

SISTEMAS DE REALIDADE AUMENTADA COMO AMBIENTES PARA A DANÇA CONTEMPORÂNEA

Resumo

Propõe-se, nesse artigo, a possibilidade de implementação de Sistemas de Realidade Aumentada (RA) como ambientes para a Dança Contemporânea. Compartilhamos nossa experiência na criação de experimentos dessa natureza, apresentando a instalação interativa em realidade espacial aumentada *Is this Brazil?*, que foi desenvolvida durante nossos estudos de Pós-doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia, Brasil (PPGDAN-UFBA/bolsa PNPd-CAPES), entre os anos de 2014-2015. Nossa intenção aqui é atualizar noções tradicionais de corpo e espaço coreográfico, em consonância com as proposições teóricas do conceito de ambiente de Johannes Birringer (2003), instituindo assim um novo campo de investigação para a Dança Contemporânea.

Palavras-chave: Realidade aumentada. Dança. Digital. Coreografia. Ambiente.

Mirella Misi

Diretora e Fundadora do *Slash Art Tech Laboratory*, Holanda, Vice-líder do *Elétrico* Grupo de Pesquisa em Ciberdança (CNPq-UFBA), Brasil, Pós-Doutoramento no PPGDAN-UFBA, Doutorado no PPGAC-UFBA com estágio na The Hague University of Applied Sciences.

E-mail: mirellamisi@gmail.com

Abstract

We propose, in this article, the possibility of implementing Augmented Reality systems (AR) as ambient for Contemporary Dance. We share our experience in the creation of this sort of experiments, presenting the interactive installation *Is This Brazil?*, developed in our postdoctoral studies in the Dance Graduate Programme of the Federal University of Bahia, Brazil (PPGDAN-UFBA/ PNPd-CAPES), between the years of 2014-2015. Our intention is to review traditional notions of body and choreographic space, in line with the theoretical proposition of Johannes Birringer's (2003) concept of ambient, (2003), thereby instituting a new research field for Contemporary Dance.

Keywords: Augmented reality. Dance. Digital. Choreography. Ambient.

A dança digital e suas especificidades

Denominamos, no Elétrico - Grupo de Pesquisa em Ciberdança, como Dança Digital a dança que se atualiza e se constitui em interface com as tecnologias digitais. Este termo advém da nossa tentativa de aplicar a categoria de *Mediadance*, proposta por Gretchen Schiller em sua tese de 2003 (Plymouth University, UK), sem uma tradução literal do termo, mas contextualizando-o em nossa língua portuguesa. As denominações dadas à dança em interface com as tecnologias digitais variam de autor para autor, o que nós denominamos *Performance Multimidia* na nossa tese de doutorado (MISI, 2010), Ludmila Pimentel (2000) em sua dissertação de Mestrado propôs como *Ciberdança*. Tem, também, consonância com o que Allegra Fuller Snyder, em 1965, já definia como *Cinedance*, e que Schiller atualizou para *Mediadance*. Ainda podemos estabelecer, de acordo com Dorotea Bastos (2013), que a dança digital é um campo expandido da Dança Contemporânea.

A Dança Digital demanda um pensar coreográfico diferente do modo tradicional de composição em dança e seus modos de fruição, os quais não contemplam suas especificidades técnicas, tampouco suas práticas e poéticas. Como afirmou Johaness Birringer (2003, p. 1, tradução nossa), “como a música antes, a dança estendeu seu alcance e coreografia agora abrange espaço, escultura, luz, projeção de vídeo, sensores e processamento de sinal digital interativo em tempo real.”¹ Nós estamos particularmente interessadas no campo de experiências aberto pela interface dança e tecnologia para a exploração de ideias composicionais em ambientes híbridos entre o real e o virtual.

Em Dança Digital, composição consiste na programação de ambientes ou sistemas tecnológicos direcionados a promover relações de significação entre conteúdos virtuais e movimentos físicos, combinando a continuidade dos corpos do público e/ou performers com a descontinuidade espacial e temporal das imagens sintéticas. A pauta de interesse gira em torno das possibilidades de novas formas de representação de corpo e de espaço-tempo e na experimentação de narrativas onde a significação se insere na forma significante. Coreografia, convencionalmente definida como sequência de passos e movimentos em formações espaciais, aqui ganha novos contornos: o tratamento do espaço passa a incorporar às coordenadas físicas as coordenadas virtuais; o corpo dançante passa a encarnar esse espaço híbrido, e também se virtualiza e se atualiza nesse sistema de retroalimentação cibernético. Além disso, o corpo dançante não

1 “Like music before it, dance extended its reach, and choreography now encompasses space, sculpture, light, video projection, sensors, and interactive real-time digital signal processing. To a certain extent, movement has become part of the language of programming, design, animation and film editing.”

é mais apenas o corpo humano do performer, mas outros tantos corpos, materiais ou virtuais, que compõem o movimento coreográfico e os corpos híbridos entre o humano e o digital, bem como o corpo do público que se desloca de sua tradicional “passividade” para um corpo que interfere e altera o *output* final. Consideramos que, para o público, por fim, a forma de fruição não se dá apenas pela apreciação visual da forma em movimento, mas pelo engajamento em uma experiência na qual a interatividade é a palavra de ordem.

Como podemos constatar, a Dança Digital é sempre interativa, algumas vezes em relação à fruição estética, outras vezes em relação a suas práticas, técnicas e poéticas durante o processo de criação e/ou seus produtos finais.

Dança digital: a estética performativa e relacional da interatividade

Persiste, na análise estética do modo tradicional de dança como espetáculo, o modelo racionalista de entendimento da percepção e dos processos de significação das tradições estéticas modernas, o qual impõe a distinção sujeito-objeto, e, por conseguinte, não contempla a natureza relacional de trabalhos de arte interativa. É preciso ter em mente que a dança digital segue os traços da *performance* arte na busca de aproximar arte e vida, em sintonia com as vanguardas dadaísta, surrealista, abstracionista e situacionista, bem como com os movimentos artísticos a partir dos anos 1960: a arte conceitual, os *happenings*, o movimento Fluxus, a *body art*, etc.

Desde que a filosofia idealista foi questionada e buscou-se novas formas de entendimento da percepção, com a fenomenologia existencialista, por volta da metade do século passado, as bases da estética moderna foram abaladas. A arte dos anos 1960 foi também contemporânea da corrente pós-estruturalista na filosofia, a qual desconstruiu a visão positivista de entendimento do sujeito, e suas implicações ressoaram em todos os setores do conhecimento. Na medida em que a noção do sujeito mudou, tudo mudou. A arte não seria mais uma atividade do espírito, mas uma atividade do corpo-no-mundo.

A partir dos anos 1990, houve uma mudança de paradigma nas artes causado pelo desenvolvimento da tecnologia digital e sua entrada no circuito doméstico. Artistas começaram a se utilizar de ferramentas digitais em seus trabalhos e novas formas de arte surgiram, como a *net art*, a arte

telemática, a dança digital, dentre outras. A interatividade, assim, passa a incluir o virtual, como nos aponta André Lemos (2008, p. 183),

a hibridação (espaço, tempo, corpo) parece ser o paradigma das artes eletrônicas [...] Ela permite um movimento contínuo de passagem do espaço físico ao eletrônico, do corpo físico ao corpo-prótese, do tempo subjetivo e individual ao tempo imediato (real).

Torna-se premente, portanto, o desenvolvimento de um conceito estético adequado para a análise de trabalhos de arte digital interativos. Alguns autores vêm se debruçando sobre essa tarefa, como Katja Kwastek (2013) que publicou recentemente o livro: *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, no qual desenvolve uma proposta estética para interatividade a partir da discussão sobre aspectos como espaço real e espaço de dados, estruturas temporais, perspectivas instrumentais e fenomenais e a relação entre materialidade e interpretabilidade. Outro autor que vem trabalhando sobre esse tema, Simon Penny (2011), em seu ensaio *Towards a Performative Aesthetics of Interactivity*, propõe que as dimensões cognitivas e fenomenológicas da interação são cruciais para o desenvolvimento de uma teoria estética que contemple a arte interativa. Segundo o autor, nas práticas culturais, distinguem-se dois modos paradigmáticos de interação, o instrumental e o enactivo. O modo instrumental considera a instituição de um *link* como uma forma de ir de A para B, onde A e B são objetos, e a transição entre esses dois objetos é instantânea, não se constituindo como um evento. Essa visão corrobora a estética moderna em sua distinção sujeito-objeto.

Embora a forma de programar sistemas tecnológicos responsivos ainda se apoie no modelo instrumentalista, desde que sistemas não são de fato inteligentes, mas apenas se comportam de acordo com a programação, é preciso ter em mente que o objetivo do programador de um sistema é que este se adeque a novas circunstâncias em processos de retroalimentação, e, portanto, que o sistema “saiba” como lidar “criativamente” com circunstâncias “novas”. Para nós, além disso, a perspectiva instrumentalista, ao considerar a interação como um *link* entre dois objetos, submete a análise da arte interativa à observação dos objetos que constituem a obra, separadamente, deixando de lado exatamente o principal, que é a negociação de sentidos que se estabelece no processo da experiência.

Já o modo enactivo considera que não é chegar ao destino o que interessa, mas sim a cadeia de eventos que se desdobra no processo temporal

que constitui a experiência. Nós entendemos, em concordância com Penny, que esta abordagem descreve com acuidade a interatividade na arte. Para o autor, uma maneira de pensar sobre obras interativas é que elas podem fornecer um contexto em que o engajamento com o trabalho constrói uma condição que requer ação para ser resolvida, nos quais artefatos e efeitos são dispostos espacial e temporalmente, de forma a incentivar a formulação de novas ideias. A temporalidade do processo é inevitável e seu design constitui uma espécie de enacionismo sintético.

Nicolas Bourriaud (2002), curador e pesquisador, tem desenvolvido uma teoria em torno do aspecto relacional da arte contemporânea que corrobora a perspectiva performativa de Penny. Segundo Bourriaud, (2002) a “estética relacional” não é uma teoria da arte, mas uma teoria da forma, e propõe que, ao analisarmos as práticas artísticas atuais, nós devemos pensar em formações, ao invés de pensar em formas. Segundo o autor,

ao contrário de um objeto que é fechado em si mesmo pela intervenção de um estilo e uma assinatura, a arte hoje mostra-nos que a forma só existe no encontro e na relação dinâmica entre uma proposição artística e outras formações, artísticas ou não”. (BOURRIAUD, 2002, p. 21, tradução nossa)²

Ele afirma que a arte contemporânea em suas diversas formas de interatividade é essencialmente relacional. Em suas palavras: “Todo trabalho de arte é uma proposta de um mundo compartilhado e o trabalho de todo artista é um pacote de relações com o mundo, gerando outras relações, e assim por diante, *ad infinitum*.” (BOURRIAUD, 2002, p. 22, tradução nossa)³ e continua,

a forma de uma obra de arte produz-se a partir de uma negociação com o inteligível, que é conferido através dele, para nós. Através dele, o artista embarca em um diálogo. A prática artística, portanto, reside na invenção de relações entre a consciência”. (BOURRIAUD, 2002, p. 22, tradução nossa)⁴

A estética relacional de Bourriaud não se restringe nem exclui a arte interativa digital. Nós entendemos que, apesar das especificidades que as tecnologias digitais impõem às práticas, técnicas e poéticas da dança digital, o aspecto relacional da experiência, seja em sistemas analógicos ou digitais, é o que define a natureza da interatividade na arte.

2 “unlike an object that is closed in on itself by an intervention of a style and a signature, present day art shows that form only exists in the encounter and in the dynamic relationship enjoyed by an artistic proposition with other formations, artistic or otherwise.”

3 “Each particular artwork is a proposal of a shared world, and the work of every artist is a bundle of relations with the world, giving rise to other relations, and so on and so forth, *ad infinitum*.”

4 “The form of an artwork issues from a negotiation with the intelligible, which is bequeathed to us. Through it, the artist embarks upon a dialogue. The artistic practice thus resides in the invention of relations between consciousness.”

A Realidade Aumentada (RA) como ambiente para a dança contemporânea

Birringer (2003, p. 2) usa o termo “interatividade” em Dança Digital no que concerne a dois fenômenos:

[...] em primeiro lugar, interação como um conceito espacial e arquitetônico para performance, e, em segundo lugar, no sentido de atuação colaborativa com um sistema de controle em que o movimento (ou ação do performer) é capturado por câmeras ou sensores e usados como *input* para ativar outras propriedades dos componentes de mídias como vídeo, áudio, MIDI, texto, gráficos, filmes, imagens digitalizadas, etc.

Brian Mullins e Gaia Dempsey, na introdução do livro: *Understanding Augmented Reality*, de Allan Craig (2013, p. 15), afirmam que a “realidade aumentada é um meio, composto por um conjunto de tecnologias combinadas com um conjunto de convenções de conteúdo. A maneira que as pessoas experimentam realidade aumentada é diferente de tudo que veio antes e, portanto, requer novos modelos de pensamento e processos de produção”. Craig (2013, p. 1), por sua vez, propõe olharmos para a RA como implemento arquitetônico, mas afirma também que “a realidade aumentada intermedia ideias entre seres humanos e computadores, entre seres humanos e seres humanos, entre computadores e computadores”. Segundo o autor, diferentes mídias demandam diferentes formas de engajamento, “nós *lemos* livros, *assistimos* filmes, *ouvimos* música.” (CRAIG, 2013, p. 1, grifo do autor) No caso da RA, deve-se ter em consideração que o tipo de engajamento que essa mídia promove é interativo, e, portanto, a forma de interação dá-se através de uma *experiência multissensorial*. Essa forma de experiência que a RA promove ao participante é o engajamento em uma atividade que se instaura no mundo real com a superposição de informação digital; nós imergimos em um ambiente híbrido, entre o real e o virtual, no qual interagimos com elementos virtuais como se estes fossem parte do nosso mundo físico.

Quando colocamos em diálogo o conceito de Birringer sobre Dança Digital e o conceito de Craig sobre realidade aumentada evidenciamos que ambos descrevem conceitos espaciais e arquitetônicos e/ou sistemas de intermediação de relações entre atores, humanos ou não-humanos. A relação entre Dança Digital e RA está nesse espaço de experiência que

ambas promovem, um espaço híbrido, construído entre o real e o virtual, no qual ideias são intermediadas.

A noção de ambiente de Birringer (2003) propõe a interatividade como conceito espacial e arquitetônico para performance, o que implica, portanto, que na composição a ênfase não está na criação de passos e movimentos, ou na consciência interiorizada do corpo das(os) dançarinas(os), mas sim no ambiente da performance, “um processo plástico de desenhar espaços fluidos e responder a espaços transformativos que possibilita integração de presenças midiáticas sensíveis”. (BIRRINGER, 2003, p. 3)

Mais do que uma tecnologia, a RA é uma mídia. Ao possibilitar a integração do mundo material como conteúdo virtual, a RA cria ambientes híbridos e interativos em tempo real. Em nosso campo de investigação da Dança Digital, conforma-se como um espaço de exploração de ideias coreográficas utilizando-se do conceito de ambiente proposto por Birringer (2003).

Is this Brazil?: um ambiente de dança em RA

Um dos experimentos práticos que realizamos com sistemas de realidade aumentada como ambiente para dança no período do pós-doutoramento, e que elegemos para discutir nesse artigo, foi a instalação *Is this Brazil?*. Trata-se de um ambiente construído em Realidade Espacial Aumentada (RAE), também conhecido como projeção mapeada (*projection mapping*). A técnica para esse tipo de trabalho é fazer um mapeamento da superfície tridimensional, definindo as linhas dos contornos dos objetos, e, nestas superfícies delineadas, aplicar texturas com projeção de luz ou imagens de vídeo, de forma a modificar as cores e padrões dos objetos originais.

Pensando em questões logísticas, decidimos construir uma maquete para que funcionasse como protótipo para o experimento. O uso da maquete de fato facilitaria a nossa prática, reduzindo custos e otimizando o processo de investigação, pois poderíamos trabalhar dentro do estúdio, sem precisarmos nos deslocar para um local externo com todos os equipamentos e aparatos técnicos e tecnológicos necessários para desenvolver os experimentos.

O processo artístico, no entanto, mescla-se às investidas técnicas e questões de conteúdo surgem logo no primeiro momento. Primeiro, a ideia de construir uma maquete para trabalhar com realidade aumentada

trazia implicitamente um paradoxo, já que um ambiente de realidade aumentada miniaturizado implica no fato de não podermos adentrá-lo fisicamente, desafio que optamos por aceitar. Nós vislumbramos que essa limitação criaria um terreno criativo fértil. A noção de imersão expandiu-se, promovendo a possibilidade de experimentar na prática artística conceitos fenomenológicos sobre *embodiment* e percepção, que vimos investigando no *Slash* e no *Elétrico*. Nós adotamos a fenomenologia existencialista de Maurice Merleau-Ponty como método para programação e análise de dados computacionais nos processos de criação de ambientes artísticos em relação a suas formas de fruição. Pudemos explorar questões referentes ao papel da imaginação na experiência assim como ampliar o nosso entendimento da noção de *embodiment* de forma a compreender movimentos mais sutis de interrelação corpo-ambiente.⁵

Em segundo lugar, tínhamos que decidir qual seria o ambiente representado na maquete. Decidimos por um tema familiar à nossa comunidade interpretativa, uma rua com características do centro histórico de Salvador. A poética do experimento ficou, portanto, determinada a partir dessas primeiras decisões. Todo o processo de criação foi dedicado à criação de estruturas pequenas e delicadas, em um trabalho feito de perto, na ponta dos dedos.

Figura 1– Maquete construída para o experimento *Is this Brazil?*



Foto: Chris Heijens, 2014.

Maquetes são modelos em escala comumente construídos de forma a representar em miniatura um espaço real. As dimensões de todos

5 A forma de entendimento dos processos de significação que a fenomenologia existencialista MerleauPontiana propõe, inserindo o corpo no espaço envolvente, integrando as coordenadas espaço-temporais nas quais o corpo se move, é a primeira base teórica para a nossa análise dos modos de interação humano-sistemas tecnológicos na dança digital. Interessa-nos, portanto, ter em mente que os sistemas se conformam como ambientes relacionais, o corpo sendo entendido como mediador do ambiente. Ver em: Misi, Mirella; Pimentel, Ludmila. “*Bodymedium* como interface conceitual entre as categorias de *Embodiment* (Merleau-Ponty) e de *Embodiment Relations* (Don Ihde) aplicado à Dança Digital.” Revista do V Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa: Realidades Mistas e Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia. Escola de Artes e Comunicações, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo. Disponível em : <<http://www.usp.br/espacoaberto/?p=34706>>.

os objetos correspondem proporcionalmente às dimensões dos objetos “reais” representados, por exemplo 18 vezes menores, 1:18. A nossa maquete, contudo, não se conforma como tal pois optamos por usar diferentes escalas para os objetos. Trata-se de uma representação tridimensional, construída com madeira, de uma rua (ficcional), com casas de estilo colonial português. As duas casas do início da rua têm escala 1:23, as seguintes têm escalas menores, ou seja, as casas vão diminuindo de tamanho, tendo as últimas do final da rua uma escala de 1:100. Embora perspectiva seja uma técnica de representação de objetos tridimensionais em uma superfície bidimensional, aqui essa técnica foi utilizada em uma superfície tridimensional para dar maior profundidade ao objeto artístico. Portanto, a maquete foi desenhada e construída com uma perspectiva ligeiramente deslocada do que seria o correto dentro das leis de perspectiva (um único ponto de vista) para motivar o público a mover-se em torno da mesma, buscar diferentes ângulos de visão, olhar de perto os detalhes, imergir naquele universo. Acreditamos que, ao estimular esse olhar atento, a maquete poderia inspirar o público a imaginar possíveis estórias e eventos e ter uma impressão pessoal deste destino conceitual.

Para desenvolver o sistema de realidade espacial aumentada, criamos as máscaras no programa *Adobe premiere Pro*, um programa de edição de vídeo que tem a possibilidade de manipulação de recortes de imagem para as máscaras, assim como de inserção de texturas, sejam elas de vídeo ou de programas gráficos, como o *Poser* e o *Arkaos vj*, que foram os que usamos. Os recortes de vídeos podem ser ajustados aos tamanhos e posições das máscaras e podem também ser transformados em todas as potencialidades que o programa oferece de manipulação de imagem.

Figura 2, Figura 3 e Figura 4– Três momentos da instalação *Is this Brazil?*





Fotos: Chris Heijens, 2014.

Fizemos um mapeamento diferente dos tradicionais, que cobrem completamente a superfície das fachadas ou funcionam apenas como uma tela imensa em fachadas de casas “reais”. O nosso mapeamento privilegiou os detalhes, delineando criteriosamente as linhas e volumes de cada casa, suas janelas, portas e telhados para que, com as máscaras, pudéssemos dar ênfase, separadamente, a cada um desses recantos. Além disso, programamos as máscaras com luzes e/ou recortes de vídeos exclusivamente dedicados a dar conteúdo ao plano narrativo das projeções do sistema de realidade aumentada espacial. Portanto, aqui não se tratou de fazer-se aparecer e desaparecer superfícies inteiras de

fachadas, desmoronando, dissolvendo, reconstruindo, etc., como é comum de se ver em sistemas de RAE, mas de criar um roteiro dramático a partir de um plano narrativo.

Nosso interesse foi verificar a possibilidade de criação de um ambiente interativo não apenas a partir da promoção de um espaço de experiência, mas a partir de um espaço imagético que estimulasse a imaginação através de uma sequência de eventos que se desencadeiam temporalmente. A maquete nos ofereceu a possibilidade de criar atmosferas, em um ambiente fictício, no qual pudemos desenvolver uma dramaturgia através do jogo de imagens e luzes. A dinâmica das mudanças de luz e texturas que passeiam sobre as casas, os telhados, a rua, o céu, constroem a narrativa. Na introdução, simulamos o ciclo do dia, do amanhecer ao anoitecer, com uma luz que muda de temperatura, cobrindo toda a superfície da maquete. No desenvolvimento, simulamos o movimento da noite. Iluminamos primeiro uma janela, depois outra, depois uma casa inteira, e assim por diante, com a ideia de coreografar uma dança feita de luzes coloridas que ora pulam de uma janela para outra, da rua para um telhado, ora se espalham pelas fachadas de todas as casas de um lado da rua. São introduzidas as projeções de recortes de vídeos de pessoas caminhando, de pessoas dançando hip hop, de rituais de candomblé, de cenas dramáticas representando sentimentos coletivos como medo, alegria, ou violência. Em um crescendo, aumentam-se as áreas cobertas pelas máscaras, a intensidade das cores, a dinâmica de mudanças e a complexidade dos padrões de texturas. No desfecho, simula-se o fim da noite, levando as projeções ao céu iluminado de estrelas.

Essa poética do detalhe, do cuidado com os cantos, dos espaços aumentados, miniaturizados, colocados em ênfase, recordou-nos estudos coreográficos que realizamos anteriormente a partir do livro de Gaston Bachelard, *A Poética do Espaço* (1993), no qual o autor faz um tratado sobre as imagens desencadeadas por espaços. Bachelard estabelece relações entre o universo poético e o imaginário através das imagens do espaço, dentre eles, da simbologia das imagens da casa.⁶

⁶ Ver vídeo no site: <<https://vimeo.com/114248778>>

Figura 5– Público interage na instalação *Is this Brazil?*



Foto: Juel Mc Neilly, 2014

No ambiente da instalação *Is this Brazil?*, o público se movimenta ao redor da mesma buscando diversos ângulos e, trocando comentários entre si, divide esse espaço, comunicando suas ideias e interpretações, criando um espaço relacional e performativo, essencialmente interativo.

Considerações finais

A dança digital contemporânea faz parte de uma malha de movimentos artísticos que se distanciam da concepção da arte pela arte do esteticismo pós-romântico, o qual ainda perdura hoje na tradição da dança como espetáculo. Em dança digital, o que está em questão não é puramente a apreciação da forma, tampouco uma verdade universal que o artista intenciona passar para o público, mas sim a promoção de um espaço de compartilhamento no qual o público é chamado a participar na construção de significados. Cabe ao artista criar uma conformação de signos instáveis que se multiplicam e se transformam, e que oferecem a cada público/participante uma experiência singular, em um ambiente participativo no qual a troca de experiências desvela novos conteúdos.

Em consonância com o conceito de ambiente de Birringer, nós propomos sistemas de realidade aumentada como ambiente para a dança, apresentando como artefato artístico a instalação *Is this Brazil?*, desenvolvida no Slash Art Tech Lab, durante os nossos estudos de pós-doutoramento no PPGDANÇA- UFBA.

A interatividade na instalação *Is this Brazil?* acontece na relação artista/programador-computador, no processo de criação do sistema de RAE, no planejamento da forma de comunicação entre as imagens de síntese e o espaço físico, através de vídeo captura e do uso de *software* de animação e de edição. O ambiente interativo promove uma narrativa polimorfa, construída em torno da simbologia das imagens da casa e, utilizando-se de uma referência histórica, uma rua emblemática do período colonial. O sistema de RAE superpõe imagens sintéticas à superfície tridimensional da maquete, criando diferentes atmosferas, em um jogo dinâmico de transições de recortes de luz e vídeo. O público precisa se mover em torno da instalação para descobrir os espaços escondidos e desvendar possíveis histórias, lembrar ou reinventar memórias, imaginar futuros e trocar visões e interpretações, em uma dança de palavras e gestos, entre o real e o virtual.

Referências

- BACHELARD, G. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BASTOS, D. *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais*. 2013. 168 f. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.
- BIRNINGER, J. Dance and Interactivity. *Dance Research Journal*, 2003. Disponível em: <<http://art.ntu.ac.uk/performanceresearch/birringer/dai.htm>>. Acesso em: 20 out. 2005.
- BOURRIAUD, N. *Relational aesthetics*. Dijon, France: Le presses du réel, 2002.
- CRAIG, A. B. *Understanding augmented reality: concepts and applications*. Amsterdam: Elsevier, 2013.
- KWASTEK, K. *Aesthetics of interaction in digital art*. Massachusetts: The MIT Press, 2013.
- LEMONS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 4 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- MISI, M. *Navegar é preciso... interdisciplinaridade e interatividade na arte da cena contemporânea*. 2010. 156 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.
- MULLEN, T. *Prototyping Augmented Reality*. Indianapolis: John Wiley, 2011.
- PENNY, S. Towards a Performative Aesthetics Interactivity. *Fibreculture Journal*, Sydney, n. 19, p. 72-109, 2011.

PIMENTEL, L. C. M. *Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. 2000. 184 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

SCHILLER, G. E. *The kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art*. 2003. 163 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - Science, Technology and Art Research School of Computing, Faculty of Technology, University of Plymouth, 2003.

Agradecimentos

Ao Programa PNDB-CAPES, ao Programa de Pós-Graduação em Dança, da Universidade Federal da Bahia (PPGDAN-UFBA), à professora Drffi. Ludmila Pimentel, ao Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (CNPQ/CAPES) e ao Slash Art Tech Laboratory, em especial a Chris Heijens.