

EM FOCO

A DANÇA COMO INTERFACE: UM EXEMPLO DE PRÁTICAS CRIATIVAS EM DANÇA COM MEDIÇÃO TECNOLÓGICA

*DANCE AS INTERFACE:
AN EXAMPLE OF CREATIVE PRACTICES IN
DANCE AND TECHNOLOGICAL MEDIATION.*

MAB CARDOSO

CARDOSO, Mab.

A dança como interface: um exemplo de práticas criativas em dança com mediação tecnológica.

Repertório, Salvador, ano 20, n.28, p.313-325, 2017.1

RESUMO:

Este artigo tem como ponto de partida investigar as práticas criativas no campo da dança com mediação tecnológica e suas imbricações com conceitos da *performance*. Consciente das potencialidades deste campo emergente e híbrido, este estudo é baseado na observação de algumas práticas artísticas e tem como objetivo refletir acerca do corpo como interface, bem como seus potenciais criativos no campo da arte e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE:

Dança. Interface.
Tecnologia. *Performance*.
Mídia.

ABSTRACT:

The starting point of this article is the investigation of creative practices in the field of dance with technological mediation and its imbrications with the concepts of performance. Aware of its potentialities as a hybrid field, this study is based on the observation of some artistic practices. It aims to reflect on the body as an interface, as well its creative potencial in the field of art and technology.

KEYWORDS:

*Dance. Interface. Technology.
Performance. Media.*

ESTE ARTIGO nasce da pesquisa que desenvolvi durante dois anos no programa de mestrado *Performance Studies*, na Universidade de Hamburgo – Alemanha. Seu objetivo foi investigar e refletir sobre as práticas de atuação da dança com mediações tecnológicas e seu encontro com conceitos da *Performance*, acreditando que a junção dessas práticas fornecem dimensões críticas que contribuem para o desenvolvimento deste campo artístico. Esta pesquisa visa então entender a relação da tecnologia com as criações artísticas nos dias de hoje no campo da dança. O que proponho aqui como mediação tecnológica é o entendimento da tecnologia, não só enquanto dispositivo ou facilitador de ação e imagens no qual tem o *corpo* como seu principal mediador, mas enquanto agente, permitindo constante relação de coautoria entre corpo e meio ambiente, relação esta que pode ser analisada a partir de um modelo de retroalimentação. Tais noções vêm sendo experienciadas por mim, ao longo de minhas práticas como dançarina, *performer* e coreógrafa. Nesse sentido, este artigo busca analisar os diferentes conceitos de vivência nas práticas performativas em dança que se utilizam da mediação tecnológica.

O CORPO COMO INTERFACE

A ideia do corpo como interface está apoiada nos princípios de *feedback loop* (retroalimentação) e “espaço performativo” propostos pela teórica alemã Erika Fischer-Lichte. Em seu ensaio “Culture as Performance” (Cultura como *Performance*), a autora considera que a interação e o encontro resultantes da copresença de *performers* e espectadores é um elemento fundamental para o conceito de *espaço performativo* – um lugar efêmero e transitório, que sucede apenas no momento-lugar em que a *performance* acontece. A autora apresenta a noção de retroalimentação atribuída a relação entre espectador e ator, que era antes considerada a partir do espectador como sujeito e do ator como objeto, e passa por uma transformação que exige a negociação na presença de ambas as partes:

“É o espaço performativo que abre possibilidades particulares para a relação entre ator e espectador, para movimento e percepção e que além disso organiza e estrutura. A maneira estas possibilidades são usadas, e percebidas, terá um efeito no espaço performativo. Cada movimento de pessoas, animais, objetos, luz e cada som no espaço irá mudar e, assim, modificar o espaço performativo. O espaço performativo não é estável, mas está permanentemente flutuando e mudando. Por isso na performance, espacialidade não existe, mas acontece.” (LICHTÉ, 2004, p.4)¹

Partindo do pressuposto de que o espaço performativo proposto por Fischer-Lichte promove a troca entre corpo-ambiente em tempo real, proponho uma reflexão acerca do lugar de experiência singular da *performance* e seus mecanismos de agenciamento. A autora afirma que “A performance gera-se a partir do corpo, e da co-presença entre performer e público a partir do encontro e interação entre eles”,² ao compartilharem uma situação que Fischer-Lichte (2002, p. 1, tradução nossa) define como “experiência da vida”.

Um bom exemplo para esse raciocínio é a *performance* “Silent Pieces”, do músico John Cage. A peça incluiu todos os sons produzidos pelos espectadores, “o que

1 *It is the performative space which opens up particular possibilities for the relationship between actors and spectators, for movement and perception, which, it moreover organizes and structures. In which ways such possibilities are used, realized, evaded or counteracted, will have an effect on the performative space. Each movement of persons, animals, objects, light, each sound ringing out in the space will change it and, thus, bring forth spatiality anew and otherwise. The performative space is not stable, but permanently fluctuating and changing. That is why in a performance, spatiality does not exist but happens.* (LICHTÉ, 2004, p. 4)

2 *“a span of life”.*

quer que apareça no curso de uma *performance*, em qualquer caso, co-constitui a materialidade particular dessa mesma *performance*". A paisagem sonora deste trabalho é construída a partir de elementos presentes no espaço onde a *performance* acontece, assim como Erika Fischer Lichte denomina o espaço performativo.

Apesar da subjetividade inerente nesta relação entre *performer* e espectador construída durante a *performance*, é possível reconhecer que existe, na dança, organização e informação, o que possibilita o processo de comunicação entre espectador e obra. Ao lidar com dispositivos tecnológicos em cena, o corpo que dança organiza as mediações desencadeadas nesse cruzamento de informações e lança nesse espaço compartilhado um novo elemento que influi nos desdobramentos dessa comunicação em tempo real. Esta relação é possível porque todos os elementos, sujeitos-agentes, participam do espaço performativo no processo de retroalimentação.

Outra teoria, a qual se aproxima dos conceitos apresentados aqui, é a ideia de corpo-mídia apresentada por Helena Katz e Christine Greiner, na qual apresenta o corpo como um enunciador de ideias. Nesse sentido, esta relação se dá a através do processo de comunicação, no qual a construção desse corpo acontece a partir da relação de troca com o ambiente, espaço-tempo, e não mais apenas como veículo de comunicação, ou seja, o corpo não é apenas um lugar por onde a informação simplesmente passa, mas sim o resultado desses cruzamentos. Nessa perspectiva, o modo como a dança com mediação tecnológica interage neste espaço com o qual se relaciona, denomina o corpo e sua permeabilidade a um estado provisório de negociações, agindo diretamente na presença deste corpo em cena.

Na história da dança, podemos observar períodos de intenso uso de tecnologias. Novos elementos tecnológicos são constantemente incorporados nos processos de criação em dança. No século XIX, por exemplo, o uso da iluminação – a escolha de filtros e refletores permitiram, pela primeira vez, a criação de uma “atmosfera de luz”, a diferenciação de tempo (dia e noite) e cenas dramáticas ou românticas podiam ser acentuadas durante a cena de acordo com a intensidade de luz e cores. Outro exemplo é o uso da sapatilha de ponta na técnica do ballet clássico,

seus mecanismos de “suspensão” permitem que uma bailarina se utilize desta mídia para investigar outras possibilidades de posturas e movimento do corpo.

“Inovações progressistas nas técnicas de dança como o desenvolvimento da sapatilha de ponta e as modificações nos figurinos permitiram às pernas e ao corpo superior da bailarina mais liberdade de movimento, permitindo assim uma diferenciação e refinamento do vocabulário do balé. A combinação destas mudanças no palco e na técnica da dança levaram ao surgimento da imagem que desafia a gravidade da bailarina e que define o tom para o Ballet Romântico (EVERT, 2002, p. 30)³

Dança é uma linguagem artística que tem o corpo como sua principal mídia. Ela está situada também no espaço de transgressões e confrontos com novas invenções tecnológicas, das quais, conseqüentemente, transformam os parâmetros coreográficos da sua criação. Desde o início do século passado, *performances* interativas começam a surgir, desafiando o artista a novas maneiras de experienciar a presença do corpo em cena. Nesse sentido, não só a prática em dança, mas o campo da arte do corpo viveu o impacto do desenvolvimento das novas mídias.⁴ O surgimento de novas tecnologias não apenas confrontou o artista a refletir sobre os atravessamentos de natureza histórica e cultural ao qual está inserido, mas também a pensar sobre sua prática e suas implicações no processo de ressignificação do corpo no espaço performativo.

Na dança de vanguarda durante as primeiras décadas do século XX, a dança e a coreografia evidenciaram ainda mais o caráter dos espaços experimentais, em que as possibilidades estéticas – e portanto os limites sociais – de cada nova tecnologia (mídia) contemporânea são testados e aplicados no palco. Isso inclui uma exploração de diferentes imagens do corpo humano determinadas por este contexto. (EVERT 2002, P.30)⁵

O século XX é anunciado como um tempo de progresso nas descobertas científicas e na velocidade das fronteiras em expansão. Grandes mudanças nas tradições

3 *Progressive innovations in dance technique as well, such the development of toe dance and the costume modifications that allowed the legs and upper body more freedom of movement, let to a differentiation and refinement of the ballet vocabulary. The combination of these reforms in stage and dance technique led to the emergence of the gravity-defying image of the ballerina that set the tone for the Romantic Ballet.* (EVERT, 2002, p. 30)

4 Kerstin Evert (2002) refere-se à mídia como um termo que não tem definição uniforme: “diferentes conceitos de mídia podem ser usados, dependendo da questão que está sendo abordada e da área de pesquisa”. Evert, Kerstin, nota de rodapé p.56

5 *In avant-garde dance during the first decades of the 20th century, dance and choreography evinced to an even greater extent the character of experimental spaces, in which the aesthetic, choreographic and physical possibilities – and thereby the social bounds – of each contemporary new (media) technology are tested out and applied on stage. This includes an exploration of different images of the human body determined by this context.* (EVERT, 2002, p. 30)

e valores adotados por esta época marcam o início da era industrial. A dança também expandiu suas fronteiras participando dessa dinâmica.

No início do século XX, coreógrafos usam a figura de bonecos⁶ para negociar as tensões entre a mecanização moderna, tradições populares (national folk traditions) e expressões do movimento humano. Em 1922, Oskar Schlemmer cria o *Triadic Ballet*, o artista explora figurinos esculturais que mudam e expandem potências de movimentos dos dançarinos. Schlemmer propõe a história da transfiguração de formas humanas e usa movimentos abstratos, geométricos e mecanizados, gerando tensões entre orgânico e o mecânico presentes no cotidiano daquela época. Para ele, abstração – individualização e totalização –, mecanização e novas tecnologias – novas potencialidades – eram intrínsecos naquele tempo, e dança como acompanha o seu tempo não poderia deixar de se influenciar por isso.

Neste ponto, posso afirmar que a utilização da tecnologia nos processos do seu desenvolvimento não é algo novo. Cada tempo utiliza os mecanismos que produz, e assim acontece na dança também. Desde o ballet e os mecanismos de iluminação no século XIX até a dança na cultura digital dos tempos contemporâneos. Essas condições momentâneas não podem estar separadas dos artefatos tecnológicos aos quais pertencem. Sendo assim, qualquer invenção colocada no mundo irá interagir com seu ambiente, transformando-o e sendo transformado.

Vista dessa maneira, a tecnologia age no corpo, assim como o corpo age na tecnologia e ambos se encontram em constante troca com o ambiente. Ivani Santana (2006) afirma que “a tecnologia deve ser contextualizada na cultura a qual pertence”, para a autora o corpo da dança trafega junto com a tecnologia no fluxo complexo da cultura e em processo de contaminação. Deste modo, a dança com mediação tecnológica traz mudanças para meio com o qual se relaciona e age como elemento importante no processo de retroalimentação entre corpo-ambiente.

Os artistas-pesquisadores em dança com mediação tecnológica promovem justamente essa articulação entre arte do corpo e o mundo ao qual habita. Ambiente em que as percepções estão

6 Kleist, Henrich von: Über das Marionettentheater (1810) in *Der Zweikampf und andere Prosa*, ed. Christine Ruhrberg (Stuttgart: Reclam, 1984), pp. 84 -92.

alargadas, a noção de tempo ganha novas configurações, a relação com matérias orgânicas e não-orgânicas tornam-se interativas e onde corpo (que dança) adquire novas conformações, sejam elas imagens próximas ao assumido como 'real' ou distancias no leque de opções de avatares, possíveis. É com esse mundo transformado, a que todos nós pertencemos, que a dança com mediação tecnológica ocorre. (SANTANA, 2006, p. 46)

Estimulada por essas questões, o uso da tecnologia, na minha prática artística, parte do entendimento do corpo que dança como um enunciador de ideias. Deste modo, as negociações desencadeadas pela relação de troca com os elementos tecnológicos no espaço performativo, atuam de modo singular e imediato nesta relação dinâmica no espaço-tempo. Nessa perspectiva, o ato de dançar, em termos gerais, está situado na permeabilidade que esta interação permite, gerando novas possibilidades de movimento e conceituação. A coautoria da obra, nesse sentido, passa a integrar os elementos tecnológicos presentes no seu processo de criação em tempo real.

O trabalho *NOW***for real – performance* realizada no Kampnagel⁷ como parte do meu trabalho prático final do programa de mestrado *Performance Studies*, na Universidade de Hamburgo (2016) – foi desenvolvido em relação às proposições da *performance art*, ballet clássico e da música eletrônica. O trabalho busca friccionar dispositivos de som, analógicos e digitais, explorando seus mecanismos de impulsos, no qual: corpo gera som – som gera movimento e vice-versa, deixando-se afetar-se de forma mútua no processo de construção da *performance* em tempo real.



FIGURA 1: *NOW*** for real* (2016), Kampnagel-Hamburg. Foto: Christian Scholz.

Como dispositivo analógico, trabalhei com a sapatilha de ponta como amplificador sonoro e com os desdobramentos da técnica do ballet clássico, diante de estímulos trazidos pela sonoridade acústica do impacto dos pés no chão e pelas batidas da música eletrônica, contrapondo assim a ideia de leveza, geralmente atribuída ao corpo da bailarina clássica. Nesse sentido, um mote ignitor da criação está na colisão do corpo com o chão e na reverberação do som ecoado em movimento.



FIGURA 2: *NOW***for real* (2016),
Tanztage Berlin. Foto: Gerhard Ludwig

Um outro dispositivo de som é um sintetizador de bateria, uma mídia digital que reage aos impulsos gerados pelo impacto do corpo no chão através de um microfone de contato. Através desse dispositivo, é possível transformar o som captado pelo microfone em qualidades sonoras mais graves ou mais agudas, e reproduzi-las em *loop*. Nesse sentido, o corpo em ação, reage aos impulsos sonoros ao mesmo tempo em que gera novos dispositivos sonoros reverberados em movimento. Desta maneira, ele dialoga com as mídias presentes transformando-as e sendo transformado, de modo que se retroalimentam e borram as fronteiras da criação. As negociações ocorridas nesta relação de troca entre as mídias permite refletir sobre como o corpo que dança pode evidenciar e/ou borrar condições de ser o criador e a criação na arte.

Nesse sentido, o processo de criação de *NOW***for real* se dá a partir de um vocabulário corporal fragmentado que tem ritmo e repetição (*loop*) como mecanismos para criação de seus processos sonoros. Os procedimentos de criação permeiam por conceitos da bricolagem,⁸ a fim de relacionar elementos preexistentes e avocar o movimento incidental:

O pensamento bricolador começa inventariando um conjunto predeterminado de conhecimentos teóricos, práticos e de meios técnicos que mesmo ao limitar as soluções possíveis, poderá acarretar a cada escolha uma reorganização completa da estrutura que jamais será igual àquela vagamente sonhada. Os elementos em jogo parecem destinados pela decomposição e pela recomposição próprias da bricolagem a serem desmantelados assim que formados, para que novos universos possam nascer dos seus fragmentos (RODRIGUES, 2005, p. 31)

É provocada por esta dinâmica do pensamento bricolador, que a minha presença no espaço performativo de *NOW***for real* acontece de modo mutável e singular. Deixar que o corpo seja atravessado por esses fragmentos e que possa transformá-los, faz com que o momento da *performance* seja um acontecimento único, e que a maneira de reinventá-la varie a partir dos acordos feitos neste lugar efêmero e transitório sugerido por Fische-Lichte.

8 Rodrigues (2005), refere-se aos conceitos da bricolagem nas criações sonoras em música, que neste artigo também são abordadas nos processos de composição em dança.

Nesse sentido, a pluralidade dos caminhos desdobrados durante o processo de construção da obra é fruto da interação do corpo com a tecnologia presente na cena: sapatilha de ponta, sintetizador, microfone. Estes elementos dinâmicos, por sua vez, compõem e decompõem a retroalimentação entre som e movimento. O espaço performativo oferece as condições de coexistências moduláveis entre gesto, sensação e pensamento. Em tal processo de invenção, a *performance* exige a presença de uma coreógrafa, uma dançarina e uma compositora, que age, portanto, como uma combinadora que constrói, costura e organiza as dimensões da criação neste espaço-tempo.



REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, P. *Liveness. Performance in a mediatized culture*. 2nd ed. New York: Routledge, 2008.
- BAY-CHENG, S. C. et al. *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.
- DENETT, D. C. The role of the computer metaphor in understanding the mind. In: PAGELS, H. R. (Ed). *Computer Culture: The scientific, intellectual and social impact of the computer*. New York: Annual of the New York Academy of Sciences, 1984.
- FISCHER-LICHTE, E. *Performativität: Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript, 2012.
- FISCHER-LICHTE, E. *CULTURE AS PERFORMANCE Theatre history as cultural history*. Berlin: Frei Universität, 2004.
- BOHME, G. Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. *Thesis Eleven*, v. 36, n. 1, p. 113-126, 1993.
- HANSEN, M. B. N. *New Philosophy For New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003
- RODRIGUES, R. F. *Música eletrônica: a textura da máquina*. Rio de Janeiro: AnnaBlume, 2005.
- KLEIN G.; NOETH S. (Eds.). *Emerging Bodies: The Performance of World making in Dance and Choreography*. London: Transaction Publishers, 2011.
- KLEIST, Heinrich von, *Über das Marionettentheater Der Zweikampf ; Die heilige Cäcilie ; Sämtliche Anekdoten ; Über das Marionettentheater und andere Prosa*. Philipp Reclam, Stuttgart, 1984.
- DINKLA, S.; LEEKER, M. *Tanz Und Technologie: Auf Dem Weg Zu Medialen Inszenierungen = Dance and Technology*. Berlin: Alexander-Verl, 2002.
- SANTANA, Ivani. *Dance na cultura digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.
- KOZEL, S. Virtual reality: choreographing the cyberspace. *Dance Theatre Journal*, v. 11, n. 2, p. 34-37, spring/summer, 1996.

MAB CARDOSO: Artista brasileira residente na Alemanha entre Hamburgo e Berlim, desde 2012. Coreógrafa e pesquisadora em Dança pela Universidade Federal da Bahia. Mestre em Performance Studies pela Universidade de Hamburgo, Alemanha, com pesquisa artística imbricada nas áreas de performance, coreografia, música, dança e tecnologia.