

## INDICE

<b>Introdução:</b> .....	4
<b>Capitulo 1</b>	
Estudos do espaço .....	6
1.1 Espaço teatral e quotidiano.....	6
1.2 Cartografia .....	10
1.3 Geometria corporal expressiva .....	13
1.4 O lugar .....	15
1.5 Espaço da tecnologia.....	17
1.6 O espaço do corpo .....	20
<b>Capitulo 2</b>	
2.1 O uso das tecnologias na dança .....	23
<b>Capitulo 3</b>	
3.1 Projecto: MAPACORPO, Ficha Artística e Sinopse .....	30
3.2 Inspirações para o projecto MAPACORPO .....	31
3.3 A alteridade no projecto MAPACORPO .....	41
<b>Conclusão</b> .....	47
<b>Anexos: Criticas do espectáculo MAPACORPO:</b>	
Anexo1. Maira Carpanedo – DigAertMedia .....	56
Anexo2. Ilda Teresa de Castro – artciencia.com .....	57
<b>Fotografias do espectáculo MAPACORPO</b> .....	59
<b>Bibliografia</b> .....	63
Web .....	65
Filmografia .....	66

## Introdução

“(…) the body becomes a multiplicity, and geometry becomes what Deleuze and Guattari call a *proto-geometry of anexact yet rigorous forms*.” (Erin Manning, 2009: 20)



Mapacorpo

“É pelo meu corpo que compreendo o outro, assim como é pelo meu corpo que percebo coisas. Assim “compreendido”, o sentido do gesto não está atrás dele, ele confunde-se com a estrutura do mundo que o gesto desenha e que por minha conta eu retomo, ele expõe-se no próprio gesto.” (Merleau-Ponty, *Fenomenologia da percepção*, 1999)



Mapacorpo

Uma das componentes que me atraiu a este mestrado é que o seu elevado nível científico pode dar origem, em termos da parte não lectiva, a um projecto criativo em alternativa à dissertação tradicional. Mais do que um projecto, o que muitos estudantes, entre os quais me incluo, têm realizado é uma obra, com uma apresentação real e resultados reais. É essa obra, no meu caso uma coreografia intitulada *Mapacorpo*, o principal elemento de avaliação da componente não lectiva. A presente memória descritiva vem apenas dar conta dos pressupostos teóricos que foram acompanhando o antes, o durante e mesmo o depois da obra, relacionando-a com as matérias leccionadas na parte lectiva, estabelecendo um estado da questão sobre os pontos mais relevantes, sem descurar, como é pedido, os aspectos contextuais e materiais envolvidos na sua produção. E uma vez que existe um pensamento gerado por cada arte, esta memória procura também dar conta de como o desenvolvimento e realização do projecto me ajudou a pensar.

MAPACORPO é o título de um projecto coreográfico estreado em Fevereiro 2010. Conta com a fusão entre dança contemporânea, o desenho digital em tempo real e a música ao vivo.

Os temas expostos neste trabalho vão abordar algumas pesquisas e questões colocadas para este espectáculo. Questões que têm a ver com as metáforas do destino / orientação: partimos da ideia de mapear o nosso próprio espaço. Um estudo do mapa da realidade: histórias que acumulamos, escolhas que fazemos e que determinam o que somos. Chegar, através da materialidade do corpo, a interrogações

sobre a maneira como cada um se vê hoje no mundo. Um corpo tem história, a viagem é também no tempo: que mudanças se processam num corpo? Que corpo ter agora? O nosso mapa é sempre solitário e sempre acompanhado por alguém, a alteridade máxima, onde o outro é o ponto de partida do outro. É um lugar secreto, onírico, da nostalgia do particular, do impreciso, indescritível.

A coreografia acontece num quadrado de 5 por 5 metros projectado no chão, que funciona como uma tela ou folha de papel onde são desenhados pensamentos, mais do que sentimentos: o próprio desenho prolonga o que é pensado, de forma a dar corpo a esta metáfora de mapear o corpo no espaço e mostrar como a tecnologia influencia os corpos em movimento ou vice-versa.

## **CAPITULO 1**

### **Estudos do espaço**

Tendo em conta que este estudo implica necessariamente uma pesquisa a vários níveis, surgiu a ideia de reflectir sobre o espaço partindo do desenvolvimento do discurso dramático da coreografia. Assim, fiz uma recolha de vários conceitos ou ideias de espaço.

#### **1.1 Espaço teatral e quotidiano**

Os estudos de Maurice Merleau-Ponty introduzem a ideia do espaço concebido a partir da experiência humana e as possibilidades de conhecimento referentes ao espaço, propondo-se investigar a experiência originária do espaço aquém da distinção entre forma e conteúdo. O filósofo explica a necessidade de um espaço que não escorregue nas aparências, ou melhor, que se ancore nelas e se faça solidário com elas. (Merleau-Ponty, 1999: 334).

Há um constante intercâmbio entre os espaços físicos e os espaços simbólicos. Espaços como, por exemplo, as ruas habitam numa matéria estético-espectacular que se perpetua no pensamento, na relação profunda do homem com as suas tradições, inscrevendo-se na história contemporânea.

O princípio proposto por Merleau-Ponty implica que o espaço não é nem um objecto, nem um acto de ligação do sujeito, pois está suposto em toda a observação e é-lhe essencial.

“ (...) e é assim que magicamente ele pode dar à paisagem as suas determinações espaciais, sem nunca aparecer ele mesmo.” (Merleau-Ponty, 1999: 342-343).

Há uma marca dos homens nos espaços que ocupam. A passagem dos grupos humanos pelos espaços em que se movimentam leva a que a dimensão física por eles ocupada fique marcada, *inscrita* pelas suas acções. Assim, a antropologia do espaço denomina as relações entre os seres humanos e o seu espaço de *espaços inscritos*.

“Alguns autores consideram que a relação entre a construção do espaço e as relações sociais que aí se estabelecem é recíproca e mútua e a partir desta dinâmica se negocia a construção de identidades. Desta forma as pessoas também se projectam e integram no espaço criando edificações e formas de organização espacial como parte de um espaço “arquitectónico”/natural/histórico mais amplo”, (Low & Zúñiga-Lawrence, 2003).

Na noção de espaços *incorporados* é muitas vezes difícil resolver o dualismo existente entre o *corpo objectivo* e o *corpo subjectivo* e a distinção entre os aspectos materiais e representacionais do corpo no espaço.

“A noção de *espaços incorporados* assimila estas duas dimensões numa só, realçando a importância do corpo enquanto uma entidade física e biológica; enquanto um centro de experiências; enquanto um centro de agência e como um meio para falar e agir no mundo.” (Low & Zúñiga-Lawrence, 2003).

Os *espaços incorporados* são os lugares onde a experiência humana e a consciência assumem uma dimensão física e material. O corpo humano ocupa naturalmente um espaço. A percepção e a experiência desse espaço dependem do estado de espírito das pessoas, das emoções do momento, da percepção do *self* - isto é a percepção de nós próprios enquanto um ser social, cultural e biológico, enquanto agente, *no* e *com* um papel no mundo, das relações sociais e de algumas predisposições culturais.

“Imaginamo-nos a experienciar o mundo através do nosso corpo social, sendo a superfície do corpo, a pele, uma espécie de fronteira que se torna um palco simbólico sobre o qual o drama da socialização decorre”. (Low & Zúñiga-Lawrence, 2003).

Levar a experiência individual de espaço social para um espaço performativo entra inevitavelmente no campo da identidade. Como se organiza o *performer* em cena espacialmente é um reflexo da vida quotidiana, há que fazer o esforço da imaginação. A imaginação alarga os horizontes da vida humana. O espaço social vive pela representação e pela memória. A construção social de um espaço é uma actividade simbolizante. Reconstrói-se o espaço social, e reencanta-se o mundo. A auto percepção do corpo cinestésico cria um espaço próprio.

“Aquilo que se move no pensamento quando pensa o movimento é o próprio pensamento” (José Gil, 2001: 165)

Normalmente, primeiro é o espaço que é criado, depois a imagem ou a figura. O movimento visto do interior do corpo, empiricamente, abre um espaço virtual onde esse movimento se projecta não como o de um corpo, mas como o de uma linha ou de uma figura abstracta.

Quando o movimento é visto do interior do corpo este supõe sempre um espaço particular. É antes de mais projectar todo um sentir do corpo no espaço: são os afectos que transportam o movimento, projecta-se sobre o espaço o movimento que as linhas e os planos reflectem, os braços percorrem todo o espaço até se dizer que há um desenho. O coreógrafo vê em cada sequência linear o desdobramento dos movimentos em linhas, que resultam da projecção dos movimentos concretos sobre um espaço abstracto ou o espaço dos movimentos dançados. Não é por acaso que estas linhas são tantas vezes geométricas; há razões para esta tendência: desenhando diagramas do movimento, os coreógrafos remontam ao espaço virtual, é a geometrização do movimento, que acontece uma vez que se criam figuras. Transformar o sensível em linhas puras de geometrias. O movimento funciona como um desenho, os braços percorrem todo o espaço desenhando linhas e curvas efémeras mas que são linhas puras. É o espaço virtual que não é nem interior nem exterior.

“É claro que este «desenho» não constitui uma «figura» ou uma «forma» que o próprio corpo tomaria «visto do exterior». Trata-se de facto de um traçado, «visto do interior» por *Trisha Brown* num espaço particular, esse mesmo espaço a que chamámos a «zona». (José Gil: 2001:170-171)

O coreógrafo cria camadas nos seus diálogos físicos onde é possível para o espectador sentir essa pulsação física dos *performers*, os seus gestos, a sua movimentação pelos espaços, a sua acção no mundo, concentrando o foco das cenas no anúncio dos diálogos físicos, fazendo com que as imagens do significante se projectem na dança. Por vezes, o movimento desperta sensações de espacialidade e sonoridade somente quando o gesto dançado se descola da perspectiva gráfica e adquire o estatuto de um corpo dançante dentro da geometria do seu próprio volume. O *performer* desenvolve naturalmente o espaço visual e auditivo, o espaço olfactivo, o espaço táctil e muscular, a componente cognitiva e afectiva.

No fundo, estes múltiplos espaços e estas múltiplas formas de apreender o espaço vão ser lentamente apreendidas pelo corpo, a que se irão associar memórias e reacções de afecto ou rejeição.

Também ao nível da apreensão dos espaços pelos sentidos podemos criar lugares. Para compreendermos o homem e a sua relação com o espaço, precisamos de ter uma noção acerca dos seus sistemas de recepção da informação que o rodeia e do modo como a cultura transforma a informação que estes últimos fornecem.

Para discutir a ideia de espaço partindo do desenvolvimento do discurso dramático das coreografias, recolhi os três conceitos de espaço teatral.

Espaço Cénico: espaço real do palco onde evoluem os *performers*, quer eles se restrinjam ao espaço propriamente dito da área cénica, ou não. Espaço Dramático: espaço dramático no qual o movimento se expressa, espaço abstracto e que o espectador deve construir pela imaginação. Espaço do corpo: espaço considerado na materialidade gráfica e emotiva do movimento.

Há na dança uma íntima interligação entre os três conceitos descritos acima: o movimento aglutina em si o espaço cénico, o espaço dramático e o espaço do corpo, já que nas coreografias se instalam o ritmo, a fluidez, o improvisado e os afectos encontrados no espaço e na história de cada indivíduo. É no interior do corpo que a energia investe e no exterior onde se desdobram os gestos. O corpo pode tornar-se um espaço interior - exterior produzindo múltiplas formas de espaço. Entrar dentro da obra coreográfica é entrar no seu espaço, o da imaginação, e entramos dentro dela com nosso corpo. No projecto MAPACORPO, o espaço do desenho funde-se com o espaço do corpo e com o espaço da emoção.

## 1.2 Cartografias

“O tempo e o espaço possuem um elemento conciliatório - um elemento que lhes seja comum?(...) o movimento, a mobilidade, eis o princípio director e conciliatório que regulará a união das nossas diversas formas de arte, para fazê-las convergir, simultaneamente, sobre um ponto dado, sobre a arte dramática.(...) O corpo, vivo e móvel, do actor é o representante do movimento no espaço” (Adolphe Appia, *apud* Monteiro, 2010:223)

A imaginação é uma imagem virtual que se junta ao objecto real. É preciso que a imagem real liberte imagens virtuais ao mesmo tempo criando assim a paisagem imaginária. Portanto os termos tocam-se um no outro em simultâneo, a visão é feita deste desdobramento.

Para Deleuze, o carácter mais autêntico da imagem é o movimento. A noção de mapa em Deleuze exprime a identidade do percurso e do percorrido. Ele confunde-se com o seu objecto quando o próprio objecto é movimento.

Vivemos e pensamos o mundo em forma de mapas, numa procura constante de orientações, de um mapa a outro, não se trata da procura de uma origem, mas de avaliação de um deslocamento. Cada mapa é uma redistribuição de impasses e avanços, de entradas e fechos, não é apenas uma inversão de sentidos, mas uma diferença de natureza: o inconsciente já não tem a ver com pessoas e objectos, mas com trajectos e mudanças, é um inconsciente de mobilização. Deleuze afirma:

“o inconsciente cartografa o universo (...) onde a forma estética já não se confunde com a comemoração de uma partida ou de uma chegada, mas com a criação de caminhos sem memória, ficando toda a memória no caminho do mundo no material”. (Deleuze, 1999: 90)

Os mapas não devem ser somente compreendidos em termos de alargamento e caminhos, há também os mapas de intensidade, que têm a ver com aquilo que preenche o espaço e sustenta o trajecto, ou seja a distribuição dos afectos – o prolongamento da imagem do corpo. O mapa de trajectos e o de afectos remetem um para o outro.

A metáfora cartográfica é uma forma de organizar os nossos conhecimentos sobre o *conhecer*. No fundo, conhecer é traçar mapas, representações resumidas da realidade, o mapa é uma construção humana tal como o conhecimento. Seria interessante estabelecer relações entre eles e tirar conhecimentos relevantes. A junção de diferentes mapas denomina-se mapa de mapas de mapas ou meta-metamapas, segundo Alexandre Costa: “Esse mapa dos mapas, seria uma espécie de mapa-múndi do conhecimento humano”. (*Cartografia da racionalidade moderna*, 2005

[\(www.arcos.org.br/artigos/cartografia-da-racionalidade-moderna/\)](http://www.arcos.org.br/artigos/cartografia-da-racionalidade-moderna/)

A utilização das imagens projectadas devia repercutir-se no interior dos bailarinos, de forma a provocar experiências distintas na movimentação de seus corpos e da relação corpo/espço, utilizando a ideia da “força dinâmica” que possuem algumas imagens: a presença da contradição, provocadora de uma luta contínua entre movimentos que geram deslocamentos de situações, de estados, de sentimentos e que activam a imaginação ao enriquecer a nossa relação com os contrários, ou não.

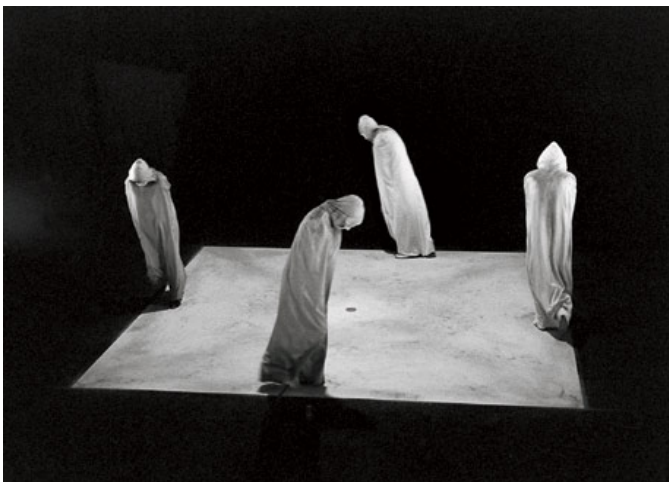
Neste contexto, as oportunidades de se poder usufruir de momentos significativos e marcantes com o uso das tecnologias aumentam, pois têm apresentado novas relações entre o corpo e o espaço, permitindo que analisemos a *performance* sem a pretensão de defini-la, mas flexibilizando as fronteiras que a definem como linguagem, analisando as possibilidades da sua existência na relação dos bailarinos com o contexto geral em que se apresentam.

“o corpo torna-se uma superfície intermediática, torna-se um meio e uma mediação entre o presencial e o virtual, adquirindo ele mesmo uma nova dimensão multiplicada” (SANTAELLA, 2004: 74).

É um jogo, a partir do diálogo performático dos seus movimentos com o espaço real /virtual. Jogos perceptivos sobre o corpo. Penso que MAPACORPO reúne todos os componentes de forma equilibrada para que esta metáfora da geometria dos afectos seja uma viagem para o espectador. O desenho é um prolongamento do movimento do corpo, não se impõe, completa a dramaturgia do corpo. A música por sua vez serve de tapete emotivo a ambas as linguagens.

*Samuel Beckett* é uma referência fundamental. *Beckett* realizou alguns dos trabalhos mais radicais para televisão na área das artes performativas, explorou os potenciais estéticos do meio audiovisual e, principalmente, desenvolveu uma estética minimalista. O tempo de duração das tele-peças, o uso de deslocções internas, a diminuição dos objectos de cena e a fragmentação do corpo dos personagens foram importantes para a diminuição gradual de elementos que caracterizam a estética minimalista de suas peças.

Especialmente o trabalho “Quad 1+2”, uma peça em duas variações para “quatro *performers*, luz e percussão”, está no centro do nosso interesse. Quatro actores vestidos com hábitos nas quatro cores, vermelhos, verde, azul e branco (“Quad 1”), entram sucessivamente na área de actuação, um quadrado com o centro marcado. A coreografia está baseada num sistema geométrico / triangular à volta do centro, que é cumprido pelos quatro *performers* com um rigor matemático. A variação “Quad 2” tem os mesmos *settings*, mas foi filmado em preto e branco; os quatro hábitos são do mesmo tom cinzento.



Quad I & II (1981)

Apesar de a coreografia do meu projecto MAPACORPO não ter a ver com a geometrização do movimento na tele-peça “Quad 1+2”, este trabalho foi

paradigmático para o projecto. Definir um espaço concreto (onde a nossa área de acção também é um quadrado) mas invisível na realidade do palco; defini-lo meramente pelo movimento do corpo e pelo desenho digital, todo ele efectuado no chão, criar esta relação de comunicação entre o percurso do corpo e o do desenho de forma imperceptível, foi o grande desafio da minha coreografia.

### **1.3 Geometria corporal expressiva**

A geometria utilizada no projecto MAPACORPO funciona como uma ferramenta visual e cinestésica, é apresentada através de gráficos, cujas linhas e formas representam a intenção do movimento/percurso/pensamento a ser executado. A metafísica assegura a interpretação da metáfora da forma desenhada pelo corpo. Logo, a expressão do movimento é melhor representada, se a sua estrutura morfológica for bem compreendida, isto é, *quando o movimento como forma é legível, a sua interpretação pode ser mesurada*. Segundo a Gestalt, o cérebro possui um *circuito de reconhecimento de padrões*. Isso significa que somos matematicamente programados *para perceber* as formas do mundo físico, o que quer dizer que a simbolização é uma *função básica da mente* e por isso a experiência com a geometria em dança foi bem sucedida: a geometria é uma linguagem universal e biológica. Com base nestes estudos, o mundo é constituído por formas: assim como o movimento tem forma, o rosto tem forma, a vida tem forma, de modo que os diversos tipos de dança que existem *foram percebidos*, e então concebidos, como linhas vivas, linhas em movimento, que em sua abordagem poética "conversam" através do corpo do bailarino(a).

*Na terapia* Geometria corporal expressiva, os estilos de dança são resultados de diferentes tipologias (tipos de formas) *de* movimentos, que conferem uma plástica única a cada tipo de dança. A aprendizagem da dança passa pela estrutura ideológica das formas: *quadrado, círculo, triângulo, oito, curvas, rectas e variações*, não necessária e obrigatoriamente nesta ordem, utilizando gráficos geométricos que representem os eixos e planos corporais de acordo com cada tipo de dança. A

pedagogia deste método baseou-se em gráficos de geometria, representando movimentos corporais com formas e linhas geométricas, para auxiliar na leitura visual do percurso de um determinado movimento, e facilitar o desenvolvimento cinestésico da expressão do mesmo. Tais gráficos são geralmente esquematizados a partir da forma da esfera (menos comum) e do cubo (mais utilizada). Esta serve para representar o espaço tridimensional. O *movimento-forma* é então projectado num determinado eixo (longitudinal, transversal e/ou sagital) e num determinado plano (horizontal, vertical e distorções entre ambos), de modo que o "boneco", corpo do(a) bailarino(a) é posicionado no centro do cubo (ou da esfera) sobre o desenho. Ao compreender o esquema visual, obviamente com as devidas explicações do(a) facilitador(a), o cérebro automaticamente reúne as informações necessárias para executar o movimento que é o objecto de estudo, embora o corpo necessite de um tempo, relativamente curto ou médio, para responder aos exercícios.

No MAPACORPO, existem em alternância dois tipos de consciência de movimento: o que tem uma forma clara, de linhas fáceis de ser entendidas pelo espectador, e um outro que vem do interior do corpo e executa movimentos ou estados emocionais que percorrem o corpo sem uma geometria codificada. A função do desenho digital aqui é dar dramaturgia a estas formas e a estas não formas que o corpo produz, complementando a leitura do espectador. O próprio desenhador também se movimenta, o seu traço tem de estar milimetricamente em sintonia com os movimentos das bailarinas.

*William Forsythe* é um coreógrafo que dirige o *Ballett Frankfurt*. O seu trabalho caracteriza-se pela criação de danças abstractas e geométricas, trabalhando sempre em paralelo com pesquisas digitais. Tem feito vários estudos que vão na direcção da leitura da efemeridade da forma do movimento dançado, tendo vários vídeos onde explica através de técnicas digitais a lógica deste estudo no desenho do movimento. Este trabalho tem vários temas físicos que surgiram de um estudo chamado "*Improvisation Technologies*" e funciona como arquivos documentais.

"Forsythe's technologies of improvisation are a rich lexicon for the interval. Forsythe explores movement as both extensive and intensive space. His interest in what a body can do takes the movement- space of the body and extends it as far as the body can

reach. He pushes the limit of extension, exploring how space is created through the infinite lines of flight of expansive bodies.” (Erin Manning, 2009: 16)

In a space- time of continuous reorientation, not only do bodies metamorphose, but so does the space created by the incessant reorientation of the malleable coordinates of stagecraft. Space and body are in continuous shifting dialogue. The relational body is populated by virtual intervals.”

(Erin Manning, 2009: 18)

Sobre o trabalho de Forsythe, podem visitar-se os seguintes links para *Youtube*:

[http://www.youtube.com/watch?v=n8-N2gZ-](http://www.youtube.com/watch?v=n8-N2gZ-TuE&feature=Playlist&p=A808DC7E5CF6A217&index=2)

[TuE&feature=Playlist&p=A808DC7E5CF6A217&index=2](http://www.youtube.com/watch?v=s31pFzmG0fM&NR=1)

<http://www.youtube.com/watch?v=s31pFzmG0fM&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=sjql9lfMgCo&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=9-32m8LE5Xg&NR=1>

“Movement takes time. But movement also makes time. Forsythe suggests that the velocity of the movements he proposes to his dancers could not be choreographed without first slowing them down. To choreograph is to hold incipency to measure (...) We move time relationally as we create space: we move space as we create time.”

(Erin Manning, 2009: 17)

## 1.4 O lugar

O indivíduo ocupa espaços para poder transformá-los em lugares. O Indivíduo cria lugares pela ocupação e pelo acto físico de construir. O Indivíduo transforma lugares pela ocupação inesperada. Para “criar” espaços, é necessário entender lugares; e para entender esses lugares, temos de perceber como é que os seres humanos os ocupam.

Lugar é a localização identificada com aquilo que está localizado ali. Um Lugar existe, se foi ou é ocupado por Indivíduos. “O sentido do Lugar”, é um fenómeno conhecido na sociedade humana no qual as pessoas se identificam com um local ou uma área geográfica em particular. Para Aristóteles, o lugar de algo “x” é o limite interior daquilo que contém ou envolve “x”. O espaço é aquilo, em qual todos os objectos existem e se movem: o universo existe no espaço. O universo é o lugar-comum de todas as coisas, como afirma Aristóteles. Os elementos que transformam o espaço em lugares são memórias, sentimentos, relações sociais e a presença de outros e regras culturais. Os lugares são portanto, localizações geográficas específicas que sofreram inúmeras mutações ao longo dos tempos. Os lugares foram ocupados por diferentes culturas e continuam a ser transformados em tempo real. Os lugares são únicos e têm especificidades próprias.

Entenda-se lugares da memória, lugares do imaginário. Lugares utópicos estão também relacionados com lugares na nossa mente; não como memória mas como a imaginação do que um Lugar possa ser. Lugares imaginários não aparecem em qualquer localização ou tempo uma vez que não são realizáveis, apenas uma ideologia. Constantemente deparamo-nos com lugares efémeros, criamo-los, vivemo-los, ocupamo-los, pensamos-los.

A existência do ser humano implica sua colocação no espaço – seja sua existência material, ou imaginária

Mas o que é, em síntese, o espaço? Para José Jiménez (2003), pensar o espaço é vê-lo como algo abstracto, invisível, transparente: vemos tudo o que nos rodeia mas não o espaço. Compreender o espaço exige um processo de abstracção da própria natureza, daí a noção de geometria. Embora o artista tenda a tornar a obra visível dando-lhe um suporte sensível.

Mas uma das melhores sistematizações desse conceito é do geógrafo Milton Santos (*A Natureza do Espaço*, 1997), quando o define pela relação dos sistemas de objectos e dos sistemas de acções, sendo os seus dois elementos fundamentais os fixos e os fluxos. A apreensão desses elementos envolve características intelectuais, culturais e sensoriais, que, por sua vez, se alteram em predominância e intensidade dependendo da situação.

Um dos pioneiros a estudar sistematicamente como as diferenças culturais são responsáveis pela forma como sentimos e apreendemos o espaço foi Edward Hall (*The Hidden Dimension*, 1969). Ele chamou a atenção para a construção cultural de filtros selectivos, que determinam as sensações que serão apreendidas e as que serão rejeitadas. O que é filtrado cria o que aceitamos como o nosso espaço. Essa forma de construção cultural do espaço abrange de um lado os estímulos externos e de outro os dados biológicos e os valores culturais dos indivíduos ou grupos. E, também, a forma como apreendemos o espaço determina parte do nosso *eu* psicológico.

O processo de conhecimento de qualquer fenómeno passa necessariamente pela sua organização em linguagem. No caso do espaço, têm prioridade as linguagens não-verbais. Assim o espaço é apreendido através de filtros culturais; e que tais filtros são construídos pelas linguagens.

## 1.5 Espaço e tecnologia

As múltiplas possibilidades de acesso à informação e à interação proporcionadas pelas novas tecnologias, entre elas o computador e a internet, viabilizam o aparecimento da linguagem digital.

É quase impossível hoje identificar todas as novas tecnologias, são múltiplos os equipamentos eletrônicos, eles adquiriram novas e diferentes finalidades, diferentes graus de complexidade e funções. Todas as novas formas de tecnologia são um convite a ampliar os nossos sentidos. Estes interferem na maneira como apreendemos espacialmente as cidades, devido às ampliações tecnológicas. O próprio Edward Hall (*The Hidden Dimension, 1969*) dá como exemplo uma pessoa cega, que apreende o espaço com 4 sentidos, num raio limitado; mas alguém que pode usar a visão amplia esse raio até ver as estrelas. Sem dúvida que a intervenção tecnológica está intimamente ligada à nossa capacidade de apreensão espacial, além de poder transformar as nossas formas de sentir, permite-nos igualmente localizar e entender o espaço.

Ganhamos o poder de estar em muitos lugares permanecendo sempre no mesmo. A tecnologia digital representa um outro momento na maneira humana de pensar, a sua espacialidade pode ser vertical, descontínua, móvel, imediata, etc.

Tem-se analisado a qualidade espacial, a forma como captamos os espaços virtuais e a influência sensorial das suas transformações, a atitude perante o entendimento do espaço muda radicalmente, a informática e a tecnologia virtual são o instrumento dessas mudanças.

O envolvimento dos sentidos em relação às extensões tecnológicas, são conceitos que começam a fazer sentido no conhecimento do espaço, Siegfried Zielinski (*Paris revue virtuelle, 1995*) refere que esses diálogos entre linguagens são feitos através das interfaces e que é importante ver as interfaces como instrumentos e modelos conceituais com os quais se possa operar através desses universos de linguagens diferenciadas. Esse conceito é marcante nos trabalhos do grupo *Knowbotic Research*.

O grupo foi criado em 1991, na Suíça. Os seus membros são Yvonne Wilhelm, Christian e Alexandre Hubler Tuchacek. Regularmente convidam pessoas de áreas não-artísticas

para participar nos seus projectos, tais como cientistas, filósofos e engenheiros, dependendo do conceito de cada projecto, onde interpenetram espaços informacionais e geográficos, ou seja, os seus trabalhos mais recentes, foram criados com base em ambientes tecnológicos que tentam intervir no domínio público. O instrumento e o conceito de interface são os *knowbots*. Os *knowbots*, para o grupo, são corpos de conhecimento, são agentes que transitam entre o território material e o território informacional, contaminando um com o outro. Os trabalhos do Knowbotic ganharam complexidade e novos desafios conceituais, artísticos e tecnológicos quando passaram a focalizar as cidades, procurando discutir o que chamam da "noção tecnológica da urbanidade".

A máquina como uma mediação criativa entre o homem e o meio-ambiente.

Esses instrumentos tecnológicos não mudam apenas como representamos os espaços, mas alteram completamente o que denominamos espaço. Christian Huebler, um dos criadores do projecto Knowbotic, sempre salientou que a proposta do grupo é justamente trocar a visibilidade pela presença. O objectivo não é que os meios digitais sirvam para ver ou representar a imagem da cidade, mas para que as pessoas, através de interfaces informacionais, marcassem sua presença nesse agenciamento de signos urbanos.

Interessado nas possibilidades artísticas dos meios electrónicos, que consigam lidar com ambientes variados e com diferentes linguagens, o grupo Knowbotic Research iniciou seu projecto *IO\_dencies* (tendencies) em 1997.

O projecto realizou-se em Tóquio, São Paulo, Ruhrgebiet e Veneza, com a colaboração de equipas multidisciplinares provenientes das referidas cidades, que se encarregaram do tratamento da informação relativa às mesmas, sintetizando-a na forma final de cartografias mentais.

As cidades são analisadas pelo Knowbotic Research como máquinas urbanas. Colocam questões urbanas a partir do espaço real, físico num campo experimental de eventos e fluxos na rede de dados. O projecto sugere interfaces hipotéticos para trabalhar com as forças tendenciais que funcionam através de ambientes urbanos.

O objectivo era criar um ambiente composto por material em texto, visual e auditivo que permitia aos visitantes intervirem nas cartografias das suas cidades.

Essas representações foram trabalhadas graficamente, construindo um ambiente digital dinâmico. Para início da construção do campo digital, arquitectos e urbanistas por exemplo, na exposição de São Paulo construíram uma base de dados com fotografias, desenhos, vídeos, sons, pequenos textos teóricos ou poéticos que lhes representasse fragmentos da cidade. A cada um desses elementos os editores ligavam palavras-chave, dispostas no campo visual à tela do computador e que, acessadas, traziam as imagens, sons e textos. O posicionamento e movimento dessas palavras na tela podiam ser feitos por todos os editores e os interessados, via Internet. Algoritmos calculavam a quantidade de vezes que cada palavra era acessada, a direcção que era movimentada, a proximidade a outras palavras, e transformavam esses cálculos em campos de força e fluxos, que começavam a actuar como agentes intrínsecos ao sistema, os *knowbots*. Nesse ambiente digital, disponibilizado na Internet, os usuários de qualquer parte do mundo que estivessem em rede podiam visualizar os fluxos urbanos e também posicionar pólos de atracção que modificassem a sua trajectória, além de redireccioná-los, podiam interferir directamente nos vectores. O movimento dos fluxos dependia da presença activa de operadores dos signos gráficos.

O sistema tecnológico de *IO\_dencies* permitiria ainda que o que é próprio ao território digital das cidades fizesse realmente parte do trabalho.

O agenciamento informacional do *IO\_dencies* em São Paulo tendia a ser uma metáfora do agenciamento urbano da cidade real.

Este projecto mostra que a linguagem, sendo o modo de organizar e manipular signos, pode ser vista como território informacional. Assim, se a linguagem se transforma, esses territórios também o fazem – já que as ideias que se têm deles devem ser transformadas. As cidades digitais funcionam numa dimensão adicional às cidades reais, o que torna impossível a separação entre sociedade e tecnologia, são interdependentes e formam-se reciprocamente.



O projecto do grupo Knowbotic Research, *IO\_dencias* é uma das mais inquietantes e proveitosas oportunidades para se pensar o espaço tecnológico.

## 1.6 O espaço do corpo

Há esta noção que o bailarino não se desloca no espaço, mas com o seu movimento cria espaço.

“(...) o espaço do corpo é a pele que se prolonga no espaço, a pele tornada espaço”(José Gil, 2001:58)

O espaço do corpo para além dos seus contornos é um espaço que prolonga os seus limites, e tem muito a ver com o investimento afectivo do corpo. O corpo deixar-se invadir pelo afecto que é libertado depois em movimento. Ou seja, abrir-se ao corpo significa deixarmo-nos impregnar pelos movimentos do corpo. A consciência do corpo abre-se e multiplica as suas conexões com o mundo. Embora pareça contraditório esta conexão ao mundo com as duas consciências fundamentais no corpo que dança: a *awareness*, e a relação entre o sentido e o movimento (contexto). O corpo torna-se consciente, o que significa que está atento a todas as percepções, micro e macro. Daí a noção de espaço paradoxal que José Gil fala, o movimento entre o sentido e o pensado. Os movimentos da consciência e os movimentos do corpo contaminam-se, amplificam-se e intensificam-se. O bailarino percebe o mundo no seu corpo.

O espaço virtual é o espaço criado no interior do corpo, é o projectar de todo um sentir no espaço, é o espaço da consciência que se situa na fronteira entre o pensamento e a imagem. No fundo temos o corpo visto do interior com os afectos e sensações, e visto do exterior sendo o corpo objecto. A meu ver deixa de haver separação, encontro aqui uma perfeita osmose, espaço interior e exterior são um só. Dentro do corpo há um investimento de energia que é desdobrada em movimento para o exterior: ao abrir-se ao espaço o corpo torna-se espaço, criando as suas próprias referências e orientações, deixando de enfrentar obstáculos objectivos. O bailarino “vê-se” ou melhor sente-se dançar acompanhando o movimento do seu corpo nas suas múltiplas imagens. Obviamente que esta noção remete-nos para a situação narcísica do bailarino: ver é ser visto, como Merleau Ponty refere.

Rudolf von laban criou um cubo invisível com faces, onde as intersecções marcam as direcções dos movimentos mantendo-se o bailarino no centro, o que coloca este numa espécie de volume que transporta para diferentes pontos do espaço; ao mesmo tempo o movimento transcende o cubo provocando inúmeras transformações pelo espaço. No fundo, a sensação que o bailarino tem de espaço próprio é como se estivesse envolvido numa cobertura que suporta o movimento, e que resulta de uma espécie de regresso do espaço interior dirigido ao exterior. Isto torna-se possível porque o corpo que dança multiplica-se em vários corpos, prolongam-se para além da pele.

O corpo tem um conhecimento que é imediato, não necessita de cálculo, é orgânico e natural, o corpo segrega espaço próprio. Para transformar o corpo numa máquina de pensar, é preciso despertar os seus poderes, transformá-lo e torná-lo hipersensível. Steve Paxton (*Contact Quarterly's Contact Improvisation Sourcebook*, 1997) faz recair a relação da consciência interior do corpo sobre a relação consciência/mundo exterior. Compara a consciência do corpo à visão. Quer criar uma consciência inconsciente a fim de estimular a espontaneidade dos movimentos. Se a consciência pode viajar no interior do corpo, é com o fim de construir um mapa desse espaço interno. Como uma topografia dos trajectos e dos lugares de energia. Só esse mapa permite ao bailarino orientar os seus movimentos sem ter de os vigiar do exterior, eles têm a capacidade de se orientar por si próprios. Ter consciência do corpo é ter consciência dos movimentos internos. Esta consciência amplia a escala do movimento. A consciência do corpo

intervém sempre que este entra em acção na dança, ou nas artes do corpo em geral, no processo de criação artística, no simples facto de nos tocarmos ou de nos vermos.

“Na realidade, a consciência do corpo encontra-se presente em toda a forma da consciência: é por isso que Steve Paxton ora compara esta forma de consciência com a visão, ora faz dela um “sub-sistema” de órgãos do corpo.” (José Gil, 2001:135)

Ou seja, é um corpo no seu todo, com a sua pele que entra em contacto com o outro através da vista, a visão à distância; por vezes até através do olhar periférico esta consciência torna-se ainda mais desafiante e intensa, provocando o destino do movimento.

Na técnica do *Contact Improvisation* pretende-se desenvolver capacidades orgânicas e sensitivas baseadas em princípios que regulam a intervenção entre grupos, trocar ou transferir peso de um corpo para o outro, preservar o movimento fluido e responder continuamente a novas situações.

Procura-se a capacidade de reagir instantaneamente às novas situações de modo a dar continuidade e viabilizar o diálogo garantindo a segurança física, é uma linguagem espontânea que trabalha com a noção de peso, *momentum*, e gravidade.

A comunicação dos corpos, uma osmose, onde o tacto é fundamental, resulta em sentimentos sobre as impressões sensoriais. São a acumulação dos mapas de cada um, os mapas dos mapas dos sentimentos, a acumulação de experiências partilhadas, centradas no mesmo fenómeno, em consonância com a música, o espaço, etc. que a comunicação inconsciente de experiências acontece, é como ter acesso à história do outro. Sendo importante salientar que:

“a consciência do contacto que um bailarino tem contém não a experiência do outro, mas a consciência que este último tem dessa experiência” (José Gil, 2001:138)

A ideia é formar um corpo único através do contacto entre dois corpos. Recebe e dá movimento: o corpo único acontece devido à transmissão de movimentos inconscientes que estes transmitem espontaneamente. Particularmente, acho interessante o artista treinar a sua capacidade de gerar organicidade onde cada um deve pesquisar suas próprias formas.

”A atmosfera resulta da invasão da consciência pelo inconsciente; no mesmo acto, é o espaço do corpo (...)” (José Gil, 2001: 147)

Resumindo: ver o interior é antes de mais projectar afectos, sensações e pensamentos de movimento no espaço. É esculpir o espaço interior que se mostra para o exterior, transformando este último em espaço do corpo.

Os meus braços percorrem todo um espaço até eu dizer que há um desenho, o meu movimento funciona como um desenho. Daí eu dizer que por vezes o meu movimento não tem forma, ou pelo menos aquilo que é visível do exterior. Não é mais do que um traçado do interior, uma linha resulta da projecção dos movimentos concretos sobre um espaço abstracto. O quadrado no chão de 5m por 5m, ou a folha de papel de MAPACORPO é um espaço de profundidade onde coexistem vários espaços tornando possíveis os movimentos contraditórios. A projecção do desenho do movimento e a projecção do desenho virtual criam sem dúvidas espaços paradoxais que se complementam e o seu resultado não podia ser senão a geometrização dos afectos, é como traduzir o sensível em linhas, que são ora interiores ora exteriores.

## **CAPITULO 2**

### **2.1 O uso das tecnologias na dança**

O teatro sempre foi um assunto de técnica e tecnologia. Sempre abordou o homem com a aplicação das artes técnicas. O prazer do teatro significou também um prazer da mecânica. Por esta razão, o teatro absorveu sempre imediatamente todas as técnicas e tecnologias – desde a perspectiva até à Internet.

Neste sentido, não surpreende que o desenvolvimento das artes performativas e especificamente da dança sempre estivesse ligado às novas invenções e ao pensamento epocal. A hibridação de duas culturas: a artística e a científica. As técnicas figurativas, como o cinema e o vídeo, não são apenas meios para criar imagens. Eles acabam por modificar a maneira de se perceber e interpretar o mundo. Dessa forma,

ao mesmo tempo que se reproduz o mundo, passa-se a fornecer uma visão particular dele.

O *ballet* romântico do século XIX fez uso das novidades da iluminação com luzes a gás e a óleo, fez uso da utilização de reflectores e filtros para criar as atmosferas luminosas pretendidas.

Nos anos 1840, utilizou-se a fotografia para a dança, primeiro meramente para retratos dos bailarinos, mas muito rapidamente também como meio de documentação. Com os estudos cronofotográficos do movimento do corpo de *Etienne-Jules Marey* (1830 – 1904) e *Eadward Muybridge* (1830 – 1904) a dança começou a ser um centro do interesse. Já na passagem para o século XX, a dança foi matéria dos primeiros trabalhos cinematográficos: os primeiros criadores do cinema perceberam logo a afinidade da sua arte – uma nova tecnologia em pleno crescimento no princípio do século XX - com o dinamismo da dança. Mas o interesse existia também vice-versa: inovações nas técnicas da iluminação como projecções de filmes foram utilizadas para criar novos cenários no palco. *Loie Fuller* (1862 - 1928), bailarina e coreógrafa americana, foi uma das personagens mais inovadoras. Ela não foi só ícone da *Art Nouveau* e protagonista da dança moderna como também a “mágica da luz”. Ela utilizou projecções de luz eléctrica com filtros coloridos, substâncias fluorescentes e panos gigantescos de veludo como meio de reflexão para criar ambientes luminosos até então desconhecidos. Em 1906, produziu, realizou e representou a curta-metragem “*Fire Dance*” (França), onde simulou fogo através de luz vermelha, projectada por baixo de vidros no chão. Em 1917, *Filippo Tommaso Marinetti* (1876 – 1944) escreveu no seu “Manifesto da dança futurista”: “Nós Futuristas preferimos *Loie Fuller* e os *cakewalk* dos negros porque utilizam luz eléctrica e mecanismo”.

O futurismo é sem dúvida o movimento artístico que juntou mais a dança – corpos em movimentos – com as novas invenções tecnológicas da altura. Movimento, dinamismo e velocidade são os valores nomeados. Uma crença absoluta num mundo mecanizado, um triunfo da tecnologia. O papel do Homem segundo o Ideal Futurista é a identificação do homem com a máquina.

Numa forma revolucionária, declaram a máquina como protagonista do teatro, substituindo o conceito antropocêntrico. As peças futuristas viviam da simultaneidade

da acção e claramente da provocação. O teatro futurista foi o primeiro a apelar à interactividade do público e acabou com a narrativa linear.

Num modo mais formalista, *Kurt Schmidt*, aluno da *Bauhaus*, pretende no seu "*Mechanische Ballett*" (1923) criar imagens geométricas em movimento. A função dos bailarinos foi simplesmente mover objectos construtivistas no palco, sendo eles próprios invisíveis para o público. *Schmidt* planeou substituir esta função por máquinas, que na sua ideia tinham mais potencialidades que actores humanos.

A dança e o filme são compostos por fragmentos, quase de uma forma estroboscópica, que mostra que as técnicas cinematográficas da altura, princípios de corte, colagem e montagem, entraram na dramaturgia do *ballet*.

Estas fortes inovações na área de *ballet* ou, numa forma mais geral, no teatro, nas primeiras décadas do século XX, foram muitas vezes provocadas por artistas plásticos. Paralelamente às invenções técnicas, nasceu desde o romantismo a ideia de multimédia – décadas antes da era digital. A descoberta da fotografia, do vídeo e das tecnologias digitais não só mudou radicalmente as artes plásticas como também as artes performativas. Com o desenvolvimento das tecnologias cinematográficas, da realidade virtual e da capacidade de edição e manipulação do vídeo em tempo real, as novas tecnologias ganham cada vez mais importância na encenação coreográfica.

*Merce Cunningham* (1919-2009), bailarino e coreógrafo americano, foi um dos pioneiros na utilização de novas tecnologias nas suas criações coreográficas. A obra "*Variations V*" do ano 1965, do compositor *John Cage* (1912 - 1992) e de *Merce Cunningham*, em cooperação com muitos mais artistas, tornou-se a primeira obra performativa com todas as características multimédia, mesmo antes da era digital.

"*Variations V*" foi no sentido wagneriano uma fusão das artes, uma obra perfeitamente colectiva. Partindo da filosofia do *happening*, a linha entre vida e arte foi dissolvida. O som foi controlado pelo movimento dos *performers* através de um sistema de *triggers* e células fotoeléctricas que ligaram e desligaram os rádios de banda curta e as cassetes com gravações de ruídos, fragmentos do mundo vulgar. Várias projecções de iluminação e de filmes como televisões no fundo do palco criaram visualmente múltiplas camadas, no meio das quais os bailarinos dançaram. Eles actuaram dentro de um certo plano de actuação mas com liberdade de improvisação. Não existiam hierarquias, que não correspondiam ao espírito anárquico de *Cage* e

*Cunningham*. Cada espectáculo foi diferente. Juntou as personalidades mais criativas da época. Foi uma obra musical, visual, performativa, com tecnologia da época, simplesmente uma produção multimédia.



#### *Variations V*

Instrumentação: Qualquer número de músicos com células fotoelétricas e pelo menos 13 fontes de som electronicamente amplificadas

Duração: não determinada



A partitura de *Variations V* foi feita depois da primeira performance e continha 37 notas sobre performance áudio visual, inclusivamente uma lista dos participantes.

As fontes da primeira performance foram rádios de banda curta e cassetes com sons gravados como, por exemplo, do esgoto da cozinha (gravados por John Cage).

Fotocelulas reagindo ao movimento dos bailarinos, interruptores por trigger, que

ligavam e desligavam o áudio. Max Mathews desenhou a mesa da mistura para controlar o volume, timbre e a distribuição do som entre as seis colunas na sala.

Em 1966, a televisão Norddeutscher Rundfunk Hamburg e Sveriges Radio Television produziram a versão para a televisão, *Variations V*, New York, 1965. A duração do filme é de cinquenta minutos.

Depois da sua estreia passou a ser apresentado na Europa.

*Cunningham* percebeu logo que é uma forma diferente trabalhar em frente de uma câmara ou num palco. Ele descobriu as características específicas do filme e percebeu a câmara como ferramenta criativa. Actuar ao vivo é trabalhar coreograficamente o espaço do palco em relação ao público, para múltiplos pontos de vista; em frente de uma câmara a coreografia encontra-se limitada a um plano só da filmagem, o corpo do bailarino e o seu movimento estão reduzidos a uma projecção meramente de 2D. Em compensação, a câmara, graças à sua mobilidade e capacidade do zoom, permite aproximações e perspectivas radicalmente diferentes.

Nasceu o primeiro *vídeo dance* da história. *Vídeo dança*, ou *filme dança*, procura definir-se como um género próprio de arte. A ideia não é documentar uma coreografia no palco, mas sim criar a coreografia em função da obra cinematográfica e com o movimento da câmara tendo um papel

integrante na coreografia. Os movimentos da dança e da câmara juntam-se à linguagem cinematográfica (*cortes*, *stills* etc.) e finalizam a obra de arte.

Na década de 70, a coreógrafa americana *Lucinda Childs* criou com *Robert Wilson*, *Einstein on the Beach*, uma coreografia na qual os bailarinos dançam com as suas imagens projectadas. A ideia da coreógrafa foi propor uma visão poética da ciência, usando elementos matemáticos na sua composição. Em 1984, *Jerome Robbins* criou *I'm Old Fashioned*, para o *NewYork City Ballet*, prestando um tributo à dança no cinema. Bailarinos da companhia repetiam os movimentos das projecções de imagens de *Fred Astaire* e *Rita Hayworth* no filme *Bonita como nunca*.

O coreógrafo francês *Philippe Decouflé*, no espectáculo *Shazam!*, trabalha com o que ele intitulou de ensaios cine coreográficos. Trata-se de um exercício do enquadramento dos corpos no próprio palco. No Brasil, o carioca Paulo Caldas também procura associar a dança à linguagem cinematográfica. No seu espectáculo *Quase Cinema*, utilizou no palco ângulos de visões comuns no cinema. Numa das cenas, os bailarinos,

sustentados por presilhas, apoiam-se horizontalmente num painel, como se estivessem sendo filmados de um plano aéreo. A plateia vê-os “de cima”, como se a técnica cinematográfica do *plongée* tivesse sido utilizada.

A tecnologia desenvolvida na segunda parte do século XX foi importantíssima para a dança moderna, com a captação do movimento e a sua manipulação digital (*motion capture*).

O objectivo da *motion capture* é criar um banco de dados sobre o movimento natural de um corpo humano ou animal para a sua posterior edição. O processo é o de marcar todos os pontos das articulações que tem importância no movimento do corpo (por pontos brancos, luzes ou sensores) e que são filmados de várias perspectivas com o mesmo código de tempo. *Softwares* especializados calculam através destas imagens as coordenadas espaciais (x,y,z) ao longo do tempo de cada articulação. Estes dados podem ser editados em *software* 3D de animação como 3DS Max, Maia, Poser etc. para criar movimentos naturais de caracteres virtuais. Esta tecnologia é muito utilizada nos jogos digitais (p.e. Half-Life 2, 2004; Lara Croft Tomb Rider-Legend,2006) , filmes de animação (p.e. Madagáscar 2005), e no cinema (p.e. The Lords of the Rings 2001-3; King-Kong, 2005).

A origem pode-se encontrar no trabalho fotográfico de Eadweard Muybridge, especialmente nas suas fotografias em série do movimento de um cavalo em galope. O *setting* das câmaras (uma quantidade enorme – 50) instaladas paralelamente ao longo do percurso do cavalo e disparadas pelos seus próprios cascos através de fios – é muito similar aos *settings* de um estúdio de *motion capture* hoje em dia.

Desenvolveu-se um *software* especializado para a criação coreográfica: “*Lifeforms*” (hoje “*Danceforms*”). O coreógrafo pode criar o seu próprio arquivo de movimentos e editá-los em “*Lifeforms*”. Merce Cunningham trabalhou com “*Lifeforms*” desde 1989 e influenciou muito a adaptação desta tecnologia à dança.

Concluindo: observa-se uma influência recíproca entre a dança e as tecnologias. Já desde os primórdios do cinema mudo, o gestual da dança se fazia presente na tela. E no decorrer da história da sétima arte, cada vez mais a dança esteve presente; passando de simples alegoria à parte da narrativa.

Por sua vez, a linguagem cinematográfica também foi inserida no palco e modificou a estética dos espectáculos. Por meio de projecções de cenas, ela acabou por gerar novas formas de movimentação dos corpos. O vídeo, como veículo de massa, popularizou a dança, facilitando o acesso a espectáculos. Como forma de registo, juntamente com o cinema, possibilitou gravar para sempre a *performance* de grandes bailarinos, feito até então impossível de ser realizado. Devido a questões económicas, a televisão tornou muito mais viável o contacto entre bailarinos e o trabalho de diferentes companhias mundiais. A criação do bailarino feita a partir da computação gráfica possibilitou explorar novas movimentações e novas emoções por parte dos bailarinos reais: poder dançar com um ser desenvolvido a partir da captação de seus movimentos. Suspendem-se os limites do espaço e do tempo.

A dança, como forma de expressão, não morre em decorrência das tecnologias. Importante é a não alienação dos profissionais da dança em relação à tecnologia. Eles visam buscar um contacto cada vez maior com as descobertas científicas, questionando sua utilização. Pesquisas na área acabam por buscar soluções de uso do tecnológico para o próprio proveito dessa forma de arte. Não só com o intuito de utilizá-las como efeito alegórico, a fim de cativar um público ávido por novas ilusões imagéticas, mas também com a finalidade de criticar e discutir questões actuais.

## Capítulo 3

### 3.1 Projecto: MAPACORPO

#### FICHA ARTISTICA:

Direcção, coreografia: **Amélia Bentes**

Orientação coreográfica: **Lia Rodrigues**

Interpretação: **Amélia Bentes e Leonor Keil**

Música ao vivo: **Vítor Rua**

Desenho digital em tempo real: **António  
Jorge Gonçalves**

Figurinos: **Carlota Lagido**

Desenho de luz: **Cristina Piedade**

Projecto financiado pela **DGArtes –  
Ministério da Cultura**

Co-produção: **Fundação Centro Cultural de Belém**

Produção executiva: **ACCCA, Companhia Clara Andermatt**



#### SINOPSE

Melhor do que criar, só co-criar. Gosto desse desafio. As artes de palco são sempre colaborações. Mas um projecto onde os colaboradores realmente se abrem ao diálogo e à diferença é um desafio muito raramente assumido.

Assim, como ponto de partida fundamental, a personalidade dos colaboradores envolvidos. *Mapacorpo* é um dueto no feminino interpretado por mim e pela Leonor Keil, com percursos idênticos mas distintas nas suas fisicalidades. Trabalhámos essa proximidade e essa diferença. Começamos juntas numa mesma pele, que depois é tirada, tratada como uma coisa. Como extensões uma da outra, completamo-nos e desorganizamo-nos.

Prefiro sempre dançar com música ao vivo, numa escuta mútua. O Vítor Rua é um criador de atmosferas espectaculares, acompanha e estimula.

O Jorge Gonçalves, no desenho digital em tempo real, já colaborou comigo nos últimos trabalhos. Tem uma técnica e uma linguagem muito inovadoras e ainda com muitos caminhos a explorar. Completa o discurso, mas também implica metamorfoses que, entrando pelo movimento dentro, o transformam poeticamente.

Ao fim de vários meses de pesquisa e ensaios, uma primeira versão, acompanhada de muitos materiais de pesquisa, foi exposta ao olhar muito particular da coreógrafa brasileira Lia Rodrigues, a quem foi lançado o desafio de trabalhar o material existente. Estivemos durante um mês com esse olhar exterior, inteligente, sensível e respeitador. Partimos da ideia de mapear o nosso próprio espaço. Elaborando um jogo com as histórias que acumulamos, com as escolhas que fazemos e que determinam o que somos. Corpo com história, uma viagem no tempo: que mudanças se processam num corpo? À medida que o branco é preenchido, surge também a procura do descanso. Da paz. Como diz *Genet* no inspirador livro sobre Giacometti, não é o traço que tem elegância ou plenitude, mas sim o espaço branco por ele contido. É o barro que faz a ânfora, mas é o vazio interno que lhe dá sentido. Como nos recortamos nesse espaço, nos erguemos dessa folha, quatro *performers*, tridimensionais, vulneráveis, dialogando com a música e com o silêncio, por vezes excessivos, vivos? Procuramos em cada instante estar presentes. E ser honestos, que é o mais difícil.

## **3.2 Inspirações para o projecto MAPACORPO**

### ***3.2.a. Alberto Giacometti***

O livro de Jean Genet, "*O estúdio de Alberto Giacometti*", foi sem dúvida uma grande inspiração teórica e emotiva para este trabalho. Retirei algumas citações que serviram de apoio a improvisações não só de movimento como de desenho.

Neste livro, Genet escreve sobre aquilo que sente ao ver o que Giacometti vai fazendo no seu estúdio...O seu trabalho traduz-se no que é essencial, numa repetição dos meios expressivos e dos gestos formais, que imprimem à figura humana um significado essencial: linhas verticais que se opõem às linhas horizontais do mundo. As

proporções, os alongamentos das formas, a manipulação das superfícies, são elementos que salientam a capacidade poética da sua obra de arte.

Alberto Giacometti desenhava o tempo todo sobre tudo, sem se perguntar se o tema era importante ou não. Esculpir e pintar aquilo que via, tentando então captar a realidade pelo viés do imaginário.

Pontos relevantes: o quotidiano, a percepção do olhar, o modo de operacionalizar a linha, a planificação do espaço (para ele o espaço não existe, é sempre preciso criá-lo), a transitoriedade da realidade (observar a realidade proporciona inúmeras possibilidades de abordagem do desenho), coloca a percepção de um mundo ou de matéria em constante transformação, a imagem nunca é a mesma. Na sua obra, observa-se acções sobre acções e tentativas de registar o irregistrável.

O movimento de construção dos pensamentos visuais das suas obras poéticas era trabalhar sobre um suporte bidimensional e gerar possibilidades de desdobramentos de pensamentos gráficos num suporte tridimensional.

Giacometti estava sempre a escrever e a apagar, a construir e a destruir para construir, na impossível operação de dar por concluída uma obra que captasse o "desconhecido absoluto" da natureza real.

“(...) os objectos tinham um peso - ou melhor, uma ausência de peso – que os impedia de assentar sobre os outros. A toalha estava só, de tal modo só que tive a sensação de poder pegar na cadeira sem a toalha se mexer do sítio. Tinha o seu lugar próprio, o seu peso, e até um silêncio próprio. O mundo era leve, leve...” (Jean Genet, 1999, 39).

Em Giacometti, a representação do corpo humano é marcante. Fala-nos da capacidade expressiva da imagem e do objecto. As personagens, isoladas ou em grupos, exprimem um sentido de individualismo. Não era, porém, minha intenção representar as figuras que Giacometti criava, mas sim retirar o ambiente que provocavam, como expressões do tipo: figuras delicadas de força, inquietas, palpitantes, serenas, a leveza do mundo, etc.

“A curva do ombro – a articulação do braço – é delicada... (com as minhas desculpas, mas) é delicada de força.” (Jean Genet, 1999, 22)

“Como pode ser ela simultaneamente suave e distante (...) mas essa rua quase erecta é nem mais nem menos uma das suas melhores estátuas, inquieta, palpitante, serena.” (p. 37)

“(...) Ao compor um indivíduo indissolúvel, numa escultura destas cada órgão ou membro é de tal forma prolongamento dos outros que perde o nome que lhe é devido. Este braço seria impensável sem o corpo que o continua e, em última análise, o significa (sendo o corpo prolongamento do braço), e afinal desconheço braço tão intensamente, tão expressamente braço como aquele.” (p. 30)

Esta obsessão pela figura humana revela-se também na sua produção pictórica e nos seus desenhos, onde a linha assume uma grande expressividade e liberdade na caracterização das formas.

“A propósito dos desenhos escrevi: «objectos infinitamente preciosos...» Queria também referir como os brancos dão à página um valor oriental – ou marca de fogo –, sendo os traços usados sem qualquer atributo, mas unicamente para conferir significado a esse branco. Só estão ali a dar forma e consistência ao branco. Repare-se: não é o traço que tem elegância, mas sim o branco por ele contido. Não é o traço que é pleno, mas sim o branco.”(p. 49)

“(...) por causa dos brancos; onde o desenho invisível está subentendido tem-se a sensação do espaço com tal força que este espaço surge quase mensurável.” (p. 46)

“... o espaço circula. Também a luz. Sem a mínima oposição de valores convencional – sombra/luz – a luz irradia e uns poucos de traços esculpem-na.”(p.47)

O espaço cénico de *Mapacorpo* foi totalmente inspirado em Giacometti. O branco da folha de papel tornava-se o lugar mais imediato, numa tentativa infindável de captar no espaço e na luz, a presença viva e fugidia do ser ou do objecto. Nos desenhos: a matéria e o contorno, o cheio e o vazio, o testemunho e a sugestão, a presença e a falta. São o "ver" e o "olhar", que pontuam o percurso.

“E contudo, mal afixa diante de si a folha branca, fico com a impressão de ele sentir a mesma reserva e o mesmo respeito face ao mistério da folha e ao objecto a desenhar aí (...) Qualquer das obras de escultura ou desenho pode intitular-se «O objecto invisível» ” (p. 50)

### **3.2.b. Inspirações tecnológicas**

A ideia é criar uma “folha branca”, ou seja um quadrado que é projectado no chão onde se desenrola não só toda a acção física como os gráficos mapeados. Neste

espaço, o corpo descreve em conjunto com o desenho digital um mapa sensorial, ficando o corpo ora submerso ora descoberto pela imagem.

Na pesquisa que efectuei, selecionei três inspirações:

### **Coreografia: GLOW, companhia Chunky Move**

O trabalho de coreografia de *Gideon Obarzanek* é feito em parceria com o de *Frieder Weiss*, um engenheiro responsável pelo desenho do sistema interactivo.



O espectáculo utiliza tecnologias de vídeo interactivo para gerar em tempo real uma paisagem digital em reacção ao movimento do bailarino. Este trabalho foi muito inspirador para o arranque da minha ideia inicial. Há neste espectáculo componentes performativas que correspondem ao meu imaginário: o facto de os corpos traçarem linhas, sombreados de diversas formas no solo.

### **Synchronous Objects**

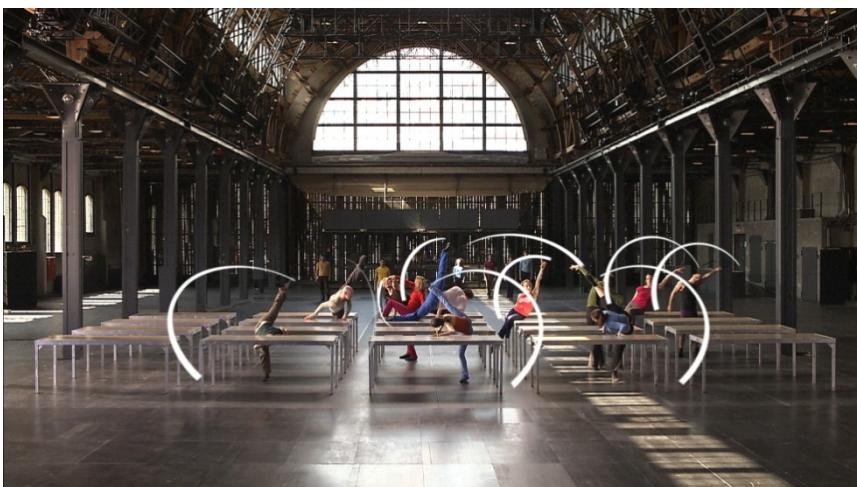
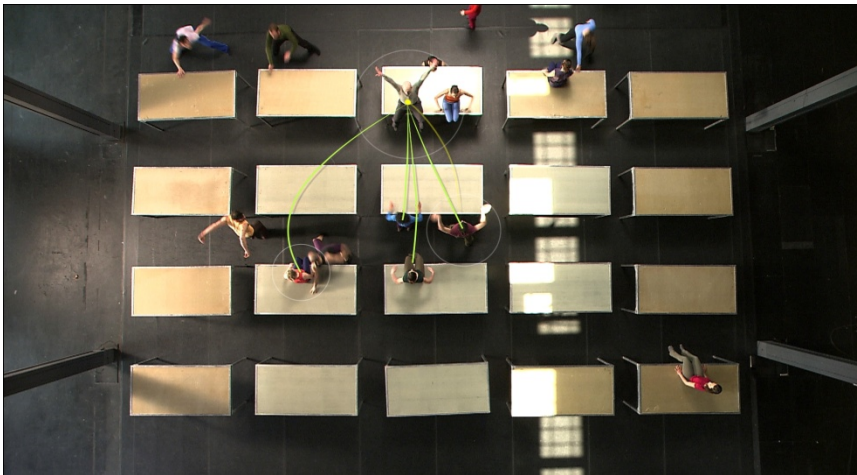
É um trabalho realizado em conjunto pelo coreógrafo William Forsythe e o Ohio State University - Advanced Computing Center for the Arts and Design.

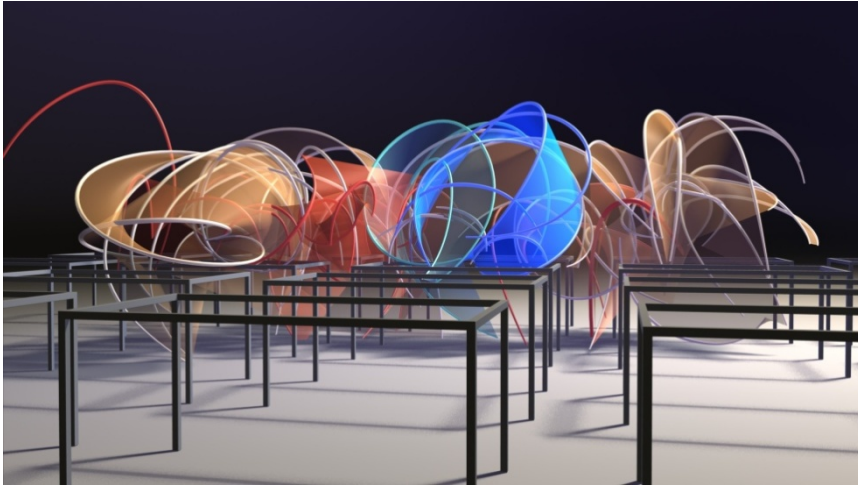
Aqui a ideia é procurar ferramentas em *DATA VISUALIZATION* para um melhor entendimento e análise dos sistemas de organização das coreografias de *William Forsythe*.

Há um estudo profundo do movimento, trabalha-se sobre a energia e as linhas dos

deslocamentos, as imagens mostram um jogo complexo de *cues* ou na linguagem da dança “deixas” de movimento de uns para os outros. Essas linhas são dissecadas e filtradas até chegar a uma ideia gráfica. Ou seja, segue-se um processo interactivo que combina técnica, análise e métodos criativos.

*William Forsythe* constrói no final de todo o processo o mapa da coreografia. Este trabalho faz-me reflectir sobre os métodos criativos, objectivos e o meio para se chegar a um produto possível para este trabalho.

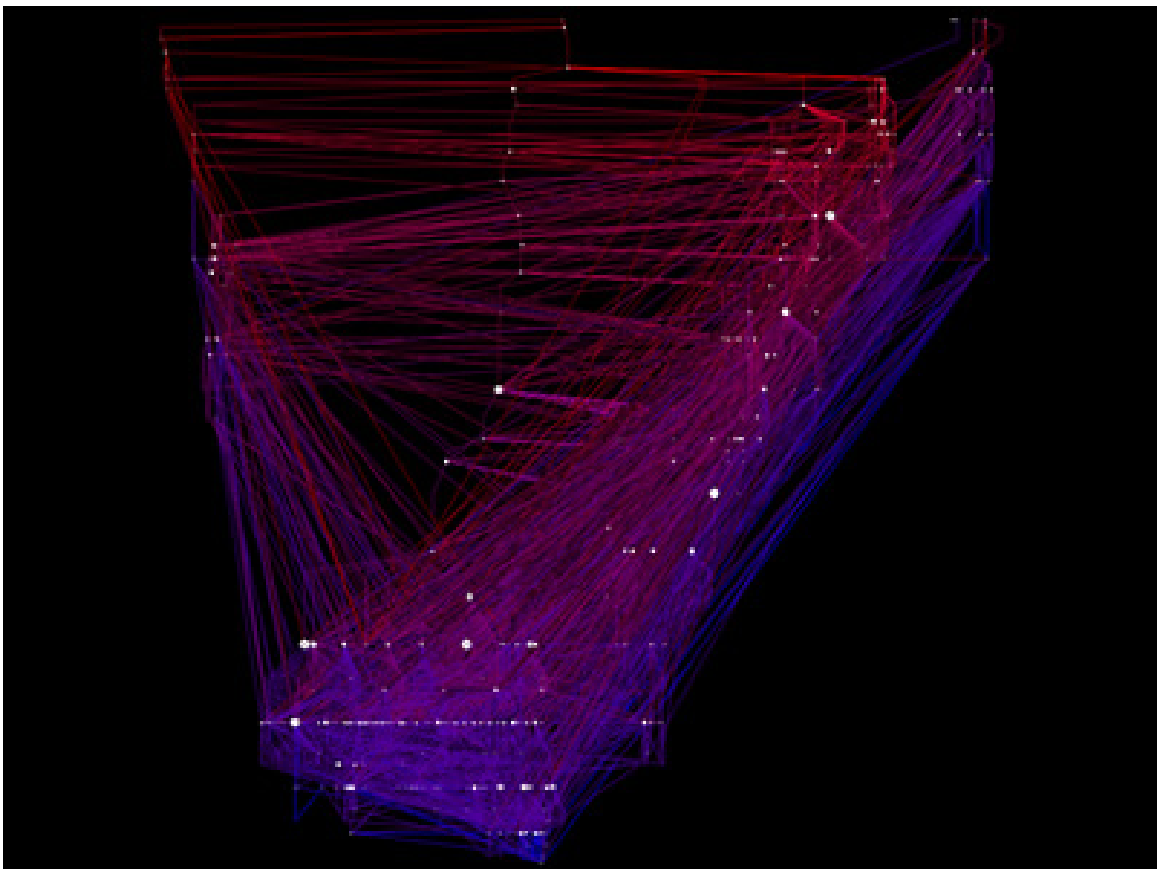




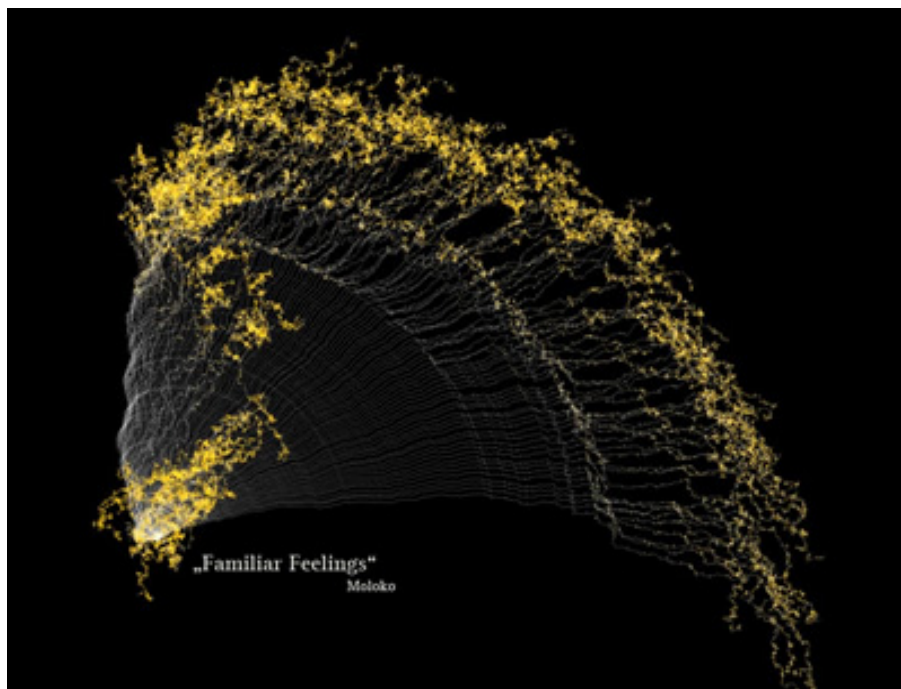
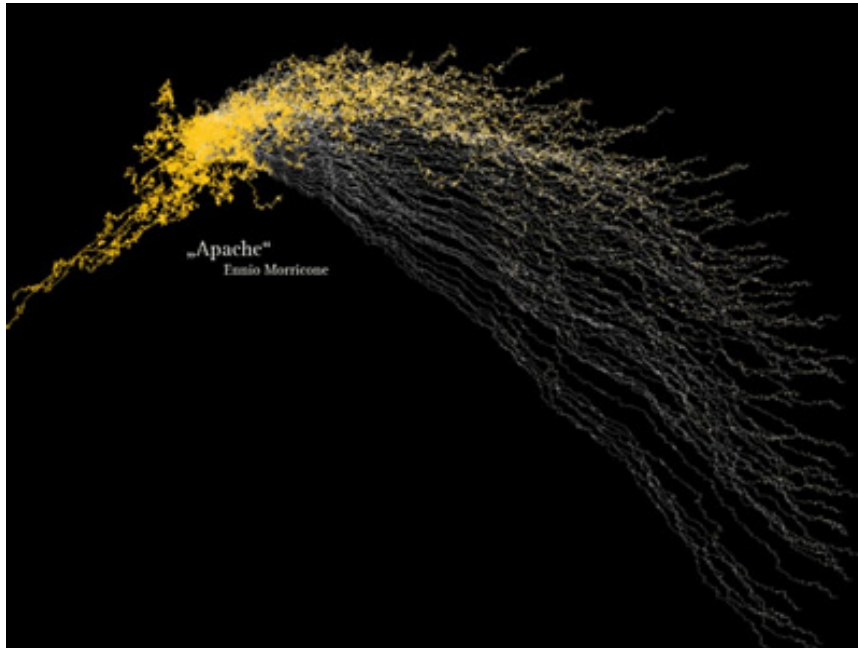


## Manuel Lima

É um “*interaction designer*”, pesquisador e fundador do [visualcomplexity.com](http://visualcomplexity.com), a visualização de redes complexas. Muitas destas imagens passariam à fase seguinte do meu processo, a síntese, que é onde se desenvolve novas ideias a partir de uma outra. O trabalho de Manuel Lima é muito extenso e inspirador. Muitos destes mapas gráficos serviriam para improvisações físicas, provocando o espaço nas pesquisas de trajectos e envolvimentos físicos. Por exemplo, imaginemos que descrevo no papel tudo o que fiz durante um dia; passaria esta descrição a um engenheiro de imagem e lhe pediria que elaborasse um mapa gráfico a partir das minhas descrições. Ambos trabalharíamos separadamente, depois dos trabalhos feitos passávamos à fase de junção, seriam dois mapas sobre o mesmo tema; depois seria jogar com o acaso, o ritmo, o encaixe, sobre a própria dramaturgia.







### 3.3 A alteridade no Mapacorpo

“Retornar ao centro, à inscrição uterina com que o espectáculo começa, dois corpos que se fundem num corpo duplo, alteridade de si mesmo – *és tu o duplo de mim ou és o outro em que me projecto, com quem me interligo, fundo e de quem me separo?* -, no seio de um círculo matricial unificador onde este corpo se liga e desliga mantendo-se conectado. (Ilda Teresa de Castro, 2010 – 2011)

A dança pode ser sem dúvida uma forma de observar as decisões humanas, o que significa que estamos diante de um palco de relações intersubjectivas, com o mundo e com o outro. A articulação entre o imaginário e a sensação atravessa assim a produção do sentido, seja no corpo dos quatro *performers*, seja no dos espectadores, e é justamente aqui onde a questão da alteridade se faz presente.

Relações que desenham o espaço, recortando, percebendo, descobrindo volumes, dimensões, temperaturas, texturas, distâncias, tensões, etc. Isto tudo sempre construindo realidades. Movimentamo-nos no espaço em relação ao outro e aos outros. Há uma autonomia-dependente. Um caminho de duplo sentido sem fim.

O palco é por excelência um lugar onírico. É um lugar onde se projecta o ir, é um ponto de encontro, de projecções, é o fim e a origem da vontade, é o lugar do outro e dos outros. O lugar onírico é o lugar da nostalgia do particular, ela encontra-se entre a alteridade máxima (ou fechamento absoluto de eu) e a metamorfose máxima (que implica a reciprocidade entre exterior/interior). Surge assim uma necessidade de reflectir sobre a representação da identidade através da linguagem coreográfica: *como bailarina, é através da dança que construo e desconstruo o meu corpo e a minha história. Trabalho, com o corpo, o espaço, e o tempo. É um corpo que trabalha com tudo o que existe à sua volta, e dentro de si próprio, com a sua organicidade, com a sua*

*intuição e com a sua complexidade física, mas também com os medos, os desejos e as inquietações.*

*“um corpo não está vazio. Está cheio de outros corpos, pedaços, órgãos, peças, rótulas, anéis, tubos, alavancas e foles. Também está cheio de ele próprio: é tudo o que é.”(Jean-Luc Nancy,2004,15)*

O outro é o ponto de partida de um outro. A presença do outro provoca inevitavelmente efeitos no entendimento do espaço e na forma como se manobram as extensões do tempo, o outro não só habita como enriquece uma variedade de possibilidades.

Procurar o que significa o outro é compreender que em torno de cada ideia há uma organização do mundo exterior através do qual outras ideias comunicam. É compreender a complexa teia de interações pessoais que tornam o outro ou eu naquilo que se é hoje. O outro fornece o pano de fundo, o cenário, as personagens e os acontecimentos que configuram as histórias das nossas vidas.

*“Sem outro, não há passado – em rigor, não há tempo. Sem outro, há um «eterno presente». Sem outro, a consciência e o seu objecto coincidem.*

*“(…) Sem o outro, as «coisas» sufocar-me-iam.*

*“(…) Sem o outro na estrutura do mundo, «a minha visão da ilha é reduzida a ela própria», o desconhecido torna-se absoluto e a noite insondável, o mundo não tem virtualidades e a categoria do possível não existe: formas sem fundo, linhas abstractas, «coisas» sem modelo; fim das transições, das contiguidades e das semelhanças; profundidades impenetráveis, distâncias e diferenças absolutas, repetições insuportáveis.”(Maria Lucília Marcos,2003,119-120)*

Talvez seja possível pensar que a alteridade é sempre uma questão pertinente na dança, tendo em vista a presença de corpos no espaço cuja não-identidade é imediatamente visível. Mas a alteridade no *Mapacorpo* é uma condição de possibilidade das relações, uma vez que o espectáculo depende inteiramente do jogo que os quatro intérpretes criam em cena para preencher os quadros. Os relatos dão-se e funcionam como uma tentativa de trazer a realidade para dentro desses quadros. É neste jogo que o olhar fica em evidência: tendo a alteridade como ponto de partida, é a identidade de cada um que se revela nas formas de relatar. É em relação que cada

um é um. Tensionalmente. As diferenças não são prévias. Surgem por diferenciação, por processos de diferenciação.

“A comunicação não pode ser entendida como anulação das diferenças, mas como trabalho sobre as diferenças (não «apesar», mas «com» as diferenças). O verdadeiro encontro é uma interrupção – porque interrompe o que estava, porque abre a possibilidade do possível. É tensionalmente que cada um é um. Tensionalmente, singularmente.”(Maria Lucília Marcos, 2003,123)

Neste contexto a alteridade é experiência mais do que experimentação.

Surge o interesse pelas biografias, memórias, gestos, palavras, e pelos instrumentos físicos de cada um, e pelo que cada um pode oferecer ao outro em cena. Penso nas *subjectividades flexíveis* e fascina-me o lugar físico que é a imaginação, aquilo que nos permite ler e compor, porque já sabemos que a imaginação tem lugar na percepção, e vice versa.

“Corpo a corpo, lado a lado ou face a face, alinhados ou afrontados, o mais das vezes somente misturados, tangentes (...) enviam uns aos outros quantidades de sinais, de avisos, de piscadelas de olho ou de gestos sinaléticos.” (Jean- Luc Nancy, 2004,16)

O trabalho vai acontecendo, através da presença, dos desdobramentos, da procura de subtilezas e de relações directas com os outros. Em cada ensaio surgem novas possibilidades e através dos limites pessoais surgem descobertas. Qualquer cena se revela um lugar aberto, destinado a relações e transformações.

“Os corpos cruzam-se, roçam-se, comprimem-se, enlaçam-se ou chocam uns com os outros: tantos são os signos, tantos os sinais, as mensagens, os avisos que nenhum sentido definido pode saturar. Os corpos produzem sentido para além do sentido.” (Jean-Luc Nancy, 2004,17)

*É como se dominássemos uma natureza que a um determinado momento, sem que a possamos impedir, se revela por si só. É nessa zona que não controlamos que o trabalho me começa a interessar. A noção da representação é uma constante. Primeiro ela passa pelos intérpretes, como já referi, para depois chegar ao espectador; eu estou a representar para os outros e eles para mim, ver é ser visto, ao sermos visto é como se*

*uma outra pele nos fizesse descobrir outras coisas, e reflectimos algo mais de nós, que por sua vez vai inspirar os outros intérpretes a serem vistos: é uma co-dependência.*

“A visão é o encontro, como numa encruzilhada, de todos os aspectos do Ser. (Merleau Ponty, 1975, 299)

Segundo Merleau-Ponty, (no ensaio “*O olho e o espírito*”), é através do olhar que primeiro interrogamos as coisas, e devemos compreender o corpo, de forma geral, como um sistema voltado para a inspecção do mundo. A arte tem o poder de expressar toda a ‘visão’ e a essência da realidade existente, porque a sua expressão é muito mais profunda do que a toda a materialidade inerente ao ser humano. O espírito transmite sensações através do corpo, e também através do seu intelecto. Logo o espírito tem o poder de compreender e perceber toda a essência da visão, porque ele a sente e tenta transmitir através do veículo que é o corpo. O olho transmite a visão da própria realidade na qual está inserido, e só vê aquilo que, de momento, faz maior significado ao espírito.

“( ... )o espírito sai pelos olhos para ir passear pelas coisas, visto que não cessa de ajustar a elas a sua vidência.”(Merleau-Ponty, 1975, 281)

“( ... ) não o olho como se olha uma coisa, não o fixo em seu lugar; o meu olhar vagueia nele como nos nimbos do ser e eu vejo, segundo ele ou com ele, mais do que o que vejo.” (Merleau-Ponty, 1975, 280)

A dança (no meu caso) é o desejo do espírito em se materializar e nela se fundir, e expressar toda a visão do ser e a essência do sentir. Nessa linha de pensamento, tudo o que se observa está ao alcance do olhar: o bailarino move-se entre formas. Vê o visível, com os sentidos e com a razão. O modo como alguma coisa foi percebida e vivenciada fica gravado na memória e essas sensações devem ser valorizadas, como forma de conhecimento, e transcritas nas suas realizações. Isso porque o desenvolvimento da percepção é inerente ao ser, é uma busca individual.

Olhar e ver: ver é entrar no universo de seres que se mostram. Neste espectáculo, a sensação de estar no palco e não conseguir observar os espectadores provoca alguns sentimentos: não os vendo, podemos viajar com a nossa imaginação, é como se

estivéssemos a dançar num lugar sozinhos e o sentimento é de alguma liberdade; por outro lado, sabemos que estão lá, a olhar, e a observar cada momento, sentimos que somos objecto do olhar dos outros, aos quais temos de dar inúmeras possibilidades. Quando nos tornamos conscientes desse olhar, torna-se necessário um certo cuidado nessa relação interactiva uma vez que existem momentos estáveis e outros instáveis). Seguindo a análise do olhar em Sartre, existem dois modos como o outro se revela: o outro-sujeito e o outro-objecto. O outro-sujeito é aquele para o qual o homem se torna objecto, ou seja, aquele pelo qual o homem ganha objectividade e isso acontece pelo olhar. É por ele que há a apreensão do eu como objecto do olhar do outro.

Mas, no fundo, o eu – objecto também é responsável pela existência do outro, neste caso o público ou os próprios colegas em cena. Sou eu, pela afirmação da minha espontaneidade que faço com que haja um outro, e não simplesmente uma interrupção infinita da consciência a si mesmo. O olhar do outro, na medida em que o apreendo, vem atribuir ao meu tempo uma dimensão nova, enquanto presente captado pelo outro como meu presente, a minha presença possui um lado de fora; sou lançada no presente comum enquanto o outro se faz presença em mim. Numa situação de espectáculo, é inevitável esta união ou harmonia que implica a presença do outro, “dobra”, “prega” do *fora* no *dentro* (como dizia Deleuze, sobre o “duplo).

Olhando profundamente, as coisas começam a revelar-se, a emergir, e o resultado dessa interacção é a inovação e a criação, em qualquer área de actuação do homem; olhar implica a singularidade da consciência que o intenciona, ou seja, são as escolhas singulares que fazem a diferença.

“(…) mas ao olhar, para que este os espouse, os vestígios da visão do interior, e à visão aquilo que a atapeta interiormente, a textura imaginária do real.” (Merleau-Ponty, 1975, 280)

O que se quer dizer é que não são apenas as formas que fazem os movimentos e as imagens, mas tudo o que vem impregnado a esta forma enquanto valores, que passam pelo “modo de estar no mundo” do *performer*, ou seja, suas relações com a sua cultura, com o mundo e com a natureza como um todo.

A alteridade também existe e se manifesta na relação com o espectador; *há a sugestão do movimento e da imagem, e obviamente a noção de proximidade que se pode definir de inúmeras maneiras. Aqui a proximidade dá-se através de um diálogo indirecto. Tento proporcionar que em cada sugestão de imagem e de movimento o observador possa prolongar e criar o seu próprio movimento, a sua própria imagem, a sua sensação através da relação que os nossos movimentos criam juntamente com as imagens e os sons. O meu espectáculo é muito onírico; quero dar ferramentas para que o público entre nesta viagem e crie a sua própria. Não gosto de ter de explicar, prefiro fazê-los sentir. A relação com o espectador é sempre uma relação de confronto, de diálogo, e até de uma certa tensão. É sempre uma relação com o outro: o espectador legitima o que faço, confirma o sentido que dou à coreografia.*

Ao entender a composição como a criação de discursos artísticos, assumo que nenhum discurso pode ser visto separadamente dos contextos sociológicos que afetam esta realidade. Entendo que as relações ocorrem em movimentos simultâneos de causa e consequência, onde inúmeras correspondências acontecem (as conexões entre local/global, individual/geral, interior/exterior, entre outras), onde a procura de sentido permite criar mecanismos que me ajudam a compreender as singularidades do outro, co-autor ou espectador.

“E o equilíbrio da multiplicidade está sempre lá, presente, em cena, composição a quatro, equilíbrio masculino em contraponto, construtor e intencional, ainda aqui a dialogia com o duplo, com o outro, que és tu, que sou eu, *mise-en-abîme* de projecção do feminino masculino em mim e em ti que estás aqui comigo em palco mas estás também aí espectador, expectante, a assistir ao desenrolar de um filme de animação/concerto *live*, com personagens reais, em tempo real.” (Ilda Teresa de Castro, 2010 - 2011)

*A alteridade em Mapacorpo é reforçada pela opção espacial. A ideia de conceber esta noção de espaço, no fundo é um convite a uma espécie de não-expectativa, a uma disponibilidade criativa, necessária para que se desfrute o espectáculo.*

A organização do espaço neste espectáculo é fundamental. Não se trata de um espaço que localiza um ambiente reconhecível para o espectador. Aqui o cenário representa apenas um quadrado branco a ser preenchido por corpos, linhas e sons mas acaba por

ser sempre uma criação de um espaço vazio, uma potencialidade também para o espectador.

Este espaço não representa nenhum lugar específico, embora ofereça situações de lugares reais. O espaço cénico cria um espaço que também se configura a partir de sua virtualidade: um espaço livre, um pouco abstracto. Daí que em Mapacorpo, não exista uma única história. Porque história e identidade têm muito de ficção. E a ficção tem tudo a ver com a realidade. Entendemos que o imaginário está na sensação. É lá que ele vive. O que potencialmente é pode potencialmente não ser. Toda a potência é simultaneamente uma impotência.

O teatro é onde naturalmente acontece a transformação, é um lugar de encontros: aparecemos para desaparecer, estamos ao vivo diante do outro, agimos em relação aos outros, sentimo-nos parte da história onde não existe uma só narrativa. A dança é o lugar onde se cruzam os discursos e onde se cria realidade. É um futuro que acontece e é agora o lugar onde o futuro se faz. Não só descreve a acção de dançar, mas também cria uma situação nova que requer uma operação mental por parte do observador: que ele recorte, desloque e condense os fragmentos resultantes e os torne experiência. O movimento dançado nesta peça estimula a imaginação, permitindo que ela se mova livremente no tempo e no espaço, abrindo cada vez mais as possíveis interpretações da obra. Uma dança que recupera ou inventa, dentro da própria dança, uma experiência. É também um suporte mediante o qual uma imagem se inscreve e articula o visível com as nossas imagens mentais.

## **Conclusão**

Desenvolver uma escrita coreográfica é elaborar formas de desdobramento de ideias, dar contexto ao material que surge para que este habite um espaço performativo. Identificar os pontos de partida e com base neles organizar cenas, e criar estruturas performativas que reconheçam e interroguem a sua própria representação. O termo performance é bastante abrangente e muito utilizado em diversos campos. Aqui o termo performance refere-se a uma linguagem artística:

“A *performance* ou *performance art*, expressão que poderia ser traduzida por “Teatro das artes visuais”, surgiu nos anos sessenta (...). A performance associa, sem preconceber ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. (...) Enfatiza-se a efemeridade e a falta de acabamento da produção, mais do que a obra de arte representada e acabada”. (Pavis, 1999, 284)

Surgiu nos anos 60 mas só chegou à sua maturidade nos anos 70 e 80. A performance como linguagem preza a busca de uma prática totalizante da arte, no que toca às possibilidades de hibridização entre as mais variadas formas e técnicas de expressão cénica, poética e visual, e ainda, evidencia-se pela aproximação directa com a vida quotidiana, trabalhando as questões existenciais do ser humano e usando o corpo e as novas tecnologias para comunicar. É para este aspecto que se pretende direccionar a investigação: para as relações entre o corpo e o desenho digital, que busca desenvolver e propor uma linguagem que segundo McLuhan desencadeará:

“O híbrido, ou encontro de dois meios, que constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos” (McLuhan, 1964, 75)

Como forma de criação, a performance utilizou-se de vários elementos para se tornar uma expressão marcante no tempo até aos dias actuais. Assim, permanece o uso do corpo como material comunicante re-significando acções do quotidiano, a interacção de multimeios e projecções.

Contemporaneamente, a relação do homem com os meios tecnológicos está ostensivamente presente e influencia o seu comportamento e as suas relações em diversos âmbitos da vida social, é uma nova forma de relação entre o corpo e o espaço por meio das máquinas.

“Essa paradigmática reversão de perspectiva no nosso horizonte tornou-se essencial à superação da oposição entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia em prol de uma nova lógica de complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas.” (Paludo, 2000, 31 *apud.Santaella*, 2003, 69)

Tornar esse invisível em visível é um grande desafio a todos os artistas que transformam o próprio corpo em sujeito e em objecto de pesquisa. Trabalha-se aqui com aquilo que, aparentemente, não é concreto havendo a busca incessante de encontrar qual é o corpo humano contemporâneo.

O que vem caracterizar o estado performático do corpo, fazendo da acção um acontecimento de comunicação?

Como integrar, do ponto de vista da narrativa, dramaturgia e movimento dos *performers* nessa categoria da interactividade, em tempo real, tornando-a óbvia e natural ao espectador?

A coreografia Mapacorpo também tem como objectivo discutir aspectos relativos a estas questões. O seu propósito surge da necessidade de reflectir a dança, em especial, de pensar o corpo, o espaço, a relação entre os intérpretes e o espectador como partes co-dependentes que estão implícitas numa obra de dança. Propõe assim investigar o corpo na fronteira dança/*performance*, como objecto de arte tecnológica.

Concebe-se a obra como objecto sensível tanto à presença do espectador, como ao espaço em que é realizada, devendo ser elaborada com enfoque na relação corpo-ambiente, construindo-se continuamente, de modo a constituí-la porosa e permeável à fisicalidade do espaço e àqueles que nele circulam. O diálogo entre dança e artes plásticas é uma constante no meu trabalho, que se instala na chamada fronteira, conhecida zona de conflitos, da qual emergem discussões, ideias e criações, incidindo em novas configurações, delineando novos contornos territoriais ao formato do trabalho que crio. Ao discutir as relações dança/*performance* torna-se relevante reflectir a acerca do corpo-em-arte.

Relações corpo-em-arte/espectador, corpos/ambiente, obra/espectador: sublinha-se a co-dependência e a implicação entre corpo-em-arte, espaço e espectador, incidindo sobre a corporeidade do bailarino, sobre a configuração da obra e, sobretudo, sobre a criação de zonas de tensão geradas pela energia produzida nas relações entre os elementos estruturais da acção. Observa-se a impossibilidade de reprodução deste

momento na sala de ensaio, elevando-se a necessidade de a obra estar a ser constantemente vivenciada, favorecendo o seu processo de expansão e de pormenorização, bem como o aumento de sua estabilidade estrutural, que se afirma na medida em que é experienciada. Da mesma forma, observam-se as pesquisas e as metodologias ganharem maior solidez por serem constantemente testadas e validadas.

A dança, arte do corpo, desde a sua origem inscreve-se em cruzamentos híbridos e ao longo de seu processo evolutivo vem vendo os seus limites territoriais delinearem-se com novos contornos e relevos a partir dos diálogos estabelecidos com diferentes linguagens artísticas e campos do conhecimento. Zonas de passagem, de transição, de confluência... O que se observa são a sua complexificação e ao mesmo tempo o aumento da sua especificidade. Esta pesquisa artística, inscrita no campo da dança, na fronteira dança/*performance*, focaliza corpo, espaço e espectador para preocupar-se com as inter-relações entre tais elementos e encontra o tempo potencializado no corpo, no movimento, na recriação e no devir, revelado no processo de elaboração da obra, nos procedimentos metodológicos realizados a partir de modos particulares de pensar e de fazer arte, próprios de um corpo que dança. O corpo, treinado para ser lançado no território cénico, no limiar da dança-performance, um corpo expandido, extra-vagante, em estado extra-quotidiano, um corpo-em-arte, deve mover-se numa dança macro/micro-perceptiva e com ela restaurar o espaço-físico, actualizando e resignificando os seus elementos através da recriação do movimento e ao mesmo tempo, numa dança-acção extraordinária, irromper no quotidiano, causar estranhamento e deslocar o espectador do lugar de mero observador para participante na construção da obra, tornando-o co-autor.

Imagens e corpos são um único. Queremos realçar a interacção e a emotividade que reúnem os movimentos dos *performers* e as imagens em movimento. As palavras|imagens|movimento apresentam-se sem uma continuidade narrativa ou lógica, antes compreensível na sua relação com o espaço e o tempo, com o seu movimento.

Desde o modernismo, o espaço é um dos elementos principais na criação dos coreógrafos. Já no início do século XX, este fundamento foi ponto de partida para projectos comuns (por exemplo: *Kurt Schmidt* e *Oskar Schlemmer*). O projecto Mapacorpo pretende investigar uma corporeidade coreográfica ligada ao desenho digital. É o espaço virtual a criar palcos digitais para a dança. Pela aplicação desta tecnologia em tempo real consegue-se estabelecer uma ligação entre o espaço real dos *performers* e os espaços imaginários que se criam. O objectivo é que conceito plástico crie um prolongamento dramático entre o movimento dos *performers* e o desenho, como se o desenho fosse uma extensão do pensamento do corpo.

“O corpo é imaterial. É um desenho, é um contorno, é uma ideia.”(Jean-Luc Nancy,2004, 15)

Esta hibridação entre o corpo e a imagem dá-se pela fusão da sensação física com a representação virtual. A capacidade de mesclar a natureza essencialmente abstrata da imagem de síntese com a sua faculdade concreta de tocar os sentidos do espectador faz com que se estabeleça uma impressão física forte e envolvente. Há uma imensa capacidade de interação com o espectador e a possibilidade de geração em tempo real, possibilitando assim o sentimento de "imersão" na imagem.

Queremos levar a um esquecimento das tecnologias de registo e de difusão das imagens. Queremos antes pensar o encontro de imagens e de corpos e dos seus movimentos como um todo. As imagens, os movimentos e os corpos devem ultrapassar tanto o ecrã como o espaço cénico. Elas são um todo dramático, emotivo, sensível e devem tornar-se numa experiência que pode levar-nos para outro local, para outra emoção e induzir no corpo de cada um as suas (próprias) experiências.

Onde começa a criação de um objecto de arte tecnológica? Esta intenção só poderia materializar-se através de uma equipa multi-disciplinar, reunindo saberes complementares, com uma articulação flexível e mutuamente inspiradora. A criação de inovações tecnológicas mais profundas e a sua integração no universo da criação artística é, cada vez mais, responsabilidade de equipas multi-disciplinares .

Deve pensar-se a dança neste contexto? Vai a dança aceitar a desmaterialização pelo qual passa e fundamentar-se como arte visual? E como vai alterar o panorama dos espaços performativos?

Este tema mostra-se actual e questionador, no universo das práticas artísticas e corporais. Perceber como a dança, assim como outros inúmeros fenómenos artísticos, dialoga com as novas tecnologias possibilita observar modificações não só na própria arte, como também nas fronteiras que se estabelecem entre ser humano e máquina. A ligação da dança com a tecnologia limita ou possibilita variadas relações? A dança como manifestação artística é efémera, acontece uma única vez. Uma acção remete a uma nova possibilidade, mas nunca retorna a que foi realizada..

Em todas as minhas coreografias, existem momentos marcados, definidos rítmica e espacialmente e até em termos de vocabulário físico, mas há uma regra fundamental para mim, que são as chamadas “janelas”, espaço em branco nas coreografias onde a improvisação com tema adquire forma. É um espaço dedicado ao acaso onde ninguém sabe o que vai acontecer, é o espaço da descoberta, da surpresa, da efemeridade, da contingência. Por outro lado, neste projecto, o desenho digital é sempre parecido mas sempre diferente, a música parece a mesma mas com subtis variações, acho importante não cristalizar a obra, no meu método coreográfico é uma constante, as peças estão sempre em mudança, em constante desenvolvimento. O corpo muda, as ideias mudam, o espaço de apresentação é sempre diferente, logo a coreografia sofre mutações a meu ver para melhor, para um estágio de amadurecimento dos conceitos. É o igual mas ligeiramente diferente. Isto só se torna possível com uma equipa experiente, é necessário sair da zona de conforto e arriscar, potenciando todo o nosso *know how*.

A linguagem corporal também evoluiu e assume nos dias actuais uma nova tendência que passa a ser entendida como linguagem híbrida.

Segundo Lévy (2003), compreender o corpo e a dança actualmente é compreender o imaginário da cibercultura: não só a desmaterialização, mas também as possibilidades textuais, a interactividade e a circulação de informações por redes interplanetárias.

Entretanto, o filósofo *Jean Baudrillard* parece discordar radicalmente de Lévy ao

referir-se à questão da interactividade. Enquanto Lévy defende a ideia de que a imagem (corpo) perde a sua exterioridade de espectáculo para abrir-se infinitamente à imersão, permitindo a participação da plateia e considerando-a como co-autora da obra, *Jean Baudrillard* chega ao extremo de afirmar que:

“Não existe interactividade com as máquinas (tão-pouco entre os homens..., e nisso consiste a ilusão da comunicação). A interface não existe. Sempre há por trás da aparente inocência da técnica um interesse de rivalidade e dominação.” (Baudrillard, 2002, 117)

A imagem do corpo convida a plateia à interactividade, à co-autoria da obra. Para Baudrillard esta ideia é uma ilusão, a imersão desta interactividade (autor – receptor) anuncia a morte da arte. Acha que no digital há uma certa tirania: ao suprimir o discurso do corpo encontra-se uma forma subtil de o controlar. Neste confronto ele não vê interactividade, mas dominação da máquina sobre o homem, já não há distinção entre homem e máquina: a máquina situa-se nos dois lados da interface. Não compartilho dessa visão que só descortina a impotência do género humano diante das máquinas contemporâneas. Na arte da cibercultura não há uma delimitação entre autor e público. Aqui o público é frequentemente convidado a interagir e a tornar-se também artista. A arte abusa da interactividade, das colagens de informações, das possibilidades hipertextuais, da não linearidade do discurso, dos processos complexos, etc. Essa arte reivindica a ideia de rede, de conexão. Pode falar-se, então, numa arte da comunicação electrónica. Somente observar já não é o pretendido. O grande objectivo e o interesse da arte cibernética não é a audição/exposição, mas a navegação, a interactividade e a simulação. Estamos numa era em que o corpo se torna espectáculo em si, e a função da interface é colocar as duas realidades em comunicação. A virtualização não seria a morte da arte mas, como afirma Levy, o devir-outro do humano.

Já para Marshall McLuhan, os media são uma extensão do indivíduo, usando a expressão de “extensão do sistema nervoso central”. McLuhan vê a tecnologia como um meio de alargar os nossos sentidos. A era tecnológica associa-se ao processo de desvinculação de um tempo e espaço específicos para a comunicação. A tecnologia, como toda a extensão do ser humano, obriga a sociedade a adaptar-se a ela.

«É essa “profundidade” para mim, em que objectos se escondem por detrás de outros, eu vivo-a como sendo uma “extensão possível” para outro»  
(Deleuze, *apud* Maria Lucília Marcos, 2003, 355)

A dança torna possíveis extensões do movimento e memória de um corpo em sequências dançantes que poderão ser re-mapeadas e re-combinadas. O corpo opta por assumir novas experiências e propostas coreográficas dentro de um espaço simulado de realidade virtual. Um corpo que se especializa e dialoga cada vez mais com a máquina.

A *digital dance* torna-se uma arte da comunicação. Se o novo paradigma digital e a circulação de informação em rede se constituem como alicerces da contemporaneidade, então a dança deverá ser repensada neste contexto, pois a partir daí, ela vai aceitar a desmaterialização pela qual passa e em que se fundamenta a arte virtual. Tudo isto tem a ver com as pesquisas que as duas artes podem descobrir juntas, sem hierarquias: através da fusão de processos criativos e métodos, chegamos à co-autoria ou à co-criação das obras, a meu ver muito mais interessante, porque são sem dúvida mundos complementares

Por ser imaterial, a arte electrónica não se consome com o uso e pode circular ao infinito. É mais sensual e intuitiva do que racional e dedutiva. A ciber-arte tenta produzir novos espaços de experiências estéticas e interactivas, sob a energia do digital. É o desejo de explorar outras velocidades, outros espaços, o esforço de ultrapassar limites, de intensificar as sensações.

Sentir o tempo, a ocorrência, permanência e simultaneidade é o tema central na modulação espaço, corpo e imagem. A tecnologia é uma forte ferramenta mas não é o tema dominante: o desenho a lápis não deixa de ser a forma mais directa na expressão do pensamento do artista, segundo o intérprete António Jorge Gonçalves

Ilda Teresa Castro afirma que o *Mapacorpo* ou o mapa do pensamento é como assistir ao desenrolar de um filme de animação/concerto *live*, com personagens reais, em tempo real.

O videasta Rui Otero diz que este espectáculo é construído por quadros de poesia em movimento.

O desenho digital é realmente uma ferramenta para dar corpo à extensão do pensamento, para criar uma osmose plástica e sonora e criar um diálogo entre o *action painting* e o lugar povoado. São situações de que o corpo necessita para se expressar poeticamente.

## ANEXO 1

### CRITICA MAPA ONLINE

DigArteMedia

### Dançar num palco digital

Publicado 20/04/2010 Novos Média Encerrado



Nos dias 17 e 18 de Abril de 2010, estive em palco o espectáculo 'Mapacorpo' de Amélia Bentes, no Centro Cultural de Belém, em Lisboa. Um projecto que cruza a dança com o desenho digital em tempo real e também a música ao vivo.

«Partimos da ideia de mapear o nosso próprio espaço. Uma viagem. Um estudo do mapa da realidade: histórias que acumulamos, escolhas que fazemos e que determinam o que somos – a viagem é também no tempo: que mudanças se processam num corpo? Que corpo ter agora?», diz a criadora.

As duas intérpretes deste espectáculo exploraram este tema através do desenho digital. Os movimentos das bailarinas ligaram-se aos traços do desenho, criando uma coreografia entre o corpo e a máquina. Enquanto dançavam, um 'papel digital' gigante, do tamanho do palco, era projectado no chão. Em tempo real, traços apareciam no chão do palco, interagindo com as bailarinas que pareciam fazer parte do enorme desenho de luz. Curiosos também os

momentos em que a projecção se fez no próprio corpo, com linhas digitais que pareciam aparecer com cada movimento deste.

A utilização de projecção de vídeo em todo o tipo de espectáculos tornou-se comum para o espectador, mas em 'Mapacorpo', o que está a ser projectado está a ser feito naquele momento e não tem apenas o objectivo de ser visualizado. A projecção do desenho transforma o palco físico num palco de imaginação. Uma guitarra eléctrica tocada ao vivo dá a energia necessária a este mapear do corpo através de linhas e formas que aparecem, desaparecem e criam efeitos no espaço onde as bailarinas dançam. A cada segundo, Amélia Bentes e Leonor Keil encontram-se num espaço diferente, com mais ou menos um pormenor no chão onde pisam e se movimentam.

Que o digital chegou aos palcos já sabemos. As formas de interacção com ele é que são inúmeras. Amélia Bentes, com sucesso, utilizou esta.

Maira Carpenedo

## ANEXO 2

ISSN 1646-3463

**TITLE: MAPACORPO OU O MOVIMENTO DA MENTE**

**AUTHOR:** *Ilda Teresa de Castro*, [castro.ilda@gmail.com](mailto:castro.ilda@gmail.com)

**AREA:** Reflexão / Review

**ISSUE:** artciencia.com • Year VI • Number 13 • October 2010 – February 2011

**URL:** <http://www.artciencia.com/Admin/Ficheiros/ILDACAST549.pdf>

*«Quando do nascimento de artes como a música, a dança e a pintura, terá havido provavelmente a intenção de comunicar aos outros informação sobre ameaças e oportunidades, sobre tristeza ou alegria, e sobre o modelar do comportamento social. No entanto, em paralelo com a comunicação, a arte teria também produzido uma compensação homeostática. Se assim não fosse como teria prevalecido?» (Damásio, 2010:361)*

MAPACORPO projecto de dança que apresenta duas intérpretes, um músico e um artista plástico em palco. Cartografia onírica que se constrói na intersecção dialógica de três paisagens de composição, a paisagem do

movimento dos corpos, a paisagem gráfica e a paisagem sonora. Movimentos coreografados que se consubstanciam na imagética entrelaçada de aves ondulantes em angulosidades que se metamorfoseiam no acelerado crescimento de plantas, caules e bolbos, asas que se espraiam e regressam ao centro para abrir de novo, partir e retornar. Retornar ao centro, à inscrição uterina com que o espectáculo começa, dois corpos que se fundem num corpo duplo, alteridade de si mesmo – *és tu o duplo de mim ou és o outro em que me projecto, com quem me interligo, fundo e de quem me separo?* -, no seio de um círculo matricial unificador onde este corpo se liga e desliga mantendo-se conectado. O que é próprio do sonho é a mudança errante, viagem das imagens onde o círculo se substitui ao quadro, território delimitado, *cadrage* onde de novo se (re)constrói o encontro do duplo para retornar ao corpo, desta feita retorno mais literal, materialização de um conceito geográfico, territorial, do esqueleto, fusão de dois corpos orgânicos com um plano de projecção gráfica, desenhada, projecção mental pois tudo isto é mental, corpo-mente em devaneio ou, nas palavras da coreógrafa, corpo que projecta o movimento ordenado e desordenado da mente.

Tessitura musical intersticiada na composição tripartida, malha subreptícia que tudo liga numa vibração tonal; catarse de osmose plástica e sonora; diálogo entre o corpo e o traço e a cor; entre o corpo e o som; entre a *action painting* e o lugar povoado.

A feminilidade sempre presente, sempre latente, num casulo de luz e cor, frases musicais intensas e contidas, sussurrantes ou esdrúxulas, até à exaustão de um clímax de imagem e som que apenas encontra reflexo na suspensão absoluta de tudo o que está em cena, paragem cardíaca dos corpos, do movimento, do tempo; síncope de onde tudo recomeça para retornar ao eu, desta feita a sós, em solos dialogantes ou em *spots* fixos, paragens retinianas onde o corpo é tela por onde ao acaso se cruza o traço ou que totalmente se cobre de neve.

De onde se retém a sensualidade do *femina* mas ainda no estado de pureza que quase toca mas antecede a imagética lesbos e a narcísica; de cujalatência se retêm a beleza inerente à leveza da feminilidade ainda, quase, desnudada de intenções. E o equilíbrio da multiplicidade está sempre lá,

presente, em cena, composição a quatro, equilíbrio masculino em contraponto, construtor e intencional, ainda aqui a dialogia com o duplo, com o outro, que és tu, que sou eu, *mise-en-abîme* de projecção do feminino masculino em mim e em ti que estás aqui comigo em palco mas estás também aí espectador, expectante, a assistir ao desenrolar de um filme de animação/concerto *live*, com personagens reais, em tempo real.

*Évora, 16 de Outubro 2010*

### **Bibliografia**

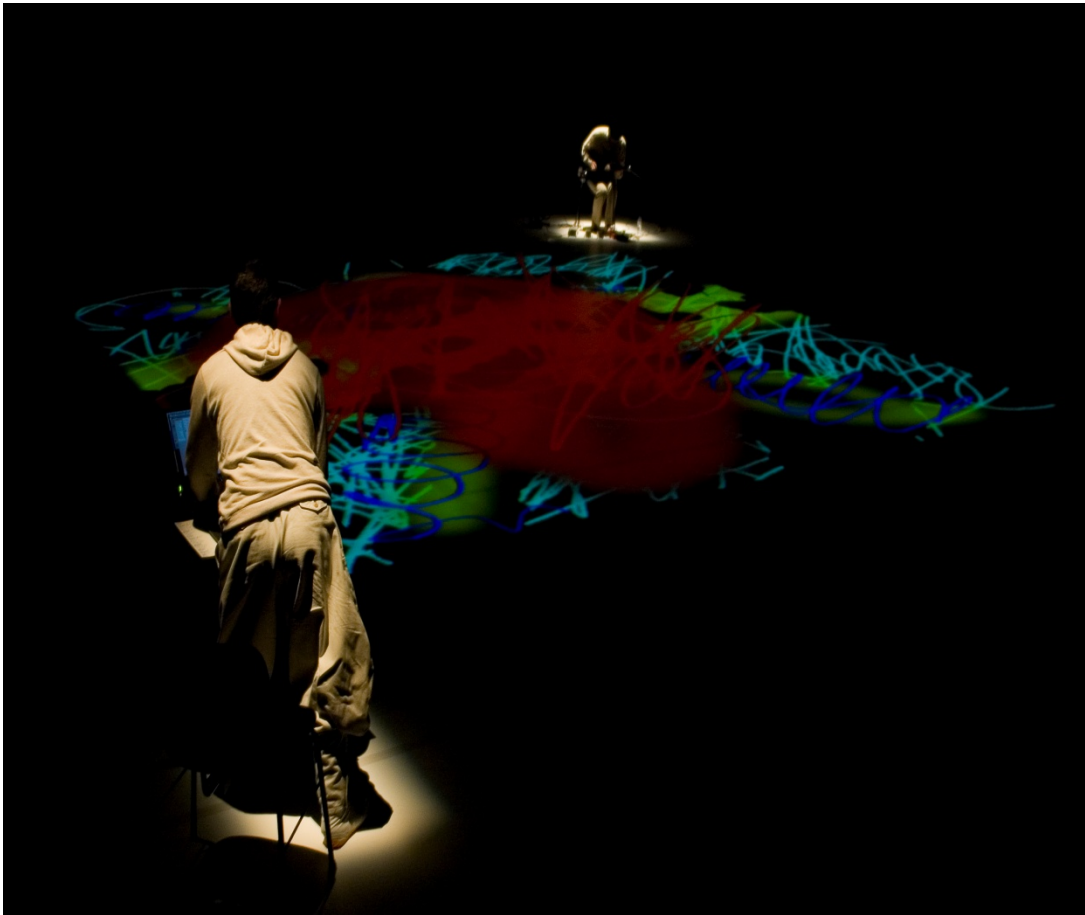
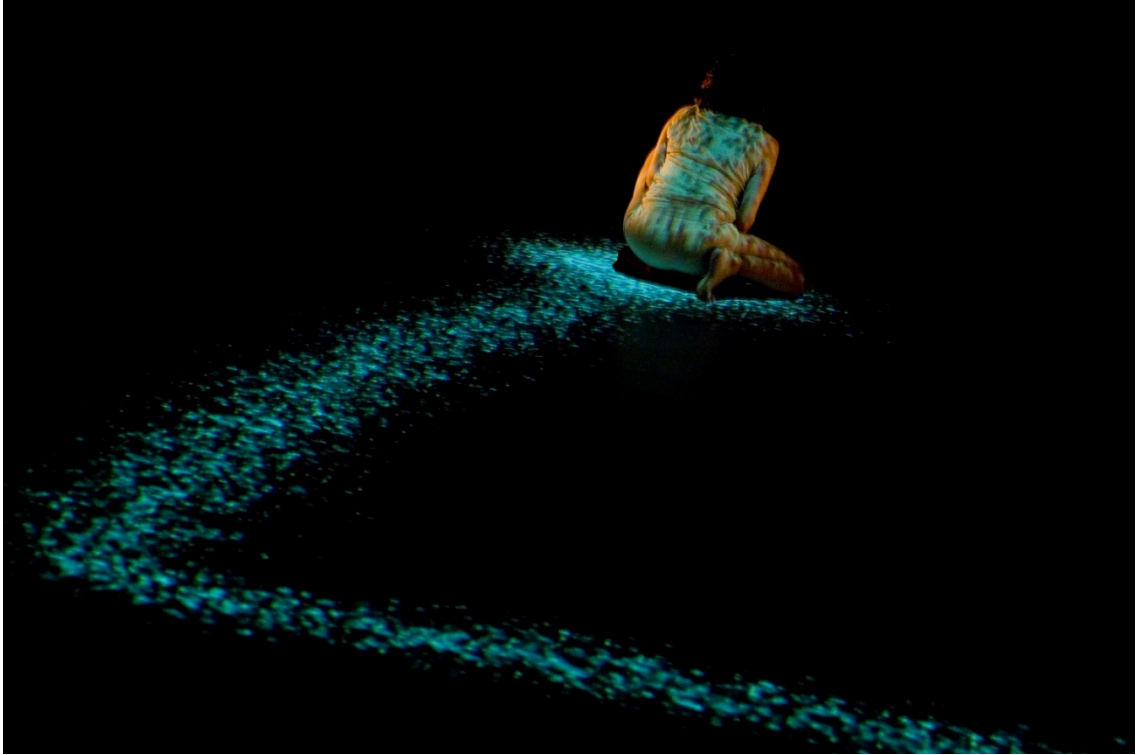
DAMÁSIO, António. *O Livro da Consciência – A Construção do Cérebro Consciente*, Temas e Debates, Lisboa, 2010.

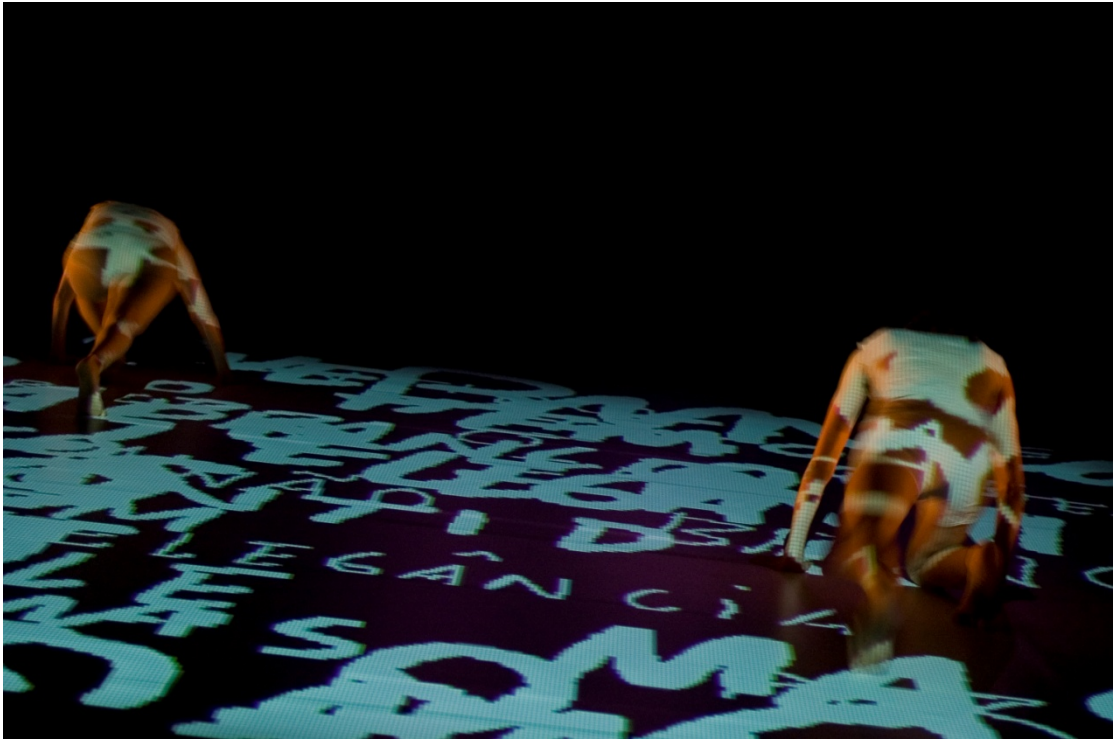
Doutoranda em *Cinema* na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Bolseira da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia. [castro.ilda@gmail.com](mailto:castro.ilda@gmail.com)

*artciencia.com* (ISSN 1646-346 Year VI • Number 13 • October 2010 – February 2011

[www.artciencia.com](http://www.artciencia.com) Page 2 of 3

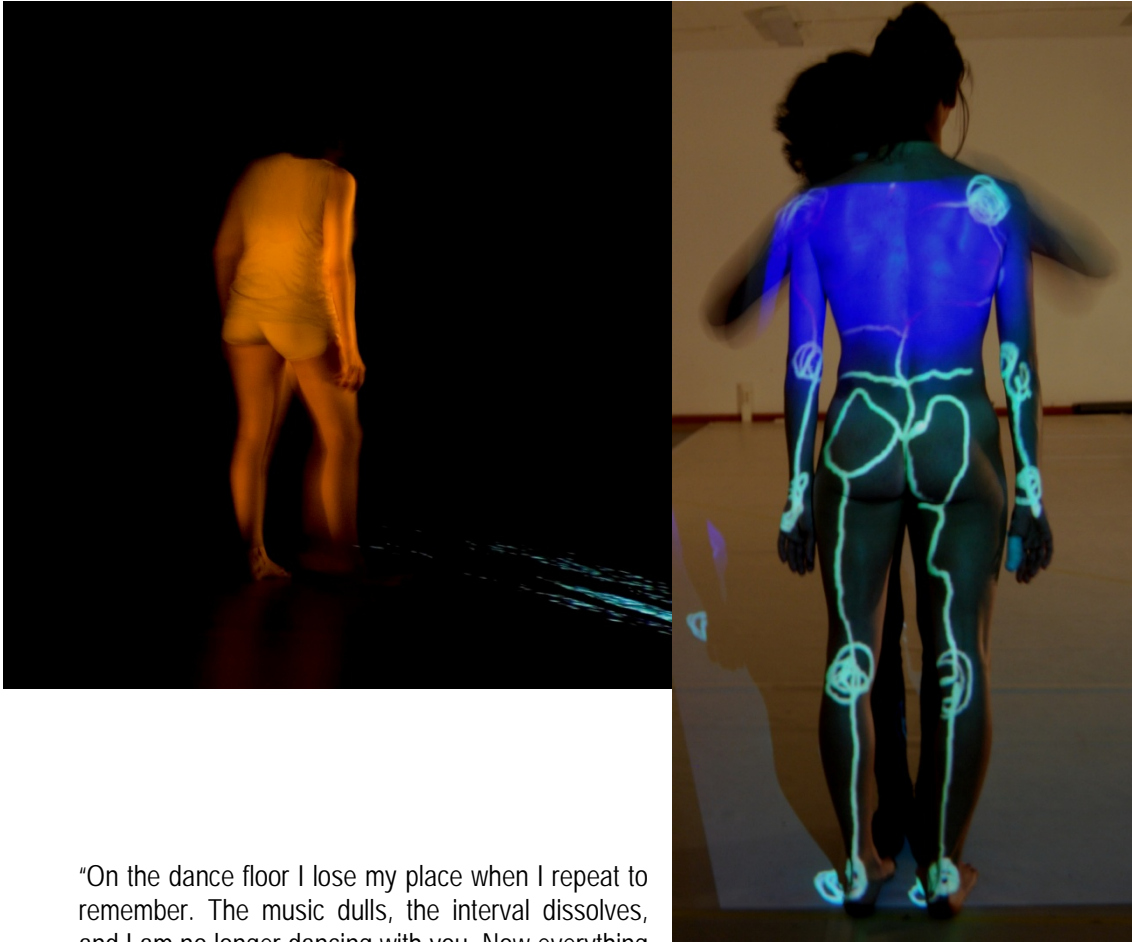
### **Fotografias do espectáculo MAPACORPO:**







"Deleuze writes: "The figure is the sensible form related to a sensation; it acts immediately on the nervous system, which is of the flesh" (2003, 31). Sensation is what is produced, but not a sensation of, a sensing- with and toward. Moving relationally we sense not the step per se (though we do step it, otherwise we would not walk)—we sense the intensity of an opening, the gathering up of forces toward the creation of space- times of experience into which we move. As the movement begins to fold into another movement, we feel its elasticity, opening the movement's shape to its inevitable deformation." (Erin Manning 2009: 34)



"On the dance floor I lose my place when I repeat to remember. The music dulls, the interval dissolves, and I am no longer dancing with you. Now everything has become a question of displacement the flow of dance falls apart. Important: we cannot dance together alone. Repetition must remember relation while it actively forgets past combinations. Relation must be reinvented. To dance relationally is not to represent movement but to create it." (Erin Manning 2009: 26)

## BIBLIOGRAFIA

Augé, Marc, *Não Lugares, Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*: Lisboa, Bertrand Editora, 1998

Baudrillard, Jean, *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Trad. de Juremir Machado da Silva. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

Deleuze, Gilles, *Crítica e Clínica*, SP, Editora 34, 1997

Erin, Manning, *Relationscapes: Movement, Art, Philosophy*, London, Graphic Composition, Inc, 2009

Felinto, Erick “*O digital e a impureza da matéria: sobre a desaparecimento do corpo e da materialidade nos discursos da cibercultura*”. In: LYRA, B. & SANTANA, G. (orgs.) *Corpo & Mídia*. São Paulo: Arte & Ciência, 2003

Ferracini, Renato. *Café com Queijo: Corpos em Criação*. São Paulo: HUCITEC, 2006

Genet, Jean, *O Estúdio de Alberto Giacometti*, Lisboa, Assírio & Alvim, 1999

Gil, José, “Sem Título”, in *Escritos sobre Arte e Artistas*, Lisboa, Relógio D’água Editores, 2005

Gil, José, *Movimento Total*, Lisboa, Relógio D’Água Editores, 2001

Hall, E.T. (1966). *A dimensão oculta* (trans.) Pereira, M.S., Lisboa: Relógio D’Água, 1986

Hall, Edward, *The hidden dimension, Winchester, Allen e Unwin, 1969*

Ivani Santana, *Corpo Aberto: Cunningham, Dança e Novas Tecnologias*. São Paulo: EDUC / FAPESC, 2002

Kalawasky, R S, *A ciência da realidade virtual e ambientes virtuais*. Wokingham:- Addison Wesley, 1993.

Katz, Helena, “A dança, pensamento do corpo”, in Adauto Novaes (org.) *O Homem-Máquina, A Ciência Manipula o Corpo*, S.P. Companhia das Letras, 2003

Levy, Pierre. *A Inteligência Colectiva*, São Paulo. Edições Loyota, 2003

Low, S.M. & Zúñiga-Lawrence, D. Locating Culture. In *Anthropology of space and place: locating culture* (eds) Low, S.M. & Zúñiga-Lawrence, D. Oxford; Malden: Blackwell, 2003

Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura, São Paulo, Martins Fontes, 1999

Merleau-Ponty, Maurice. *O olho e o espírito*. In: Coleção “Os Pensadores”, São Paulo: Abril Cultural, 1994

MacLuhan, Marshall. *Os Meios de comunicação como extensões do homem*. SP: Cultrix, 1964

Marcos, Maria Lucília, “*Robinson e os efeitos do outro (ou da sua ausência)*”, *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº32, Ficções, org. Paulo Filipe Monteiro, Dezembro de 2003

Monteiro, Paulo Filipe, *Drama e Comunicação*, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2010

Nancy, Jean-Luc, “Cinquenta e oito indícios sobre o corpo”, *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº33, Corpo, Técnica, Subjectividades, org. Maria Lucília Marcos e António Fernando Cascais, Junho de 2004

Nelson, Lisa / Smith, Nancy Stark, (eds.) *Contact Quarterly's Contact Improvisation Sourcebook*. Contat Editions, Northampton, Massachusetts, 1997

Pavis, Patrice. *Dicionário de teatro*. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999

Packer, Randall / Jordan, Ken: *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, W.W. Norton, New York, 2002

Santaella, I. *Corpo e Comunicação: Sintoma da Cultura*, São Paulo, Paulus, 2004

Söke Dinkla / Martina Leeker: *Dance and Technology – Moving towards Media Production*, Alexander Verlag Berlin, 2002

Suart, Meg; Goods, Damaged, *Are we here yet?* Edited by Jeroen Peeters, France, 2010

Sartre, J. P. *O Ser e o Nada – Ensaio de Ontologia Fenomenológica*, Tradução de Paulo Perdigo. Petrópolis: Editora Vozes, 2003

Santos, Milton. *A Natureza do Espaço*. São Paulo: Hucitec, 1997.

## WEB

Costa, Alexandre Araújo, *Cartografia da racionalidade moderna*, 2005

([www.arcos.org.br/artigos/cartografia-da-razionalidade-moderna/](http://www.arcos.org.br/artigos/cartografia-da-razionalidade-moderna/))

4-mapas-de-mapas-de-mapas, 12 Fevereiro de 2009

Carpenedo, Maira , *Dançar num palco digital*, DigArtMedia, 2010

([digartmedia.wordpress.com](http://digartmedia.wordpress.com))

Castro, Ilda Teresa de, *MAPACORPO OU O MOVIMENTO DA MENTE*: artciencia.com, Year VI, Number 13, October 2010 – February 2011

<http://www.artciencia.com/Admin/Ficheiros/ILDACAST549.pdf>

Forsythe, William, *Synchronous objects*, 2006

<http://synchronousobjects.osu.edu/content.html> 1 Março de 2009

Knowbotic Research

[http://www.krcf.org/krcfhome/IODENS\\_TOKYO/1IODencies1k.htm](http://www.krcf.org/krcfhome/IODENS_TOKYO/1IODencies1k.htm)

Lima, Manuel, 2009

[www.visualcomplexity.com](http://www.visualcomplexity.com) 20 Janeiro 2009

Zielinki, Siegfried. "Paris Revue Virtuelle" in [www.khm.de/mem\\_brane/form/phil/paris.html](http://www.khm.de/mem_brane/form/phil/paris.html), 1995

Revista de dança: idanca.net

[idanca.net/lang/pt-br/2010/02/05/trabalho-de.../13912](http://idanca.net/lang/pt-br/2010/02/05/trabalho-de.../13912)

## FILMOGRAFIA:

Bentes, Amélia, coreografia *MAPACORPO*, 2010

Cunningham, Merce e Cage Johnn, *Variations V*, 1965

Forsythe, William, "*Improvisation Technologies*", 1994

Forsythe, William "*one flat thing*", 2006

Gideon, coreografia *Glow*, Companhia Chunky move, 2007

Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=a5q6NxLe4G4>



