

# UM CORPO QUALQUER – (DES)TERRITÓRIOS EM VIDEODANÇA

Bruna Roncari<sup>1</sup>

## RESUMO

O presente artigo apresenta o projeto *Um Corpo Qualquer*, que investiga formas de mapear a videodança com vistas à exploração do caráter coletivo da criação. Desenvolve um programa de mapeamento em um *site*, no qual os participantes possam projetar diagramas de possibilidades em aberto, que guiarão improvisações e experiências corpóreo-visuais. A videodança, linguagem que incorpora outras linguagens, cria corpos híbridos, desterritorializados e reterritorializados, através de um processo lúdico de virtualização. Surge um campo problemático em forma de um corpo coletivo, que se conforma por meio de apropriações, desapropriações, interconexões e exclusões mútuas de ideias, imagens e corpos no espaço virtual de representação.

**Palavras-chave:** artes híbridas; vídeo-dança; web-art / web-design; poética tecnológica; inclusão artística e cultural.

## ABSTRACT

The presente article presents the Project *Any Body*, wich investigates ways of mapping videodance in order to explore the collective character of creation. Develops a mapping program in a website, in wich participants can project diagrams of open possibilities to guide body-visual improvisation and experiences. The videodance, as a language that incorporates other languages, creates hybrid bodies, deterritorializes and reterritorialized, through a playful process of virtualization. A problematic field emerges in the form of a collective body, wich con-forms itself through mutual appropriations, expropriations, interconnections and exclusions of ideas, images and bodies in a virtual representation space.

**Keywords:** hybrid arts; video-dance; web-art/web design; technological poetics, artistic and cultural inclusion.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Educação Artística – Artes Plásticas pela Unesp – Bauru. E-mail: brunaron@gmail.com

## Introdução

O presente artigo apresenta o projeto *Um corpo qualquer*<sup>2</sup>, que focaliza a investigação de formas de mapear o *design* da videodança com vistas à exploração do caráter coletivo da criação, ao desenvolver um *design* ou poética de mapeamento em um *site*, no qual os participantes, incluindo os excluídos, possam projetar diagramas de possibilidades em aberto.

Estes diagramas indiciáticos (Peirce), em aberto, guiarão improvisações e experiências corpóreo-visuais, que irão permitir o processo de criação coletiva de uma obra videodança ou "curta" de dança. A videodança, enquanto linguagem que incorpora outras linguagens (dança, vídeo, música, bodyart, happening, performance) cria corpos híbridos, desterritorializados e reterritorializados, através de um processo lúdico e dentro de um espaço cênico de virtualização. Neste jogo lúdico em processo, surge a criação de um campo problemático em forma de um corpo coletivo, que se conforma por meio de apropriações, desapropriações, interconexões e exclusões mútuas de ideias, imagens e corpos no espaço virtual de representação.

A criação do software de mapeamento é acompanhada por oficinas, que ajudam a entender como o conceito de mapa é entendido e trabalhado.

O processo apresenta-se aqui como estratégia para realização de uma coreografia visual, admitindo assim, que o resultado possa assumir formas imprevisíveis.

## Corpo coletivo

Um corpo coletivo. Como se cria um corpo coletivo?

Inicialmente, é necessário entender que corpo queremos coletivizar, antes mesmo de entender que coletivo seria corporificado. Em primeiro lugar, esse corpo é um corpo híbrido.

O termo híbrido tem sido amplamente utilizado, em diversas áreas do conhecimento, para designar diferentes práticas que se combinam gerando novas práticas, diferentes organismos que se associam gerando novos organismos e diferentes técnicas ou tecnologias que se articulam gerando novas tecnologias. A expressão corpo híbrido também poderia ser usado para designar corpos com próteses biotecnológicas, como as do artista australiano Stelarc<sup>3</sup>. Mas não é o caso. Pois o corpo contemporâneo já é híbrido, mesmo sem próteses, pois sendo o corpo e mente indissociáveis, o corpo também é cognição e, portanto, está impregnado pela tecnologia e pelas transformações que a tecnologia possibilita (SANTANA, 2004).

Christine Greiner e Helena Katz defendem o corpo cognitivo, ao discutirem a motricidade como geradora da cognição, através do fluxo de informações de fora para dentro e de dentro para fora do corpo. O corpo não é o lugar por onde as

---

<sup>2</sup> Orientado por Dorival Campos Rossi, Doutor em Comunicação e Semiótica, e por José Marcos Romão da Silva, Doutor em Comunicação e Poéticas Visuais, ambos professores da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Unesp-Bauru.

<sup>3</sup> Stelarc é um artista australiano que, a partir do conceito de corpo obsoleto, desenvolve performances com próteses tecnológicas. Vide: STELARC, G. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota.

informações passam, mas o lugar onde estas informações se cruzam com outras já estabelecidas para formar novas informações. Essas informações, capturadas em nosso processo perceptivo, tornam-se corpo, suporte e linguagem corporal. Esse movimento é o que faz do corpo um corpomídia, uma vez que "a mídia a qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo" (GREINER, KATZ, 2005, p.7).

Portanto, esse corpo híbrido que queremos coletivizar é o próprio corpo do homem comum contemporâneo. Mas, reflitamos, esse corpo é também um corpo virtual. A virtualização do corpo, como qualquer virtualização, não significa necessariamente sua reprodução em um meio digital. Segundo Pierre Levy:

"(A virtualização) consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização não é a desrealização (a transformação da realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação na identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma 'solução') a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático." LEVY (1996, p.7).

A abertura para um campo problemático faz surgir um corpo virtual, desterritorializa-o, e possibilita a criação de um corpo coletivo. Continuando com Levy, quando "uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam não presentes, se desterritorializam". Criamos assim um corpo reprodutível, deformável, um corpo como imagem ou representação de um corpo e, ainda assim, corpo. "A projeção da imagem do corpo é geralmente associada à noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem" (LÉVY, 1996, p.14).

Desterritorializado, esse corpo pode ser qualquer corpo, de qualquer um, não-profissional, não-incluído e até excluído. Desse corpo, poderíamos dizer como Deleuze e Guattari que, acima de tudo, é um corpo sem órgãos:

"Instalar-se sobre um estrato, experimentar as oportunidades que ele nos oferece, buscar aí um lugar favorável, eventuais movimentos de desterritorialização, linhas de fuga possíveis, vivenciá-las, assegurar aqui e ali conjunções de fluxos, experimentar segmento por segmento dos contínuos de intensidades, ter sempre um pequeno pedaço de uma nova terra. É seguindo uma relação meticulosa com os estratos que se consegue liberar as linhas de fuga, fazer passar e fugir os fluxos conjugados, desprender intensidades contínuas para um CsO [corpo sem órgãos]. Conectar, conjugar, continuar: todo um 'diagrama' contra os programas ainda significantes e subjetivos." (DELEUZE, GUATTARI, 1996, p.22)

Esse corpo, descrito por Deleuze e Guattari, é o corpo coletivo que se pretende criar. Um corpo capaz de escapar dele mesmo, através de uma "conexão de desejos, conjunção de fluxos, continuum de intensidades. Você terá construído sua pequena máquina privada, pronta, segundo as circunstâncias, para ramificar-se em outras máquinas coletivas." (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p.22).

## **Projeção de corpos**

A videodança, enquanto linguagem híbrida, não apenas cria, mas explicita corpos híbridos. A relação entre corpo e câmera permite certa compreensão sobre um corpo impregnado de tecnologia.

Nessa relação, o corpo se resignifica, as projeções do corpo se re-significam, há um novo fluxo *semiótico-semiósico*. Ou na expressão de Ivani Santana: "Pensamentos e conhecimentos antes isolados, agora contaminados entre si, possibilitam a existência de uma arte sem fronteiras nestes campos, propiciando um novo fluxo semiósico destas informações." (SANTANA, 2001, p.122).

É o fluxo *semiósico* dessas projeções que são, a um só tempo, imagens e corpos. A corporificação do corpo em um outro meio, inter-relaciona-se à "comunicação de estados e nexos de sentido que modificam o corpo"(GREINER, KATZ, 2005, p.10). O corpo no vídeo tem outro sentido de corpo, assim como o corpo que é resultado do fluxo de informações de vários corpos.

O vídeo determina as possibilidades de criação de imagem em videodança. Tal como acontece à imagem manipulada habilmente pela vídeo-arte, na videodança vigora a conduta experimental e a desconstrução, encarando a imagem em sua opacidade e em sua fragmentação. Mas agora estabelece-se uma simbiose profunda com a dança e o movimento. Em seu artigo *Especificidades da Videodança*, Isabel Souza discute a interferência da mídia vídeo na linguagem da videodança:

"A discussão do corpo na videodança perpassa, antes de sua relação com a câmera, a questão da materialidade. Se entendemos a corporificação da informação como sua materialização no mundo físico, a corporificação da videodança se dá na mídia. (...) A videodança, se a tomamos como linguagem, está, portanto, sujeita às especificidades da mídia que a corporifica." (SOUZA, 2008, p.3)

Aqui, a videodança desvela o corpo coletivo, inclui o corpo velado (excluído), ou torna o invisível corpo coletivo visível. Para que esse corpo, em vias de tornar-se visível, seja explicitamente coletivo, é necessário que outros corpos compartilhem-no, compartilhem com ele conscientemente, controlando-o, apropriando-se dele e permitindo que se aproprie de suas idéias.

O desenvolvimento de um design, poética (PAREYSON,1984)<sup>4</sup> ou programa de mapeamento de videodança, que está anexado a um *website*, configurando-se como *web-arte* ou *web-design*,<sup>5</sup> onde usuários possam criar mapas de possibilidades em aberto, usados para realizar videodanças, é o passo inicial para gerar essa interação. Mas como mapear imagens de corpos? Como mapear visões de movimentos no espaço?

### **Mapas conectáveis**

Segundo Deleuze e Guattari, os mapas são elaborações abertas, voltadas para experimentações ancoradas no real, "o mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações

---

<sup>4</sup> Luigi Pareyson, em *Problemas da Estética*, entende *poética* como o discurso sobre "a obra por fazer", tendo por tarefa "regular a produção da arte". "A poética ... tem um caráter programático e operativo..." (PAREYSON, 1984, 21-7), o que aproxima este conceito do conceito de projeto em *design*.

<sup>5</sup> Vide *Web Art / Web Design: Uma Poética Tecnológica* (GONDO; PINHEIRO, 2008).

constantemente.” (DELEUZE; GUATARRI, 1996, p.22). Cada mapa, desapropriado de seu criador, terá de ser experimentado, realizado e reelaborado. Inicialmente, o mapa apresenta-se na forma de um diagrama (PEIRCE apud SANTAELLA,1995)<sup>6</sup> simples, que pode chegar a um resultado complexo.

No mapa, existem virtualmente um corpo e seus movimentos. Corpos e movimentos que não estão presentes, mas nem por isso deixam de afirmar sua existência. Enrico Pitozzi (2010) propõe que existe uma projeção do movimento, um movimento virtual antes que este se atualize e se torne visível. Através dos mapas é possível apropriar-se da projeção, sendo esta desterritorializada, de movimento. E não apenas do movimento, mas de como este movimento deve ser visto, é uma apropriação da visão de um corpo em movimento.

Deixando pontos articuláveis, o mapa gera a perda de controle dos resultados. A imprevisibilidade é característica desse processo, que se apresenta como uma sequência de agenciamentos. Voltando a Deleuze e Guattari: “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões.” (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p: 14)<sup>7</sup>.

Para o site, o programa de mapeamento é desenvolvido em *Processing*<sup>8</sup>, sendo o desenvolvimento acompanhado por oficinas de mapeamento. Nas oficinas, os participantes tem mais liberdade na representação de seus mapas, podendo desenhá-los como quiserem. Busca-se assim, compreender as formas como o mapa de videodança pode ser resolvido graficamente, e incorporar estas informações às soluções gráficas do programa.

### **Considerações finais**

Não há aqui plano de ação ou objetivos bem definidos, são ações e objetivos fluidos. O processo configura-se como estratégia<sup>9</sup> para a criação de obras de videodança, em que a imprevisibilidade assume papel fundamental. Há um corpo desterritorializado, que atualiza movimentos virtualizados por outros. Há um corpo híbrido, na medida em que se mistura com outros corpos e se re-significa incessantemente. Há um corpo sem órgãos, que deixa passar por si as intensidades de outros corpos. “Meu corpo pessoal é a atualização temporária de um enorme hipercoipo híbrido, social e tecnobiológico.” (LÉVY, 1996, p.17). Meu corpo, neste sentido, é qualquer corpo: dos profissionais aos não profissionais, dos corpos inteiros aos deficientes, dos visíveis aos invisíveis, dos velados aos desvelados.

Vivemos cercados de imagens, vivemos cercados de corpos, e de imagens de corpos. Vivemos cercados pela tecnologia, a criamos como extensões de nossos corpos, projeções de nossos pensamentos, e nos hipnotizamos com seus benefícios ou malefícios. Flusser (2007) nos alerta sobre as consequências

---

<sup>6</sup> Diagrama, no sentido peirceano de variante de signo icônico. (SANTAELLA, 1995 , p: 147e segs.)

<sup>7</sup> *Mil Platôs* vol 3.

<sup>8</sup> *Processing* é um ambiente e uma linguagem de programação de código livre para criação em contexto visual. Vide: [processing.org](http://processing.org)

<sup>9</sup> O processo como estratégia é uma das vertentes que aparecem na obra de Giselle Beiguelman, ao discutir o processo e a obra. Vide: O Processo e a Obra, em <http://www.desvirtual.com/o-processo-e-a-obra/>

desastrosas de cair na inércia, na dependência dessas extensões. Decodificar a tecnologia, ampliar a compreensão de como viver na sociedade tecnológica nos afeta, até nos sentidos mais íntimos, e, começar a indagar o que podemos criar através dela, é uma estratégia importante, e, talvez, até mesmo uma estratégia de sobrevivência. Sobretudo nestes tempos da sociedade da informação<sup>10</sup>, na qual o lugar comum estereotipado das mídias coloniza totalitariamente nosso imaginário.

## Referências

AZZI, Francesca. Território Impuro. In: MACHADO, Arlindo. (Org.) *Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

BASTOS, Marcos. 6 propostas para os próximos minutos. 2006. Disponível em <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/mbastos/6%20propostas>. Acesso em: 16 nov. 2009.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 1995.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GREINER, Christine. *O Corpo: Pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.

GREINER, Christine. KATZ, Helena. Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo. São Paulo: Annablume, 2005. Disponível em: [http://artesescenicas.uclm.es/archivos\\_subidos/textos/237/Christine%20Greiner%20y%20Helena%20Katz.%20Por%20uma%20teoria%20do%20corpomidia.pdf](http://artesescenicas.uclm.es/archivos_subidos/textos/237/Christine%20Greiner%20y%20Helena%20Katz.%20Por%20uma%20teoria%20do%20corpomidia.pdf). Acesso em: 15 jun. 2010.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

NUNES, Ana Paula. Cultura e midiaticização na relação do cinema com a dança. IV ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador, 2008. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14348.pdf>. Acesso em: 14 out. 2009.

PINHEIRO, Olympio. A encruzilhada de Janus Bifrons: Arte, ciência e tecnologia na contemporaneidade. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/2007/2007/artigos/045.pdf>. Acesso em: 26 out. 2009.

---

<sup>10</sup> Vide: PINHEIRO, Olympio. A Imagem Infográfica; Arte, Design, Semiótica, Ciência cognitiva. In *Anais da ANPAP*, 2007

PITOZZI, Enrico. Corpo e Cognição, apresentado no Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 3a 7/11/2010. Prom. PPGAC, IHAC GP Poetica/UFBA. In: Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 2010, Salvador. Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance. Salvador : PPGAC, 2010

SANTANA, I. L. O.. A dança do corpo irremediavelmente impregnado pelos pensamentos da era da informação. In: Jornal O Povo, Caderno 2, Fortaleza, 2004. Disponível em: [http://www.poeticatecnologica.ufba.br/pub\\_07.pdf](http://www.poeticatecnologica.ufba.br/pub_07.pdf). Acesso em: 29 set. 2009.

\_\_\_\_\_. Corpo de sempre, novo corpo sempre: Corpo/tecnologia simbioticamente outra dança. In: CAPISANI, Dulcimira (Org.) *Transformação e Realidade: mundos convergentes e divergentes*. Campo Grande: PROPP/CEAD/UFMS, 2001, pp. 115 -130. Disponível em: [http://www.poeticatecnologica.ufba.br/publicacoes/pub\\_02.pdf](http://www.poeticatecnologica.ufba.br/publicacoes/pub_02.pdf). Acesso em: 29 set. 2009.

\_\_\_\_\_. Corpo e Cognição, apresentado no Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 3a 7/11/2010. Prom. PPGAC, IHAC GP Poetica/UFBA. In: Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 2010, Salvador. Poéticas Tecnológicas. III Seminario Internacional sobre Dança, Teatro e Performance. Salvador : PPGAC, 2010

SOGABE, Milton T. Arte e mídia: Por um integração das linguagens. In Maria de Lourdes Sekeff; Edson Zampranha. (Org.). *Arte e Cultura II: estudos interdisciplinares*. 1 ed. São Paulo: Anna Blume, 2002, v. 2, p. 23-27.

SOUZA, Isabel C. Especificidades da videodança: o hibridismo, experiência tecnéstica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros. E-com, Belo Horizonte, v.2, n.1, set.2008. Disponível em: < <http://revistas.univerciencia.org/index.php/e-com/index> >. Acesso em: 29 set. 2009