relação não é apenas entre a câmera e o bailarino como podemos afirmar de forma simplificada sobre a linguagem videodança. Tal qual naquela, a câmera é coreógrafa e bailarina, pois é também responsável pela composição. Mas para além disso, na telemática a relação se estabelece por uma outra mediação formada por bailarino-câmera-rede-bailarino, e isso faz toda a diferença. Trata-se de uma mediação feita por codificação e decodificação do agente em questão, nesse caso, o bailarino. O interesse não está na própria imagem do bailarino, como seria na videodança; a imagem serve como dados computacionais capturados que podem ser transformados em qualquer tipo de *output* possível pela via digital. Dessa forma, os signos da relação não são decodificados necessariamente como a própria imagem do bailarino, assim como descrevemos sobre as imagens processadas no espaço sensível do ponto de presença 1.

Minha pesquisa em telemática no Brasil foi possível graças à longa trajetória em processos artísticos em dança com mediação tecnológica iniciada na década de 90⁵, pela minha experiência com a linguagem da videodança e pela residência artística no *Environments Lab* (2001),

Ohio State University, participando de sessões da ADaPT - *Association of Dance and Performance Telematic-*, que reunia periodicamente cinco universidades dos Estados Unidos para testar propostas de dança pela Internet. As sessões que participei como bailarina tinham como objetivo (naquela época) apenas transmitir a dança local de uma para as outras, ou seja, sessões de 10 minutos de improvisação ou coreografia que cada grupo apresentava via rede para os parceiros remotos das outras instituições e sem acesso do público externo. Outro exemplo em que a rede foi utilizada apenas para criar simultaneidade, mas não interação, foi o “*Proyecto Paso*”⁶, concebido pela coreógrafa espanhola Salud López, do coletivo *en lugar de creación*, em 2006. A proposta era discutir a Declaração Universal dos Direitos Humanos pelo ponto de vista de três países distintos, por isso, além da nossa participação pelo Brasil, foi convidado também John Mitchell, professor da *Arizona State University*, Estados Unidos⁷. Cada ponto de presença tinha sua própria dramaturgia e desenvolvimento corporal, a relação entre os três países era estabelecida apenas na composição gráfica concebida e executada por Laura Hernández e Sergio Moreno (Fig.2). Portanto, o uso da rede pode obedecer a formas distintas de composição. Minha opção em trabalhar com a rede buscando várias formas de interação é por compreendê-la como um *locus* de troca e partilha de dados, revelando-se como um tipo específico de mediação, não sendo portanto apenas para reapresentar a configuração local para um ambiente remoto, pois é na interação baseada em processamento de códigos que essa tecnologia se diferencia da mídia de massa convencional.

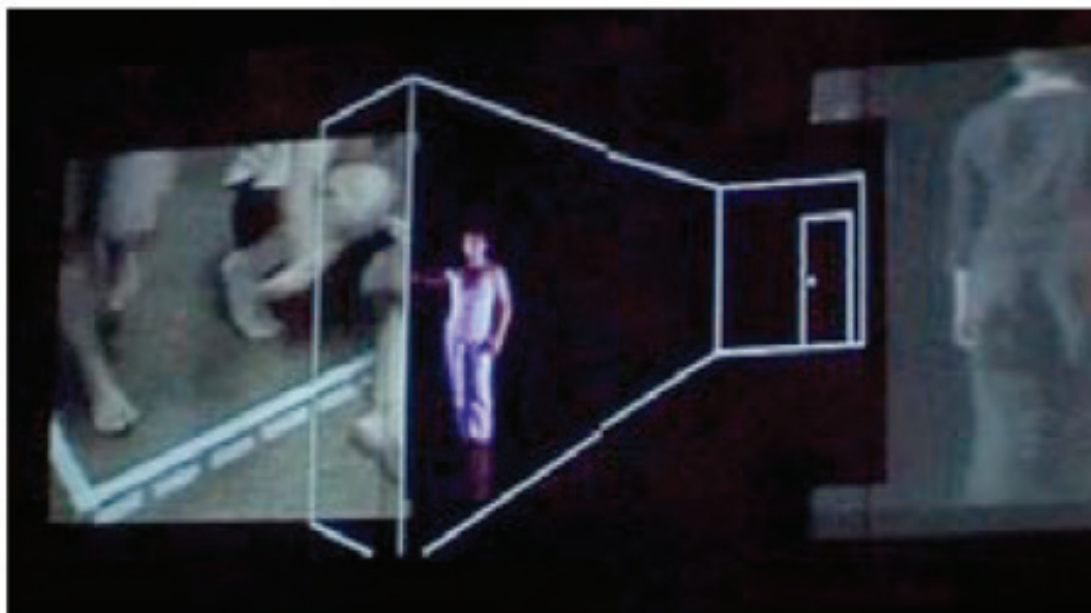
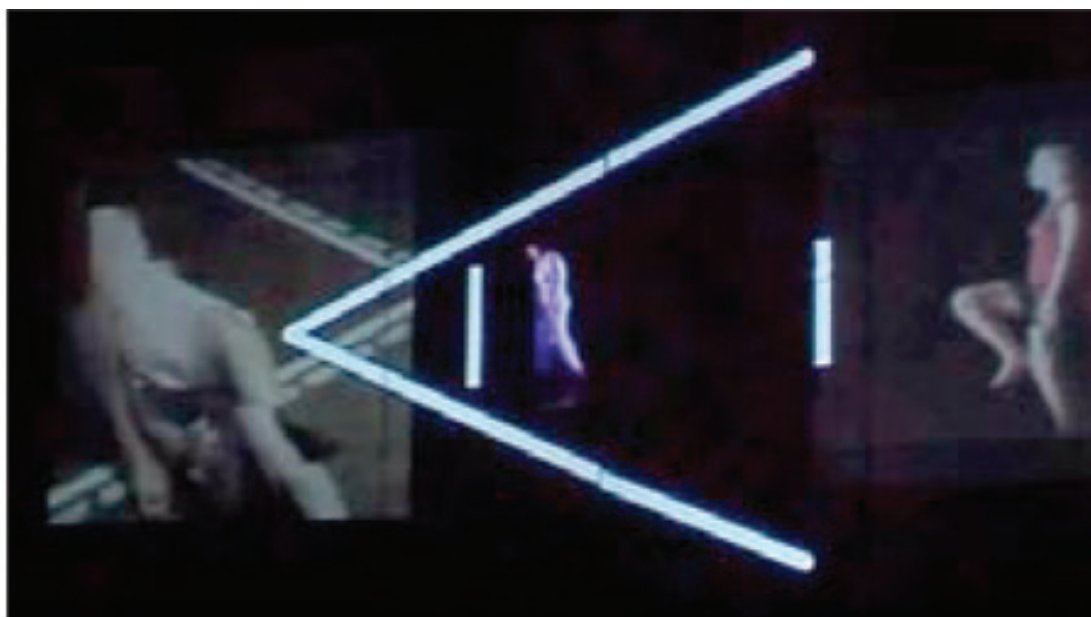


Figura 2. Proyecto Paso (2006).

A experiência no *Environments Lab* foi importante como uma primeira vivência naquele meio, ao mesmo tempo em que demonstrava um potencial para outros caminhos, distintos daquela proposta de simultaneidade e/ou reapresentação que havia experimentado nos Estados Unidos e, posteriormente, no *Proyecto Paso* e em seu desdobramento em 2007, *Nukonén, paso ao Chile*. Além disso, desde o início, minha pesquisa em mediação tecnológica tinha como objetivo provocar a nossa percepção (do criador, do bailarino, do observador), como, por exemplo, em *Corpo Aberto* (2001)⁸ no qual a noção de perspectiva é “quebrada”, levantando questões como ação e permanência, móvel e imóvel, horizontal e vertical, dentro e fora etc. Ou mesmo antes, na performance *...entremeios...* (1998), quando danço dentro de uma bolha plástica transparente com 3 metros de diâmetro em diálogo com a projeção de imagens capturadas em tempo real por uma microcâmera instalada no interior da esfera, imagens pré-gravadas do local da apresentação quando ainda em construção e visualizações dos avatares com os quais a coreografia tinha sido criada. Essa configuração de *...entremeios...* questionava a condição do observador para entrar em contato com aquele corpo, o qual, em todas as instâncias, estaria sempre mediado: aliás, condição que compreendo existir independente da tecnologia. Esses exemplos servem para indicar meu ponto de partida para a criação em telemática. A possibilidade de o bailarino dançar com imagens de um parceiro remoto através de informações codificadas, processadas, em tempo real ou de outro tempo, já estava inserida na proposição artística daqueles trabalhos. A telemática, entendida como uma mediação e troca de informação, tornou-se uma oportunidade para testar outras formas de acesso ao outro, outras formas de interação, um processo diferenciado do ambiente cênico convencional para rediscutir a percepção que sempre foi o foco da minha pesquisa.

O título “*versus*” foi escolhido por significar uma “relação entre”, e possui tanto o sentido de confronto como também de interação. Como num tabuleiro de xadrez, os bailarinos-jogadores se posicionavam em cada ponto de presença para criar relações com seu parceiro remoto. Assumindo o contexto da cultura digital, não interessava apenas enviar a imagem dos bailarinos, mas apresentá-la pelo potencial do processamento computacional, do corpo transformado em código e, por mediação, retornado como corpo, mesmo que com outras características não antropomorfas, mas sempre percebido pelo bailarino como um outro sujeito e não apenas como uma informação computacional. É através do nosso aparato perceptivo que a relação com a máquina digital é decodificada, transformada, absorvida. Esse é o processo de *embodiment* possível porque somos “processadores seletivos da informação” (Hansen, 2004). Somos seres com grande competência para acoplar com sistemas não biológicos (Clark, 2003) e a telemática é um nicho cognitivo, repleto de artefatos cognitivos (câmeras, sensores, telas etc.) que expandem nossas mentes e redimensionam nossos corpos, pois são responsáveis pelo processo de organização das nossas habilidades

funcionais em sistemas cognitivos funcionais (Hutchins, 2008)⁹. Nesse sentido, o bailarino dançava com esse “corpo redimensionado” que poderia aparecer como revestido por letras, preenchido por imagens do mundo, ou agigantado como na interação entre uma bailarina e uma enorme mão remota exibida na tela.

Enquanto em *VERSUS* exploramos o processamento da imagem, em *Por onde cruzam alamedas* investigamos a relação da câmera com o bailarino, percebendo que o uso de vários planos e, a movimentação em linhas diagonais enfatizavam uma relação de profundidade e ligação entre os espaços remotos. *Por onde cruzam alamedas* foi um estudo realizado entre o Salão Nobre da Reitoria e o Teatro do Movimento, na Escola de Dança da UFBA. Nos dois pontos de presença tínhamos bailarinos e músicos DJs que buscavam formas de interação remota. O ponto de presença 1 contava com imagens pré-gravadas do elenco, com as quais os bailarinos do local interagiam e se posicionavam em plano intermediário e em primeiríssimo plano em relação à câmera, formando o que chamávamos de “janela” com o corpo que enfatizava a “passagem” de um ponto de presença ao outro, fato que acontecia apenas como ilusão, mas que provocava grande impacto visual e corporal (Fig. 3). Diferente da videodança quanto à relação câmera-bailarino, na telemática o bailarino tem que se preocupar tanto com esse dispositivo como com o parceiro remoto que alcançará no outro ponto de presença. Tal entendimento modifica os acionamentos corporais, a forma de olhar, o foco, o posicionamento, etc., pois esse corpo acoplado aos artefatos cognitivos desse campo aprende com o contexto e apreende as propriedades da relação remota, de um parceiro mediado por códigos transmitidos pela rede. Assim, um dispositivo se torna um artefato cognitivo e, nessa relação, nós “despejamos” nossa cognição no ambiente (*embeddedness*). Nosso dia-a-dia é repleto de nichos cognitivos que promovem alterações e amplificações no nosso *self*, em nossa subjetividade e em nossa condição sensório-motora, isso não ocorre apenas no processo artístico em telemática, mas na vida. Justamente por nossa experiência no cotidiano da cultura digital é que somos capazes e interessados em desenvolver espetáculos dessa natureza.



Figura 3. *Por onde Cruzam Alamedas* (2006). Bailarinos: Flavia Castagno, Hugo Leonardo, Maria Fernanda Azevedo, Thaina Aquino

No espetáculo *(In)TOQue* (2008), realizado com bailarinos em Salvador e Rio de Janeiro, músicos em São Paulo, e o robô Galathéia em Natal, o foco da pesquisa estava na exploração dos possíveis contatos que esse ambiente mediado e distribuído permitia. Na sinopse do trabalho constava o seguinte questionamento: “*é possível tocar aquilo que encontramos apenas pela sua imagem, pelo seu som, pela sua presença agora outra, não mais física?*” E continuava afirmando: “*um encontro de mundos diversos, de corpos orgânicos, corpos imagéticos e corpos mecatrônicos, distantes em localidade geográfica, mas próximos por mediação; diferentes em natureza, mas semelhantes em proposição; ausentes em suas fisicalidades, mas presentes em intenção*”. Enquanto em *VERSUS* utilizamos a tela de projeção para também criar silhuetas dos corpos que atravessavam pela luz do projetor. Fazendo com que essas sombras fossem misturadas e confundidas com as imagens dos outros bailarinos projetados, produzindo assim um outro tipo de camada, em *(In)TOQue* a exploração desse dispositivo tecnológico serviu para alterar a noção espacial, provocando uma ilusão de abertura e fechamento tal qual as “janelas” criadas na obra de 2006. A imagem não se limitava à tela de projeção, pois utilizava os elementos do próprio espaço, bem assim o corpo como suporte para receber a informação remota. Quando a imagem de uma bailarina era projetada no corpo da outra bailarina, o sentido de tocar estava tanto na ação física como na dramaturgia que se instaurava no diálogo entre as duas pessoas sobrepostas (Fig.4).

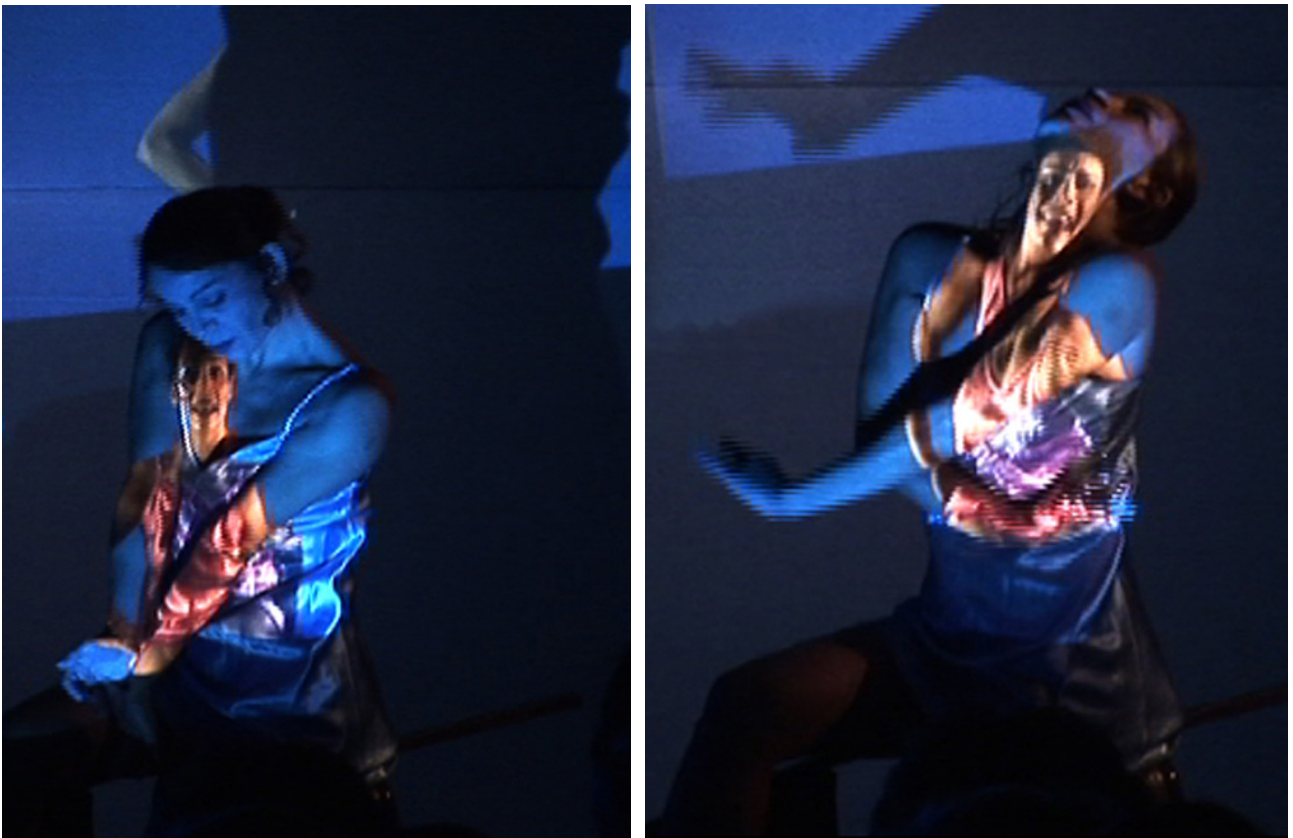


Figura 4. (In)TOQue (2008) Bailarinas: Ivani Santana, Verônica de Moraes

Portanto, de forma resumida, podemos afirmar que, em 2005, a pesquisa enfatizou o processamento da imagem: em 2006, a configuração em camadas; e em 2008, a relação com o ambiente e com seus elementos, incluindo o próprio corpo. Este último aspecto investigado volta-se para uma parte importante da pesquisa: a compreensão corpo-ambiente, que deve ser compreendida e explorada não apenas pela reflexão conceitual, mas na própria condição do corpo com os objetos e o próprio ambiente ao qual pertence. Nesse sentido é que compreendemos os conceitos *embodied* e *embeddedness* (Lakoff, Johnson, 1999; Hansen, 2004), que preferimos utilizar no idioma original para evitar “traições” com a tradução.

Foi preciso criar estratégias metodológicas para o desenvolvimento dessas obras. Partindo do conceito e da função do *storyboard* utilizado no planejamento videográfico, percebi que seria necessário uma partitura que servisse de guia para inter-relacionar bailarinos-câmera-ambiente e as várias camadas propostas na telemática. Isso porque não estamos interessados apenas na transmissão, mas na relação que será estabelecida entre esses corpos físicos e virtuais em configurações espaço-temporais específicas. Todavia, diferente do *storyboard* utilizado no cinema, na videoarte, ou na videodança, para a telemática era preciso ampliar essa ferramenta, informar não apenas as características da imagem, mas a localização de cada bailarino, da câmera e a relação com a tela para conseguir articular entre todos os pontos de presença e, também, compor as imagens transmitidas para o público da internet (Fig. 5). O criador, portanto, não concebe a composição de uma cena, mas de uma rede de ideias que se articulam entre as possibilidades corporais e imagéticas que são processadas de um ponto ao outro e para a internet. Essa é uma das muitas demandas que diferenciam esse processo de criação da configuração de dança em um espaço físico, seja ele teatro, seja local alternativo. A mediação na telemática provoca outras ignições, estímulos e demandas para todos os agentes envolvidos: coreógrafos, bailarinos, músicos, público e os demais artistas envolvidos.

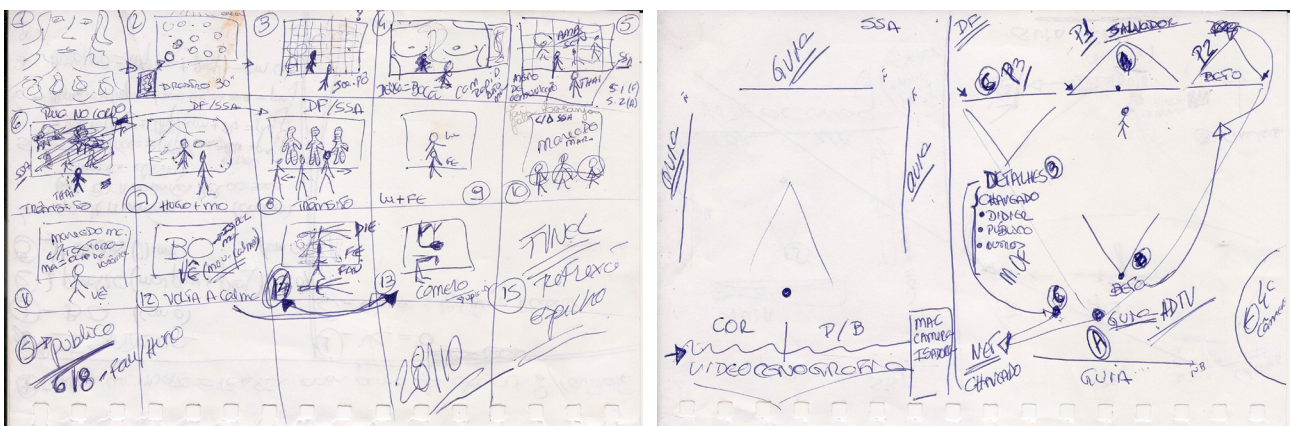
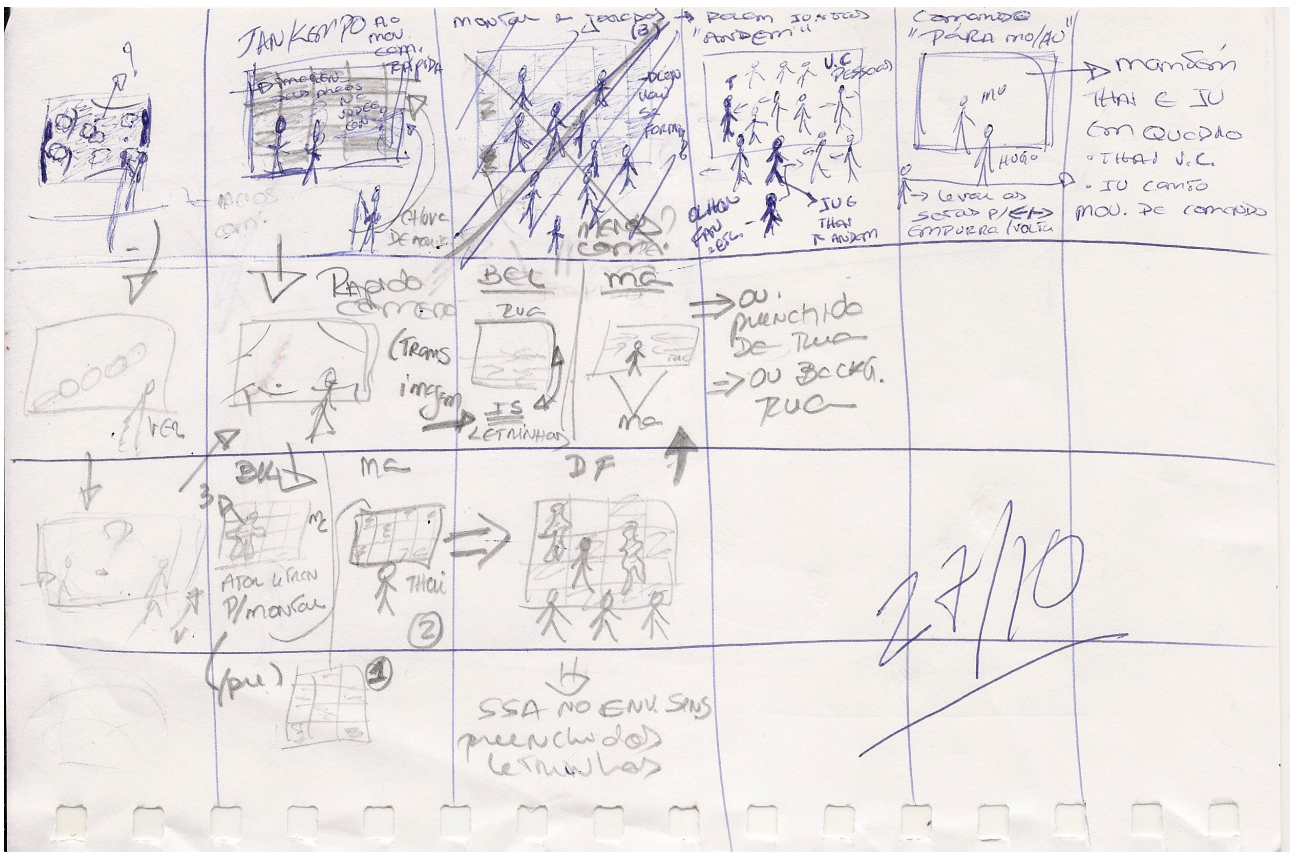


Figura 5. Rascunhos para a criação do “storyboard ampliado” do espetáculo *VERSUS* (2005).

No caso dos espetáculos aqui mencionados, todos foram criados e realizados pelo próprio elenco do GP Poética, então, a construção do processo, os objetivos corporais e a composição imagética tiveram maior controle no que diz respeito à proposição artística, pois atuar em sistemas distribuídos significa interagir com um sistema dinâmico e complexo, por isso sempre imprevisível. Nos trabalhos realizados a partir de 2009, quando iniciamos uma etapa de transmissão de conhecimento e de desenvolvimento com outros parceiros, esse controle artístico e estético ganhou maior flexibilidade para atender às idiosincrasias de cada grupo envolvido.

Minhas primeiras obras criadas em telemática foram cruciais para compreender a estética, a tecnologia e o processo de criação nesse campo. Enquanto os engenheiros e técnicos estão preocupados em resolver a questão dos *delay* e *jitter*¹⁰ existentes na rede, os quais podem provocar a perda de pacote resultando uma imagem “pixelada” e fragmentada, para mim, essas são condições da mediação telemática que devem ser encaradas como a própria estética do meio, portanto, deve ser explorada e não renegada ou abolida. Obviamente, deve-se encontrar formas de controlar essas condições para saber como melhor utilizá-las, mas não necessariamente para bani-las. Esse olhar e desejo mais amplo da Arte estimula caminhos inaugurais e demandas na maior parte das vezes não vislumbradas pelos engenheiros e técnicos da computação e da rede. É na interdisciplinaridade que a novidade pode emergir no mundo contemporâneo.

Notas

- 1 Disponível em <http://liminalities.net/10-1/new-temporality.pdf>
- 2 Disponível em <http://www.cocen.rei.unicamp.br/revistadigital/index.php/lume/article/view/143/142>
- 3 Todos os projetos acadêmicos e artísticos mencionados nesse artigo, assim como grande parte dos textos da autora aqui citados, estão disponíveis em www.ivanisantana.net
- 4 Uma análise mais detalhada sobre essa obra encontra-se no meu livro *Dança na Cultura Digital*, disponível em http://ivanisantana.net/wp-content/uploads/2013/04/Santana-I_DancaDigital2006.pdf.
- 5 Uma análise sobre a trajetória no campo da dança com mediação tecnológica pode ser vista em “De corpo presente na dança digital distribuída em rede. ARJ - Art Journal. V1, n2, 2014. Disponível em <http://periodicos.ufrn.br/artresearch-journal/article/view/5370/4386>
- 6 <http://saludlopez.net/proyectopaso.html>
- 7 Um artigo de John Mitchell sobre os projetos das ADaPT e sobre o *Proyecto Paso* podem ser encontrados na Revista Eletrônica MAPA D2, volume 1, número 1, 2014. www.mapad2.ufba.br
- 8 *Corpo Aberto* foi o resultado artístico da pesquisa de mestrado realizada no Programa de Comunicação e Semiótica/PUC SP, publicada com o título *Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: FAPESP/EDUC. 2002
- 9 Essas argumentações estão no artigo “Moist art as telematic dance: Connecting wet and dry bodies”, in: *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*. Volume 13, Issue 1-2. 2015
- 10 Sobre a tecnologia de rede aplicada na arte telemática ver nessa edição os textos de Bezzera, Ciuffo *et al*, e Lacerda.

Referências

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Globo, 2001.

CLARK, Andy. *Being there: putting brain, body, and world together again*. Cambridge, London: Bradford Book, MIT Press, 1997.

_____. *Natural born-cyborg*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

HANSEN, Mark. *New philosophy for new media*. Cambridge: The MIT Press, 2004.

LAKOFF, G. and M. JOHNSON, *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books. 1999

SANTANA, Ivani. “Configurações da dança na cultura digital: relatos sobre experimentações e reflexões da dança com mediação tecnológica”. In: *Cena, corpo e dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade*. Org. A.Pereira, M. Isaacsson, W.L.Torres. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

_____. “O Corpo do Tempo: Dança Telemática”. In *Ilinx. Revista do LUME. Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais - UNICAMP*. Vol. 2. 2012

____. "Networked Dance Performance: a new temporality". *Liminalities: a Journal of Performance Studies*, v. 10, n. 2, May 2014. Autora Convidada pelo Comitê Científico pela apresentação no evento Remote Encounters, Cardiff, Reino Unido, 2013.

____. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: FAPESP/EDUC, 2002

Sobre a autora

Ivani Santana é mestre (2000) e Doutora (2003) em Comunicação e Semi-ótica pela PUC/SP e pós-doutorado no *Sonic Arts Research Centre* (Reino Unido, 2012/13) com pesquisa sobre a relação da sonoridade do corpo em ambientes telemáticos denominada "Dramaturgias do Corpo Tele-sonoro". No início de 90, iniciou a pesquisa dança com mediação tecnológica. Professora do Instituto de Humanidades Artes e Ciências Prof. Milton Santos (área de concentração em Artes e Tecnologias Contemporâneas) e do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas. Líder do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual. Pioneira no Brasil em pesquisa de dança telemática via rede acadêmica avançada de Internet. Autora dos livros: *Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias* (SP:FAPESP/EDUC, 2002) e *Dança na Cultura Digital* (BA:FAPESB/EDUFBA,2006) e organizadora do caderno "Estados da Dança: entrevistas, relatos e ensaios de criadores contemporâneos" (Salvador: GIPE-Cit/PPGAC/UFBA, 2006). Pesquisadora 1D, Bolsa Produtividade em Pesquisa CNPq. <www.poeticastecnologicas.com.br>; <www.ivanisantana.net>