

## DANÇA DIGITAL: UMA EMERGÊNCIA POÉTICA DO CONTEMPORÂNEO

Natalia Pinto da Rocha Ribeiro – Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, Universidade Federal da Bahia (UFBA)

**Resumo:** *O presente estudo se desenvolve em bases teóricas traçando diálogos para analisar a Poética da dança em interface com tecnologia digital. Para tanto, esclarece o conceito de Poética e também o que compõe a Poética na Dança Digital. As tecnologias convocam outras formas de relação e pensamentos, modificam o estar no mundo, como um processo da própria evolução humana, e dessa forma estabelecem formas de concepção e criação artísticas, não só pelo gosto, mas pela própria forma de organização criativa. Evolutivo porque traz na sua poética elementos constituintes do tempo em que é representante, utilizando em sua composição os aparelhos que estão em nosso cotidiano, ou seja, as tecnologias digitais. O corpo dilata suas percepções e pode tornar mais complexa as sensações que experimenta com a interação com a tecnologia digital, na percepção do espaço, do tempo e também na visualização. O processo de criação utilizando esses recursos contemporâneos deve ser muito mais do que uma simples demonstração de possibilidades técnicas das tecnologias. Ao contrário, os recursos devem, como os diversos elementos da dança, se conectar, interagir e servir ao propósito maior da concepção artística. No processo de construção de uma poética da dança digital a relação dialógica se estabelece como uma condição compositiva da obra, que interfere ainda na organização criativa do próprio corpo. Por isso podemos colocar essas tecnologias digitais ou contemporâneas como emergências poéticas da Dança Contemporânea. Assim, tentamos refletir ou construir de que forma a utilização de tecnologias digitais na Arte trouxe um acréscimo de qualidades diferentes ou novas formas de expressões também à Dança, refletindo sobre a dominação manifesta nas programações prévias desses aparatos.*

**Palavras-chave:** *dança com tecnologia digital, poética digital, corpo, emergência.*

**Abstract:** *This study is developed in theoretical bases tracing dialogues to analyze the Poetics of the Dance interfacing with digital technology. To do so, it explains the concept of Poetics and also what composes the Poetics in Digital Dance. Technologies summon other relationship forms and thoughts, change the "to be in the world", as a process of human evolution itself, and thus establish ways of designing and creating art, not only by taste, but by the very form of creative organization. Evolution because it brings in its poetics elements of the time that is representative, using in its composition devices that are in our daily life, i.e., digital technologies. The body dilates their perceptions and can becoming more complex the sensations that are experience through interaction with digital technology, in the perception of space, time, and also in view. The process of creating using these contemporary resources must be much more than a simple demonstration of the technical possibilities of technology. Instead, resources should, as the various elements of dance, connect, interact and serve the greater purpose of artistic conception. In the process of building a poetics of the digital dance, dialogical relationship is established as a condition of compositional work, which also interferes in the creative organization of the body. So we place these digital or contemporary technologies as poetic emergencies of Contemporary Dance. Therefore, we tried to reflect or to build how the use of digital technologies in art has brought an increase of different qualities or new forms of expressions also to dance, reflecting on the domination manifested in these devices previous programming.*

**Keywords:** *dancing with digital technology, digital poetics, body, emergenc*

### 1. Aproximação com a Poética

Em nossos estudos artísticos e acadêmicos no Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, na Universidade Federal da Bahia, decidimos desenvolver um estudo sobre poética, isso nos estimulou a pesquisar o que havia por trás desse conceito, e por essa razão, pretendemos discutir o que até agora foi possível ler sobre poética, em obras de

Filosofia, Literatura e Artes, e mais especificamente, como esse conceito pode ser compreendido na Dança que dialoga com o digital.

Primeiro, nos esclarecemos sobre poética no seu sentido clássico, que é o estudo dos gêneros literários narrativos: lírico, épico e dramático. A origem aristotélica classifica cada um desses gêneros ordenando suas regras que eram expressas nas obras dessa mesma época. Sobre a poética originada em Aristóteles, Pareyson (2001) faz algumas considerações. Decidimos, para orientar o nosso estudo, adotar o conceito dele, que traz o seguinte:

Em questões de poéticas, o estético deverá ater-se aos seguintes princípios. Em primeiro lugar, cabe ao filósofo definir o conceito de poética: uma poética é um determinado gosto convertido em programa de arte, onde por gosto se entende toda a espiritualidade de uma época ou de uma pessoa tornada expectativa de arte; a poética, de per-se auspícia mas não promove o advento da arte, porque fazer dela o sustentáculo e a norma de sua própria atividade depende do artista. À atividade artística é indispensável uma poética, explícita ou implícita, já que o artista pode passar sem um conceito de arte, mas não sem um ideal, expresso ou inexpresso de arte. Embora em linha de princípio todas as poéticas sejam equivalentes, uma poética é eficaz somente se adere a espiritualidade do artista e traduz seu gosto em termos normativos e operativos, o que explica como uma poética está ligada ao seu tempo, pois somente nele se realiza aquela aderência e, por isso, se opera aquela eficácia. (PAREYSON, 2001, p. 17/18)

Como destaca Pareyson (2001) e também sugere Staiger (1975), podemos pensar em configurações específicas, considerando ainda em nosso tempo as inúmeras formas que as áreas de conhecimento reúnem e as novas maneiras de fazer/pensar e existir, principalmente na arte. Nesse sentido, continuamos a pensar sob o ponto de vista da Dança e mais ainda da dança digital. Como classificar a poética, se pudermos assim fazer esse deslocamento de conceito para essa área? Então se faz necessário pensar nos princípios normativos da dança digital e também no ambiente e tempo em que ela é idealizada e processada.

Dança digital é um termo que propomos como uma tradução não literal do termo *mediadance* de Schiller (2003). Para dança digital, compreendemos a dança que pode acontecer em qualquer ambiente e em temporalidades diversas ou não, mas que em sua expressão necessariamente se utilize o digital, podendo ou não ter uma presença física humana como corpo dançante.

Será que podemos perceber nessas indicações aristotélicas alguma referência ou deslocamento possível para a poética na Dança? E será que essa poética pode ou deve ser considerada como um padrão que serve para classificar ou pode ter um entendimento mais amplo, considerando as peculiaridades de cada configuração?

Interessa-nos também compreender como essa poética, que talvez comece a ser traçada aqui, possa acolher também a dança e o digital, que particularmente são o foco do nosso trabalho. A dança digital tem uma história recente, assim como é recente o arcabouço teórico que discute a sua prática. O que nos intriga enquanto pesquisadores e artistas é como emerge dessa relação na dança, do corpo com tecnologias digitais, uma poética.

## 2. Uma relação não somente digital

A relação do humano e da tecnologia, mesmo antiga, se constrói e reconstrói a todo o momento. O indivíduo se descobre nessa relação bem como aprofunda o processo de entendimento da tecnologia que ele próprio produz. Na arte, acontece o mesmo estar no mundo inter-relacionando com, em trocas mútuas com o ambiente (KATZ, 2005), e agora principalmente com a produção artística no diálogo com o digital.

Agora vamos realizar um breve estudo sobre a utilização da tecnologia digital na arte, vislumbrando possíveis questões do processo criativo. Para isso, alguns autores elegidos fomentarão o bojo do discurso. Mas, em princípio cabe refletirmos um pouco sobre a presença dos artefatos tecnológicos na vida humana, sejam digitais ou não.

Aliás, se pensarmos bem, a tecnologia nos acompanha em todo o processo civilizatório, como uma pedra lascada para a caça, o papel, a caneta, a fala. Mas, o que nos assusta, talvez por gerar informações virtuais, são os artefatos tecnológicos digitais. O medo em relação à automação e agora ao digital se ampliou de tal forma, que muitos apocalípticos cogitavam a dominação do humano pela máquina. Mas, quem está por trás da máquina? Quem a anima? Não seria a humanidade. McLuhan (1979) afirma que os meios, ou seja, as *extensões do homem*, são produtores de situações, mas não de consciência: “Já explicamos que os meios, ou extensões do homem, são agentes “produtores de acontecimentos”, mas não agentes “produtores de consciência”. (p. 67).

(...) as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nos mesmos. (MCLUHAN, 1997, p. 21)

As máquinas, os artefatos tecnológicos, nos fornecem a possibilidade de ampliação do nosso trabalho, dos nossos sentidos e do nosso estar no mundo. E essa idéia se aplica igualmente na arte. Contudo, em qualquer contexto ao qual a tecnologia esteja associada é necessário conhecer os artefatos que estão sendo utilizados. As possibilidades de ação e ampliação são diversas assim como a velocidade no surgimento de novas criações tecnológicas. Entretanto, a utilização de artefatos digitais devem se adequar a princípios ordinariamente pensados para todas as tecnologias que orientam o trabalho artístico.

Qual a função do artefato a ser utilizado? Em quê ele serve à estética e poética da produção artística? Essas duas questões extremamente imbricadas que parecem óbvias, nem sempre são levantadas no processo de criação artística, e por serem tão evidentes se tornam fundamentais para orientar a relação estabelecida com esses artefatos. Seja qual for o grau do avanço tecnológico dos artefatos utilizados em uma obra, a condição vigorante dessa presença é a sua capacidade de servir ao propósito de criação, de sensibilizar, ou seja, não deve ter o uso desvinculado de uma necessidade criativa.

Podemos citar o software Isadora e alguns sensores que, a partir da captura em tempo real que fazem do movimento do corpo humano, produzem imagens deste mesmo corpo ou de outros que podem ser projetadas, bem como interferem em imagens previamente capturadas.

Em relação à imagem do corpo projetada, que se origina na interação entre o corpo biológico com os artefatos, ela pode também ser considerada como um corpo. Este, diferente da constituição humana, física, mas também corpo.

Tanto o indivíduo quanto a máquina (hardware e software) são “sujeitos” no processo do diálogo. A palavra sujeito pressupõe o entendimento de que ambos estão aptos para a ação que ocorre em um contexto virtual. Dizer que o humano se relaciona, interage, com a máquina, significa dizer que interage com a sua informação. A tecnologia não somente altera distâncias e aproxima o indivíduo da máquina, antes aproxima o humano do próprio humano ainda que em espaços virtuais.

A relação com o digital impulsiona o corpo para a ação. Ele é provocado a interagir, a conversar com o objeto para obter resultados. Com a utilização da tecnologia digital na arte, da mesma forma o artista precisa se relacionar com o objeto e compreender que terá uma ação proveniente dele não mais passiva como seria de outro qualquer. O diálogo entre humano e tecnologia, a relação, precisa ser aprendida a cada recurso utilizado, como uma experiência única que promove várias descobertas a cada uso, em um processo aberto e inacabado.

Nesta experimentação com os artefatos tecnológicos, o artista descobre as possibilidades de criação junto a esses recursos, ainda que seja um processo quase infinito. Nessa experiência deve-se atentar para a poética específica que gerencia o trabalho artístico relacionada às estéticas que se pretende construir. O processo de criação utilizando esses recursos deve ser muito mais do que uma simples demonstração de possibilidades da tecnologia. Ao contrário, os recursos devem, como tudo na cena, se conectar, interagir e servir ao propósito maior da concepção artística.

O importante também é compreender como o corpo se configura nessas situações. Ressaltamos que algumas noções aqui trazidas não são inovadoras, visto que já servem a princípios do fazer artístico que, neste momento, são estudadas também na utilização da tecnologia digital. Por essa razão, se questiona a noção de corpo dentro desse contexto.

O corpo não é mais somente o corpo natural/biológico, ele se expande com a utilização de diversos meios, sejam eles uma caneta ou um computador. Um recurso que se liga a ele e amplifica pelo menos uma de suas funções altera, aumenta sua atuação no mundo. Assim, a compreensão do corpo biológico se dilata de suas formas materiais também com os meios.

O corpo dilatado é chamado por Levy (1999) de hiper corpo. Percebe-se que ele está em constante troca com o ambiente em um processo de virtualização, no qual o corpo sai de si mesmo e logra novas velocidades e novos espaços: “Se volta ao exterior e transforma a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Virtualiza-se, o corpo se multiplica. Criamos organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem infringir dor.”<sup>1</sup> (LEVY, 1999, p. 25).

---

<sup>1</sup> Tradução adaptada pela autora. No original tem-se: “Se vuelca al exterior y transforma la exterioridad técnica o la alteridad biológica en subjetividad concreta. Virtualizándose, el cuerpo se multiplica. Creamos organismos virtuales que enriquecen nuestro universo sensible sin infligirnos dolor.”

Em qualquer situação, o artista tem um papel importante nessas relações sociais, tendo em vista a forma como ele pode estabelecer a sua relação com as coisas. O que, por sua vez, gera interpretações diversas e incomuns ao sentido primordial da “coisa” que ele se relacionou. O artista pode provocar o pensar diferente. E ele consegue isso na maneira como ele utiliza qualquer coisa que esteja se relacionando. Quando observamos no contexto com o digital, por exemplo, é esclarecedor o argumento de Machado:

Eles estão, na verdade, atravessando os limites das máquinas semióticas e reinventando radicalmente o seus programas e as suas finalidades. O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. (MACHADO, 2004, p. 5)

Cada novo sistema de comunicação que surge, modifica as distâncias entre pessoas e lugares, bem como as noções e possibilidades de tempo e espaço. Levy nos fala que esse processo da contemporaneidade nos transforma em outro tipo de nômades, pois agora nos deslocamos de uma rede para outra ou de um sistema informal para outro. Contudo, as redes não destróem o tempo e o espaço, mas provocam criações de novos tempos, novos espaços e de novas velocidades.

Essas transformações também atingem a cultura e suas manifestações, gerando novas configurações poéticas que necessitam de um processo de reconhecimento. Não há como mensurar até em que ponto a arte pode atingir em sua inovação, mas com certeza não pressupõe a anulação das antigas formas.

O importante é compreender que o humano participa e promove o desenvolvimento, o avanço da técnica e cabe a ele descobrir a melhor forma de utilizá-la. Na arte, a tecnologia dialoga com o humano a serviço da criação. O humano, nesse caso, o artista tem o potencial de subverter a ordem, profanar (AGAMBEN, 2005), brincar com ela, criticá-la e transformá-la em criação artística.

### **3. Uma poética da dança digital**

Quando o filósofo grego declara que: “O gênero poético se dividiu em diferentes espécies, consoante o caráter moral de cada sujeito imitador.” (ARISTÓTELES, 1991, s/p), ele nos incita a pensar que podemos ter diferentes poéticas na Dança a partir das configurações, bem como de cada artista ou grupo que está produzindo.

A poética, modo de organização e/ou programa de processo e realização, também tem sua presença na dança digital, considerando, quando observada, o contexto particular no qual ela está inserida. A tecnologia digital, como espaço de criação e configuração artística, produz uma realidade complexa de novos espaços e tempos

próprios, mas não somente isso, também pressupõe outras relações, outros movimentos e outros corpos.

Também Costa (1995) nos ajuda a pensar sobre as possibilidades poéticas que as “neotecnologias comunicacionais” abrem para os artistas:

Aqui, a função do artista de exprimir-se ou de dar forma ao mundo dos significados humanos, mas de aquela de criar alguns dispositivos comunicacionais nos quais aquela dimensão do *ultra-humano*, que já é a nossa, torna-se consciente de si e se desvele sensivelmente. (COSTA, 1995, p. 33)

Em outro trecho, ele continua: “O que quero dizer é que, provavelmente, o papel do artista foi profundamente alterado com as possibilidades que lhe foram oferecidas pela tecnologia.” (COSTA, 1995, p. 32). Isso demonstra uma abertura nas possibilidades de gosto, de espaços cênicos, de comunicação na construção criativa, na apreciação da obra e na construção de imagens e movimentos.

Ele aponta, sobretudo, que criar obras intencionalmente elaboradas utilizando, às vezes, tecnologia que originalmente teriam um foco mais comunicacional, significa que a intencionalidade está implícita na utilização da tecnologia na produção artística do nosso tempo.

A tecnologia se afirma nas relações humanas que ligam uns aos outros em redes comunicacionais nos ambientes mais diversos, inclusive no processo criativo. As máquinas funcionam não mais como uma extensão, um prolongamento ou novo membro do corpo. As tecnologias convocam outras formas de relação e pensamentos, modificam o estar no mundo, como um processo da própria evolução humana, e dessa forma estabelecem formas de concepção e criação artísticas, não só pelo gosto, mas pela própria forma de organização criativa. Em alguns casos, por exemplo, os equipamentos tecnológicos são fundamentais na comunicação dos realizadores da obra, quando estes se encontram em espacialidades diferentes no processo criativo.

Contudo, já faz algumas décadas que as tecnologias digitais são agentes articuladores na criação em Dança, instrumentos que estão em diálogos com os humanos para a construção de uma arte que emerge desse conjunto de pensamentos-ações-movimentos da relação entre humano e máquina.

O diálogo entre corpo e tecnologia parece também uma característica própria da poética que emerge da dança digital. O corpo dilata suas percepções e pode tornar mais complexa as sensações que experimenta com a interação com a tecnologia digital, na percepção do espaço, do tempo e também na visualização, seja no processo criativo ou na exibição.

O corpo que sempre está sendo, em contínuo movimento de fluxo de informações, constrói conhecimentos e descobre a si mesmo nas relações que experimenta com o ambiente. Louppe (2012), acrescenta que “Toda a investigação do corpo demanda esse silêncio meditativo e concentrado, em que o sujeito do corpo parte à pesquisa de si – do outro em si ou de si no outro...” (p. 70/71).

Em tal situação, a máquina propõe esta troca de informações. Vale fazer uma ressalva, pois Louppe parece que separa o sujeito do corpo, como se existisse um sujeito exterior ao corpo e ao mesmo tempo pertencente a ele. Neste estudo, compreendemos que o sujeito é o próprio corpo. Contudo, ela prossegue falando da relação entre corpos e toca em um tema bem interessante, a formação da imagem do corpo:

(...)e o corpo do outro nos seus suportes, nos seus contatos ou mesmo na sua observação tátil ou visual, revela o meu próprio corpo. Essa busca raramente passará pela imagem ou pela figura anatômica mas, sobretudo, pelas sensações e intensidades. (LOUPPE, 2012, p. 72)

A visualização que ela nos coloca, ultrapassa a questão óptica. A imagem que o olho enxerga tem conexão também com a imagem que o corpo produz em seu imaginário através de outros sentidos como o tato, o olfato e a audição. Uma imagem que pode ser gerada em conexão com nossa memória de outras experiências.

Os artefatos, vídeo, jogos, sensores, software, que, em alguns casos, já foram ou ainda são usados como cenários, agora, na proposta de dança digital, dentro da categoria de Schiller (2003) de *mediadance*, esses elementos se tornam agentes compositivos e a dança produzida é criada nessa relação. Schiller agrupa no termo *mediadance* as formas de vídeo-dança, cine-dança, e também danças que dialogam com a tecnologia digital.

Snyder (1965) entende que esse tipo de tecnologia possibilita novas sensações sinestésicas, outras formas de experiência da apreciação artística, seja pela visualização quando disponibiliza ao olhar aspectos, pontos de vistas diferenciados quando amplia ou recorta uma imagem, por exemplo, ou mesmo na sensação espacial e temporal.

O movimento é outra característica relevante de uma poética da dança digital, pois além da composição do movimento físico para um tempo atual, quando este movimento é capturado e se torna um movimento digital, transformado nesse tipo de imagem pela interação com uma tecnologia, a lógica de composição se modifica e necessita da percepção e orientação particulares desse tipo de materialidade.

No processo de construção de uma poética digital a relação dialógica se estabelece como uma condição compositiva da obra, que interfere ainda na organização criativa do próprio corpo. Por isso podemos colocar essas tecnologias como *emergências* em potencial da poética contemporânea em Dança.

#### 4. Rastreamento de configurações de dança digital

Na dança, a criação de imagens tem bastante relevância. Essas imagens podem ser construídas pelo artista intencionalmente no seu movimento, ou por quem observa a obra, como declarava Aristóteles em relação às imagens que são construídas pelo espectador. Cabe acrescentar, de acordo com a Teoria Corpomídia (Katz & Greiner), que esse espectador é sempre uma coleção de informações a cada momento de sua vida, e é essa coleção (sempre em transformação) que faz a conexão com a obra no momento de apreciação. Tradicionalmente, essas imagens eram produzidas pelos corpos que dançavam e pelos que os assistiam realizando movimentos que sugeriam imagens.

Contudo, quando observamos a relação da Dança e do digital, compreendemos que o corpo não é mais somente o humano, pois outras fontes podem gerar corpos, como, por exemplo, as projeções. Logo, todo e qualquer elemento utilizado nesta dança com o digital pode se transformar em imagem. Podemos perceber isso em *i-instalacion2.avi i-Arch Project by Ludmila Pimentel and Mariana Carranza*, quando vários corpos dançam juntos ou em separado, os humanos e os corpos digitais que, neste caso, são projeções dos corpos humanos.

Em *Apparition - Klaus Obermaier e Arte Eletronica*, as imagens projetadas formam “objetos” (no sentido mais amplo, que já descrevemos acima) e, por si só, já configuram uma poética. Somado a isso, um ou dois dançarinos também compõem imagens, objetos

e poética, juntos ou separados dos feixes de luz projetados. A cena na dança digital está em outro contexto, e a primeira diferenciação marcante é a utilização de algum instrumento tecnológico digital, como projetor e imagens projetadas, seja somente vídeos ou software de interação, mas que dialoguem com o corpo humano.

Esse contexto, gerado por elementos digitais, promove interações e comunicações entre humanos ou não com esses elementos. Tais aparatos tecnológicos, podem se configurar como distensões do corpo humano, do dançarino ou do público, mas também como um objeto, ao qual se atribui o sentido de um corpo. No digital, tanto o sentido de corpo quanto o de presença tomam outros significados, porque sempre será considerada a realidade digital.

Observando o relato de Ludmila Pimentel, concedido para essa pesquisa, sobre a experiência com outros três artistas da criação de uma mostra apresentada em uma galeria de arte na Alemanha, fica claro que a orientação básica no início do trabalho pode se aplicar a criações com ou sem tecnologias digitais. O princípio criativo pode partir de desejos pessoais ou coletivos, de contar algo, ou mesmo, o que é uma tendência nas obras contemporâneas, não seguir uma narrativa, nem mesmo linear.

O que se pode perceber é que, além da organização dos movimentos do corpo dos dançarinos, havia uma elaboração e tratamento da visualização da imagem que ele produzia mediado com aparelhos digitais de captura e edição de imagem, conhecimentos que inicialmente eram mais frequentes nas áreas de comunicação e cinema. Assim, nessas obras, a Dança utiliza tecnologias como câmeras de filmagem, projetores, telas de projeção, computadores e software de edição e animação.

Para compreender ou denominar a poética de qualquer área artística, necessário se faz estabelecê-la a partir de seu contexto. A beleza, graça e/ou expressividade capaz de sensibilizar da dança com o digital se orientam por características que compõem essa configuração. A poética, no ambiente do digital, é sugerida a partir do modo como se organizam artisticamente as suas informações – o que aqui se sugere ser como uma “emergência” do contemporâneo.

A poética de uma obra transmite o gosto do artista em efeitos normativos e operativos, como define Pareyson (2001). Neste tipo de dança contemporânea, o artista cria na relação com os instrumentos tecnológicos digitais, que possuem diversas variações. Neste domínio, também podemos pensar em poéticas digitais.

## **5. Abrindo reflexões**

A arte é vista, de maneira geral, como uma variedade de possibilidades criativas, uma expressão de liberdade. Mas é sempre assim? O artista tem sempre controle e independência na sua expressão? Caso haja um limite no potencial criativo, conseqüentemente a poética de uma obra será afetada, por essa razão precisamos refletir um pouco sobre o contexto atual da arte com tecnologias digitais.

Antes de finalizar o nosso estudo, é importante trazer uma análise crítica que Arlindo Machado (2010) estabelece em relação à utilização dos aparatos tecnológicos na arte. Ele discute sobre as correntes de pensamento que refletem sobre a mediação tecnológica, salientando em especial Flusser, um teórico que alerta para a manipulação política implícita nos medias e que regulam o processo de criação artística.



Machado (2010) afirma que, por exemplo, as críticas baseadas em uma tendência tecnofóbica ainda não conseguiram discutir as tecnologias digitais. A questão é que ele percebe que quanto maior o avanço e o poder dos aplicativos de computadores, maior também é a dificuldade em distinguir entre “a contribuição original de um criador e a mera demonstração das virtudes de um programa.” (MACHADO, 2010, p. 38).

Portanto, acredita que a capacidade que temos em atribuir um valor aos produtos artísticos se torna mais frouxa. No momento em que precisamos julgar um trabalho de arte com mediação tecnológica, ficamos condescendentes, pois não possuímos critérios suficientes para analisar a contribuição do artista que realiza essa obra. Por isso, nos entusiasmos com qualquer obra que esteja dentro da “tendência” da tecnologia.

O que Machado pretende com tudo isso é fomentar um debate político entre ciência, capital e arte, para que possamos refletir não só artística como politicamente, sobre a arte que estamos realizando, bem como em relação aos instrumentos que elegemos nesse fazer. Ele descreve a contribuição de Flusser para esse debate, porque o considera como um teórico que faz essa análise crítica com maior critério.

Toda notoriedade *post mortem* que Flusser vem recebendo em grande parte do mundo se explica, entre outras coisas, pelo fato de seu pensamento ser absolutamente certo na análise das mutações culturais, sociais e antropológicas que estão ocorrendo no mundo contemporâneo, e também o mais convincente na advertência dos riscos que corremos. Na verdade, o filósofo tcheco-brasileiro só reconhece uma época comparável com a nossa: a Antiguidade, quando o homem passou de um estágio pré-histórico e mítico para uma fase histórica, lógica e baseada na escrita alfanumérica. No atual estágio, chamado por Flusser de *pós-histórico*, a “escritura” é construída com ou por máquinas e consiste essencialmente numa articulação de imagens – no limite, imagens digitalizadas, multiplicáveis ao infinito, manipuláveis à vontade e passíveis de distribuição instantânea a todo o planeta. Caracteres se tronaram bytes, sequências de texto se converteram em sequências de pixels, os fins e os meios são substituídos pelo acaso, as leis em probabilidades e a razão pela programação. É certo que muitos pensadores contemporâneos – de McLuhan a Kerckhove, de Debord a Baudrillard, de Ong a Levy – buscaram ou continuam buscando exprimir algo semelhante por outras vias e com outros argumentos, mas Flusser o fez não apenas mais precocemente que os outros, mas também com uma clareza, precisão e radicalidade que tornam todos os outros caminhos mais tortuosos, áridos, retóricos, comprometidos e estrategicamente menos eficazes. (2010, p. 40/41)

Em alguns termos, Louppe (2012), como abordado mais adiante, se aproxima da ideia que Machado (2010) traz de Flusser, quando este indica que a utilização dos aparatos tecnológicos deveria se constituir com uma maior liberdade de criação. De maneira geral, esses aparatos já vêm pré-programados e o artista os utiliza, muitas vezes, sem conhecer o modo de funcionamento deles, sem poder interferir nas suas formas de programação.

Na obra *Filosofia da caixa-preta*, de Flusser, referenciada por Machado (2010), o autor trata especificamente da fotografia. No entender de Flusser:

A fotografia foi justamente o primeiro dispositivo a colocar o surgimento de aparatos tecnológicos que se podem utilizar e deles tirar proveito, sem que o utilizador tenha a menor idéia do que se passa em suas entranhas. O fotógrafo, de fato, sabe que se apontar a sua câmera para um motivo e disparar o botão de acionamento o aparelho lhe dará uma imagem normalmente interpretada como uma réplica bidimensional do motivo que pousou para a câmera. Mas o fotógrafo, em geral, não conhece todas as equações utilizadas para o desenho das objetivas, nem as reações químicas que ocorrem nos componentes da emulsão fotográfica. A rigor, pode-se fotografar sem conhecer as leis de distribuição da luz no espaço, nem as propriedades fotoquímicas da película, nem ainda as regras da perspectiva monocular que permitem traduzir o mundo tridimensional em imagem bidimensional. As câmeras modernas estão automatizadas a ponto de até mesmo a fotometragem da luz e a determinação do ponto de foco serem realizadas pelo aparelho. (MACHADO, 2010, p. 45)

A criação artística fica limitada ao que a máquina foi programada previamente na sua fabricação. Portanto, o artista pode criar a partir de um modelo “poético”, um modo de organização pré-determinado daquele aparato que lhe fornece possibilidades limitadas. Apesar de Flusser considerar o ponto de vista da fotografia, podemos abranger o seu estudo e englobar uma área bastante próxima: o vídeo. A captura e projeção de imagens, que são muito utilizadas na Dança com mediação digital, também podem ser incluídas na observação de Flusser.

Louppe (2012), contudo, fala sobre o corpo humano, o corpo do bailarino, que é a sua maior possibilidade criativa. O que nos interessa do pensamento de Louppe, é que ela propõe que o bailarino não siga modelos, mesmo corporais, que descubra o seu potencial específico, a sua forma única de fazer arte, a sua poética: “O grande artista da dança é aquele que optou, de maneira autônoma e consciente, por um certo estado do corpo.” “(...) afiguram tão poderosos enquanto inventores da sua própria corporalidade, à mergem de qualquer modelo ou mesmo de qualquer orquestração prévia.” (LOUPPE, 2012, p. 69/70).

Parece que essa proposta também seria o desejo de Flusser em relação à utilização dos aparatos tecnológicos como possibilidades criativas. O que entendemos é que, na relação com o corpo humano, podem trazer limitações de interferências no momento do processo criativo.

A obra de Flusser diz mais, e demonstra um desconhecimento da sociedade sobre essa situação. Cada vez mais, nos tornamos operadores de máquinas, lidamos com experiências programadas e não temos consciência delas. Segundo ele, a possibilidade de escolha é ilusória, acreditamos que temos escolha, o que provoca as sensações de criatividade e liberdade. Porém essas duas estão limitadas à ação de um software, ou melhor, ao conjunto pré-programado de possibilidades e que não podemos dominar completamente, agimos a partir dos dados que o software nos fornece. Este teórico

propõe uma discussão crítica sobre as possibilidades de liberdade e de capacidade de invenção de uma “sociedade cada vez mais programada e centralizada pela tecnologia.” (MACHADO, 2010, p. 46).

O risco que o autor adverte surge quando o artista não é capaz de criar o equipamento que ele próprio necessita, ou pelo menos, de re-programar o equipamento que está utilizando. Dessa forma, ele se torna um mero operador de máquinas fabricadas sem a sua ação, ou ainda, um funcionário do sistema produtivo que não consegue acabar com o jogo programado e criar novas possibilidades ou categorias.

Nos eventos internacionais de arte e tecnologia, segundo Machado (2010), podemos perceber a consequência das limitações de programações tecnológicas artísticas, pois os resultados das experiências apresentadas nestes eventos mais parecem uma demonstração de utilidades funcionais dos aparelhos. Ele afirma que obviamente as expressões artísticas desse gênero manifestam uma homogeneidade, uma estereotipia, em virtude das restrições de possibilidades criativas. O software, que é vendido pré-programado e exatamente do mesmo modelo em larga escala, padroniza a arte, tornando os seus resultados impessoais.

Então, como poderíamos transformar a experiência da homogeneidade artística, libertar a arte dos padrões industriais e comerciais? Para isso, Machado sugere mudanças comportamentais, vislumbrando promover outras perspectivas:

Necessário seria restabelecer o elo perdido entre a atual atividade de criação e a melhor tradição de inconformismo da arte contemporânea, elo este que foi artificialmente cortado por um certo número de teses obtusas sobre a pós-modernidade. Nada pode ser mais inconcebível do que toda uma geração de yuppies desinformados que produz trabalhos de autoria em multimídia, utiliza dispositivos de edição não linear, diagrama suas homenagens na internet, mas nunca viu um filme de Vertov, nunca leu Artaud, jamais ouviu falar de Beckett ou tocou num bicho de Lygia Clark. Em segundo lugar, temos de buscar critérios mais severos e mais rigorosos para separar o joio do trigo dentro desse terreno movediço das poéticas tecnológicas, de modo a diferenciar e privilegiar trabalhos feitos para marcar o seu tempo, trabalhos que tragam uma contribuição efetiva e duradoura, trabalhos, enfim, que apontem para perspectivas de invenção, liberdade e conhecimento. (MACHADO, 2010, p. 56)

O próprio comportamento instintivo do artista pode libertá-lo de padrões, comerciais ou não, que pretendem controlar a manifestação artística. Podemos observar que sempre é preciso manter o vínculo com o “comportamento” artístico, este que é provocador, pesquisador, que vibra em buscar inovações, ou melhor, novas formas de realizar, e, principalmente, descobre o seu jeito particular de expressar um pensamento, de criar, de organizar sua forma de fazer arte, sua poética.

Assim, refletimos de que forma a utilização de tecnologias digitais na arte trouxe um acréscimo de qualidades diferentes ou novas formas de expressões. Um exercício de talvez identificar onde estão as pequenas mudanças que o ambiente digital proporcionou,

ou mesmo, identificar aquelas expressões que lograram trazer novas informações ou qualidades de maneira criativa.

Talvez Louppe (2010) possa nos auxiliar quando deslocamos a sua ideia de corpo – “que não é dado, mas descoberto, ou que está ainda por inventar” (p. 73) – para um aparato tecnológico. Ou seja, podemos participar com maior intensidade nas invenções e programações dos equipamentos digitais que utilizamos na criação artística. O fato é que pouquíssimos possuem condições de fazer isso, seja por não possuírem conhecimentos específicos ou por condições financeiras e estruturais. De todo modo, continuamos produzindo e buscando novas poéticas, apesar das adversidades comerciais, e sempre teremos a alternativa de *profanar* (Agamben, 2005) aquele aparato pré-programado.

### Referências:

- AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005.
- Apparition – Klaus Obermaier e Ars Electronica Futurelab*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=-wVq41Bi2yE>>. Acesso em: 13.Jun.2012.
- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1991. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?selectaction=&co\\_obra=2235](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?selectaction=&co_obra=2235)>. Acessado em: 15/02/2012.
- COSTA, Mário. *O Sublime Tecnológico*. São Paulo: Editora Experimento, 1995.
- I-instalacion2.avi i-Arch Project by Ludmila Pimentel and Mariana Carranza*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZLg59S9PH7w>>. Acesso em: 20.Jun.2012.
- Katz, Helena. *Um, dois, três. A dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: FID Editorial, 2005.
- LEMONS, André. *Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais*. Disponível em: <<http://WWW.facom.ufba.br/pesq/cyber/interac.html>>. Acessado em: 15.Set.2010.
- LEVY, Pierre. *Qué ES lo virtual?* Barcelona: Paídos, 1999.
- LOUPPE, Laurence. *Poética da Dança contemporânea*. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. Pós-Graduação em Comunicação, n.1, dezembro de 2004.
- \_\_\_\_\_. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2010.
- MARSHALL, McLuhan. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. *El cuerpo híbrido en La danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis doctoral. Valencia: Universidade Politècnica de Valencia, 2008.
- SNYDER, Allegra Fuller. *Three kinds of Dance Film*, *Dance Magazine*, vol. 39, pp.34-39, 1965.
- SCHILLER, Gretchen Elizabeth. *The kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art*, University of Plymouth: School of Computing, Faculty of Technology. England: University of Plymouth, 2003.