

## **Hipercoreografias: corpo e imagem digital em experimentação na Companhia Moderno de Dança**

Luiz Thomaz Samento

A utilização de mídias móveis digitais na composição coreográfica contemporânea não é nenhuma novidade no campo da pesquisa artística. Por outro lado as relações que se estabelecem entre os criadores e as máquinas semeiam inúmeras possibilidades, e foi para tratar dessas possibilidades que surgiu o termo hipercoreografar. Primeiramente é necessário esclarecer que ainda não consigo visualizar essa ideia como um conceito fechado ou um procedimento criativo específico. A ideia de hipercoreografia surgiu durante a pesquisa de campo de minha dissertação de mestrado que se intitulou “Hipercoreografias: corpo e imagem digital em experimentação na Companhia Moderno de Dança”, realizada no Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Pará. Nela realizei uma série de experimentos criativos chamados Experimentos Videocoreográficos, envolvendo a interação entre intérpretes-criadores de uma companhia de dança contemporânea de Belém do Pará, a Companhia Moderno de Dança<sup>1</sup>, e dispositivos móveis digitais como tablets, smartphones, câmeras de fotografia e vídeo.

O objetivo era investigar as visibilidades do corpo como matéria prima para a criação coreográfica a partir da autopercepção, da pesquisa de movimento e da mediação tecnológica dos dispositivos. Esses três elementos unidos num processo criativo pretenderam contribuir na multiplicação perceptiva das imagens corporais – pelo menos a nível visual – dos intérpretes-criadores. Imagine-se olhando a si mesmo em um espelho quebrado, sua imagem recortada oferece diversos pontos de vista sobre sua própria imagem corporal. Cada pedaço do espelho oferece um potencial semântico, estético, significante, elementos suficientes para um artista sensível perceber a sua própria identidade fragmentada.

Não querendo mergulhar nas profundezas do eu, detenho-me a já bastante complexa imagem corporal, não aquela proposta por Paul Schiler (1994) – apesar de perceber conexões possíveis entre os pensamentos – mas sim, a imagem do corpo

---

<sup>1</sup> Para conhecer mais sobre o trabalho desta companhia pode-se acessar o site <http://ciamoderno.wordpress.com/>.

enquanto plataforma visual carregada de significantes. Há decerto várias categorias de imagem nesse estudo, mas para esse ensaio prefiro me deter à imagem corporal digital (ICD) construída sobre dispositivos móveis digitais em um processo de criação em dança contemporânea.

A percepção mediada dessa ICD pode conduzir a uma reflexão autocriativa. Nesse sentido, a autocriação do artista por meio das imagens digitais apresenta novas realidades sobre a dança e o corpo que dança. Novas realidades baseadas na multiplicidade e polissemia da imagem corporal. Pensar no corpo como multiplicidade sígnica é fundamental para pensar a multiplicidade coreográfica que as interfaces criativas do ambiente digital possibilitam.

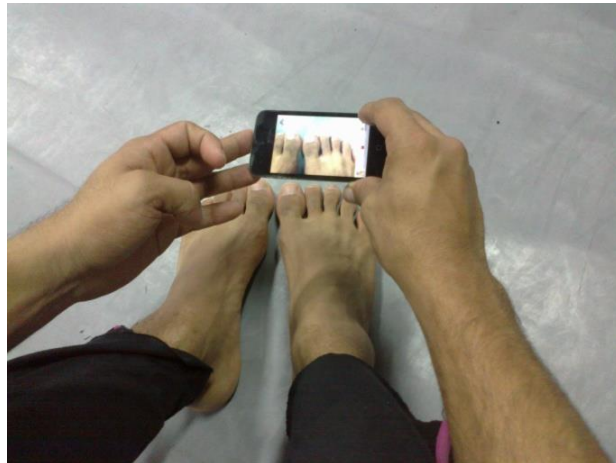
Uma delas, a qual parte-se como princípio para pensar a hipercoreografia é a ampliação das visões do corpo em cena por meio da mediação videográfica conforme se mostra visível nos Experimentos Videocoreográficos (EV). Desenvolvido com 10 intérpretes-criadores da Cia Moderno de Dança no período de Agosto a Novembro de 2011, os EV dividiram-se em três etapas. Nos Experimentos Videocoreográficos 1 (EV1) trabalhamos apenas com a câmera fixa. Iniciou-se essa primeira etapa realizando um livre registro que deveria ser feito pelo sujeito sobre o seu próprio corpo (Figura 1). Nesse momento o exercício era basicamente da exploração de formas de visualizar, enquadrar<sup>2</sup> o corpo; bidimensionalizá-lo, reconhecê-lo em outra plataforma. E, para, além disso, reconhecer como a interface poderia modificar a sua corporeidade através das imagens do vídeo. Em função disso decidi chamar de *videocorporeidades* os resultados desses experimentos, pois representam essa ligação entre o corpo e a interface criativa que modifica dialogicamente a corporeidade do bailarino.

Após esse primeiro momento os sujeitos eram convidados a se juntarem em duplas e cada um deveria roteirizar um solo para vídeo, ou seja, cada um criaria para si sequências de imagens coreografadas a partir das experimentações individuais. Os solos deveriam partir da percepção das imagens corporais produzidas nas experimentações visuais com os dispositivos. O sentido que cada um atribuiria ao seu solo era subjetivo, não havendo a necessidade de criar uma sequência lógica e desencadeada. Também não houveram regras na forma de roteirizar: poderia ser em forma de texto, tópicos, desenhos etc.

---

<sup>2</sup> “Designa-se por *enquadramento* o acto, bem como o resultado desse acto, que delimita e constrói um espaço visual para transformar em *espaço de representação*. (GARDIES, 2008, p. 20)

Figura 1: Experimentação livre com o dispositivo.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

O registro videográfico poderia ser feito pelo próprio intérprete-criador, assim como, pelo parceiro de acordo com a necessidade do roteiro. A escolha pela produção de videodança foi uma estratégia metodológica de deslocamento dos intérpretes-criadores da posição (não só) de obra de arte – do corpo enquanto elemento da cena – para (também) a posição de observador de si, *videomaker*, cineasta. Nessa posição de observador de si, o dançarino resensibiliza-se para um outro ambiente coreográfico diferente do palco ou dos demais espaços cênicos concretos. Ele se vê num espaço onde ele pode se reinventar a partir de sua imagem corporal digital, seu duplo artificial. Esse processo de reinvenção não se dá apenas na edição da imagem digital, claramente manipulável, mas também na própria corporeidade do dançarino que constrói sua coreografia visualizando-se em uma plataforma de vídeo.

Um experimento é sempre um experimento, e arte depende da singularidade de seus ingredientes. Mas quando a visão do cineasta e a sensação física do bailarino coincidem – ou melhor, encontram uma maneira de coexistir criativamente – o resultado é um trabalho que não é cinema puro nem dança pura, mas algo além: videodança. O que ocorre é que, ao contrário de um roteiro narrativo, a coreografia como fator principal de coesão em um filme permite ao cineasta um grande escopo para livre interação através de sua natureza abstrata, tornando-se um campo para a experimentação. (GALANOPOULOU, 2008, p. 21-22)

Nesse sentido, a videodança foi aplicada não como um fim, mas como um elemento criativo, metodológico em um processo criativo, com o intuito de promover videocorporeidades através das articulações singulares entre os intérpretes-criadores e seus respectivos dispositivos tecnológicos. Ao final dessa primeira parte dos Experimentos Videocoreográficos 1, realizamos um diálogo coletivo onde foi lançada a seguinte pergunta: o que vocês entendem por essa modificação nas representações e significados do corpo por meio das tecnologias a partir do que experimentamos até aqui?

Segue abaixo algumas das colocações do grupo.

É porque, por exemplo, eu tenho muita dificuldade de trabalhar com essa coisa do vídeo [...] porque tem que pensar como é que vai ficar no vídeo. [...] Então quando a gente vai criar uma dança cênica, que vá pra cena, que vá para o palco, você cria a sua movimentação para o olhar de uma outra pessoa, que é a mesma coisa que a gente está fazendo só que com o vídeo. Só que o problema é que não é uma pessoa, é uma mídia, uma coisa tecnológica, que você sabe que depois você vai ter uma outra possibilidade de fazer a tua composição coreográfica, entendeu? [...] *Eu acho que é porque eu já quero antever mais ou menos o que eu quero fazer, de que forma eu vou manipular.* (Grifo nosso). De pegar a estrutura básica que eu to dando e fazer uma mega composição, já que no palco a única forma que eu tenho é entrando os bailarinos e fazendo duos, em cânone e tal. [...] Mas eu estava pensando aqui [...]: *é um reestruturação do corpo, é um prolongamento do corpo, a mídia, outros corpos. É um corpo múltiplo, é tudo isso.* (Grifo nosso).

A despeito da dificuldade de se trabalhar coreograficamente com a câmera narrado pela intérprete-criadora Luiza Monteiro, há dois trechos em sua fala que começam a desenhar a ideia de hipercoreografia enquanto um fazer coreográfico em tecnologias digitais. O primeiro é a possibilidade de antever o que se faz. Nos EV1 desenvolvemos experimentações com a câmera fixa voltada para a criação de pequenas videodanças. Nos moldes de uma videodança a coreografia é registrada e pode ser editada e pós-produzida, o que configura um outro processo semelhante ao ato de coreografar, só que por meio de programas de computador que podem modificar a sequência de movimentos, a disposição do corpo no espaço, entre outras coisas. A coreografia passa a ter mais de um coreógrafo: não só o criador de movimentos, mas também aquele que registra, que pode ser o próprio criador ou não, e aquele que edita.

A intérprete-criadora Deborah Lago exprimi seu pensamento sobre esse processo de composição de movimentos.

*Eu acho que é uma composição coreográfica a dois tempos: existem duas etapas; a etapa em que você pensa o que vai aparecer nesse vídeo, se você vai criar uma coreografia, se você vai improvisar, se vão ser duas pessoas. Você pensa tanto quanto em uma coreografia presencial. Vão aparecer duas pessoas, vão aparecer três, vai ser só uma? Vai ser uma dança assim, assada, rápida, lenta, de cima para baixo com rolamentos? Não sei. Existe uma composição coreográfica nessa primeira etapa. Mas existe também uma composição coreográfica etapa número 2 que eu acho que é quando entra uma edição que não é naquele momento em que você está criando na primeira composição coreográfica, vai ser depois, mas você não precisa deixar de pensar naquilo, você vai criando pensando naquilo. (Grifo nosso). São várias coisas para pensar. É como se fossem mais elementos, mas para fazer uma composição coreográfica.*

São essas várias formas de coreografar que dialogam de forma hipertextual que desenham a hipercoreografia enquanto uma perspectiva estética para o fazer em dança em mediação tecnológica. O hipertexto pode ser entendido por Lévy (1993, p. 32).

Tecnicamente, o hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmo ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.

Os vários nós, como se refere Lévy, podem ser os gestos, as disposições do(s) corpo(s) no espaço, os pensamentos coreográficos que cada um desenvolve em sua pesquisa de movimento. Enfim, os textos da dança são múltiplos e congregam todos os elementos que constituem a coreografia, entendida aqui como a organização, prévia ou improvisada, da cena da dança. Ao pensar na hipercoreografia nos Experimentos Videocoreográficos percebemos que as videodanças se construíram a partir de percepções bastante particulares das imagens corporais digitais.

*Pra mim a câmera é essa possibilidade, resumindo, de tirar o teu olho e poder enxergar de um outro ângulo. (Grifo nosso) É, isso é legal, é uma coisa que quando tu crias só, quando tu trabalhas numa Cia, em que tem uma diretora, ela tem esse papel de ser o olho que vê de fora.*

Querendo ou não como eu estou agora nessa criação é só tirar esse olho e ver. [...] Eu deixo meu olho pra ele [o vídeo] filmar, faço aqui minha sequencia que eu pensei: “tá agora dali eu posso analisar a minha criação”, podendo falar “agora eu acho legal daqui e daqui e vou mudar esse olhar pra trazer uma coisa diferente”.<sup>3</sup>

Essa relação simbiótica que se estabeleceu com os dispositivos móveis digitais configura o que McLuhan (2007) fala sobre a tecnologia como extensão do corpo. Essa metáfora pode ser aplicada a este estudo no que se refere a ampliação das visibilidades do corpo e deslocamento do olhar dos artistas sobre suas imagens corporais e sobre sua coreografia. A câmera pode ver ângulos improváveis do corpo, recortá-lo em planos diversos e atribui-lhe filtros de imagem que modifiquem sua coloração, sua forma, etc. a mudança na imagem corporal digital interfere na percepção desse corpo e consequentemente na construção do texto da dança.

Durante os Experimentos Videocoreográficos 2 (EV2) a mobilidade da câmera foi possível e, não só elementos como enquadramento e planos puderam ser melhor aproveitados, como também as movimentações de câmera. Em uma dessas experimentações, os intérpretes-criadores experimentaram em dupla as visibilidades do corpo, alternando-se nas posições de observador e observado. O observado seria o “corpo que dança”, que deveria realizar uma pesquisa de movimento improvisada, enquanto o observador, utilizando um dispositivo de registro de vídeo, seria o “corpo que filma” e deveria construir um videodança da coreografia de seu par. Após o registro de cada um da dupla eles poderiam visualizar e propor outra coreografia, dessa vez, estruturada com base na primeira, registrada em vídeo. E, desse modo, propor novos pontos de vista para a câmera, assim como outras movimentações, acentuações do movimento, disposições espaciais. Variar a velocidade dos gestos e atribuir efeitos ou filtros de imagem.

Mais uma vez podemos observar nos depoimentos dos sujeitos participantes a interferência do dispositivo na pesquisa de movimento.

*Tem um instrumento que informa, produz, sei lá o que, tem um instrumento ali que quando eu digo assim: [...] “me filma de cima”, eu to manipulando o olhar da pessoa e to manipulando a minha composição porque eu vou repetir ou então eu vou produzir um outro efeito, uma outra ondulação nas minhas costas ou um outro levantamento da minha cabeça. Então, aquele instrumento vai*

---

<sup>3</sup> Depoimento do intérprete-criador Ercy Souza.

*modificar a forma da minha composição contemporânea real\_ (Grifo nosso), entendeu? Porque eu sei que está lá. Ele pode ir pra onde eu quiser: pode ir pra minha frente, pra minha costa, pode ir pra cima e pode ir pra baixo. Então, talvez eu consiga, depois da tua pesquisa, sair daqui com pensamentos diferenciados desse meu olho externo. Talvez eu não seja a maior amante do vídeo e doida por ficar na frente manipulando a minha composição contemporânea virtual porque eu não tenho muito apreço por isso. Não tenho muita paciência, mas eu vou aprender a me olhar mais de fora, mais do que eu já me olho porque eu me imagino eu sou muito exigente, eu quero angulação e tal, enfim. Porque a câmera “tá” me dando isso e tem alguém manipulando a câmera. Então acho que isso que tu falaste agora tem muito a ver com esse teu objeto de pesquisa [...] Eu modifico a minha composição contemporânea real [...] porque acho que a grande sacada é a gente permitir que o vídeo, esse instrumento, possa colaborar pra modificação da nossa composição contemporânea real, muito mais do que a virtual<sup>4</sup> (Grifo nosso) porque a virtual a gente sabe que dá pra mudar.<sup>5</sup>*

Conforme o depoimento acima, a câmera “dá” ao dançarino a possibilidade de se olhar de fora e a partir dessa autovisualização também desenvolver uma autoanálise do movimento, e conseqüentemente da cena que, se trabalhada de forma coerente com os objetivos do processo criativo, pode contribuir para uma melhor performance em dança e mediação tecnológica. O objetivo dessa pesquisa não foi a construção de um espetáculo, mas a observação de como dançarinos que nunca vivenciaram uma experimentação artística envolvendo dispositivos tecnológicos poderiam modificar suas estratégias coreográficas, a partir da criação e visualização de imagens corporais digitais vivenciadas em processo.

Figura 2: O intérprete-criador Wanderlon Cruz investiga possibilidades de criação de imagens na experimentação corporal de Daiane Gasparetto.

---

<sup>4</sup> Os termos real e virtual apesar de não serem oposições, referem-se mais precisamente a o que Lévy (1996) apresenta como diferença entre atual e virtual, que são duas faces de uma mesma moeda. Duas formas de apresentação, de existência, uma palpável e outra não. O atual é o ato, algo que se materializa, que se faz perceptível em tempo e espaço concretos. O virtual é a potência do ato, o poder ser, o imaginado, o antes da ação.

<sup>5</sup> Depoimento da intérprete-criadora Luiza Monteiro.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento

Apesar do enfoque sobre a qualidade da visão, nenhum dos outros sentidos pode ser desconectado desse processo e a percepção sinestésica deve ser sempre trabalhada para que a dança se faça nesse diálogo entre o que se sente corpo e o que se vê corpo.

É legal porque a câmera se torna esse instrumento pra que a gente tenha novas formas de fazer tendo a mesma noção do que quando a gente não tem a câmera. Por exemplo, se eu quiser em uma composição coreográfica cênica parecer menor que outra pessoa eu vou compor de alguma forma para que eu tenha essa noção, esse entendimento. Com a câmera eu posso fazer a mesma coisa só que de forma diferente. Eu posso colocar uma pessoa mais a frente da outra porque eu vou ter a distância, o que implica em uma outra preocupação com essa questão da distância. Então eu pego o espaço, pego o tempo e vou tentar ver de outras formas, às vezes a mesma coisa que eu queria, só que sem ela. Então ela vem como um outro recurso que nos permite ver de outras formas o que a gente já faz. Coisas que a gente já está acostumado a fazer, por exemplo, um salto. Eu posso fazer mais rápido ou mais lento, posso acelerar ou desacelerar na edição. Então eu posso ver uma nova forma de velocidade que não é só eu liderando meu braço para que ele seja lento ou rápido eu posso fazer de várias formas. Eu posso fazer uma coisa lenta e na edição parecer rápido. Então como é fazer uma coisa lenta sabendo que ela vai ficar rápida? É ver novos conceitos para o espaço e tempo que a gente estava acostumado a lidar.<sup>6</sup>

No depoimento acima percebe-se uma reflexão no papel não apenas da pesquisa de movimento, mas para a estruturação cênica. O uso da câmera na cena permite a construção de um hipertexto da dança, à medida que novos signos são incorporados à cena e a leitura ou interpretação do espectador pode, e deve levar em conta esses múltiplos caminhos interpretativos. Quanto mais elementos uma cena apresenta mais possibilidades de significação ela oferece ao público. E em relação ao vídeo isso se potencializa pela qualidade do meio.

---

<sup>6</sup> Depoimento da intérprete-criadora Deborah Lago.



O espaço da câmera apresentava um desafio. Ele tem limites claros, mas também proporciona oportunidade de trabalhar com dança de um modo que não era viável no palco. A câmera capta uma visão fixa. Mas pode ser movimentada. Existe a possibilidade de cortar para uma segunda câmera, que pode modificar o tamanho do bailarino, o que, a meu ver, também afeta o tempo, ou seja, o ritmo. Ela também pode mostrar a dança de uma forma nem sempre possível no palco, isto é, o uso de detalhes que, no contexto mais amplo do teatro, não aparece. (CUNNIGHAM *apud* SANTANA, 2002, p.62)

As possibilidades da câmera na cena presencial ou virtual da dança são inúmeras, mas neste estudo foi fundamental esse simples ato de fragmentar a imagem em planos e enquadramentos e também essa mudança de uma câmera para a outra. Na condição de uma perspectiva estética a hipercoreografia se desenha como uma múltipla observação do corpo que dança, como se pudesse visualizar o corpo simultaneamente por diversos ângulos. Cada ângulo oferece uma imagem que converge uma parte do corpo, uma parte do espaço, uma qualidade de movimento, cor, textura, entre outros elementos estéticos que oferecem um signo daquele corpo. Cada uma dessas imagens que as câmeras registram do corpo são um mundo de possibilidades que podem ser editadas, repetidas em *loop*, congeladas em fotografias, enfim, completamente transformadas e, ainda assim, será o corpo do dançarino que, ao reconhecer a possibilidade do vídeo em sua composição coreográfica pode refazer-se presente na cena tanto em vídeos previamente registrados quanto em transmissões simultâneas.

Nos Experimentos Videocoreográficos 3 (EV3) propus uma instalação interativa na qual alguns dos videodanças produzidos nos EV1 e EV2 eram projetadas em uma das paredes da sala durante uma *Jam Session*<sup>7</sup> com os intérpretes-criadores da Cia Moderno de Dança. Além disso, houve a utilização de uma câmera que registrava as experimentações coreográficas e as projetava na parede para livre visualização dos dançarinos. A ideia era possibilitar uma visualização simultânea da cena que se construía, potencializando os exercícios de visualização das imagens corporais na produção de videodanças nas etapas anteriores. De forma não pretendida, o espelho que havia na parede oposta, ao refletir as imagens em vídeo, insinuava o infinito imagético de quando se coloca dois espelhos frente a frente. O que ocorreu foi a multiplicação das imagens a partir de um ou mais ângulos.

---

<sup>7</sup> A *Jam Session* configura uma cena improvisada de dança a partir de experimentações livres entre os participantes, que podem ser dançarinos profissionais ou não, e demais elementos que podem ser utilizados tais como: música, objetos, etc.

Figura 3: A bailarina Luiza Monteiro em experimentação com a projeção de sua imagem digital.



Fonte: Acervo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

Ao final fizemos novamente o debate sobre a experimentação no intuito de responder à seguinte questão: como foi pra vocês experimentarem corporalmente e ao mesmo tempo se verem através dessa imagem agora? Do que vocês faziam e do que vocês viam do que estava fazendo?

Eu ficava avaliando o que eu tava fazendo e como estava aparecendo porque eu estava sendo vista, obviamente ampliada na imagem. Mas quando eu vi que estava sendo projetado eu quis interagir, quis manipular mesmo a imagem diretamente. Porque quando a gente sabe que está na frente do dispositivo muda um pouco a forma de dançar. Parece que a gente quer ver como vai ficar a imagem até porque simultaneamente a gente sabe como está. Mas na hora eu até tentei interagir quando via que a imagem estava lá do outro lado e eu via o Christian então eu interagia com as duas imagens: a real e a virtual. Foi bom de fazer assim, eu me senti estimulada a fazer dessa forma o movimento. Eu não estava mais me movimentando independentemente aqui, pois eu estava desse lado e não tinha ninguém na minha frente então se alguém visse o que eu estava fazendo sem o vídeo não faria sentido; só se estivesse olhando para onde eu estava olhando que daria pra entender.

O depoimento acima da intérprete-criadora Bruna Cruz apresenta uma estratégia coreográfica interessante de complementaridade entre a movimentação presencial e a movimentação do vídeo. Mais uma vez a corporeidade é transformada pela visualização de si e a vontade de antecipar o movimento aparece, mas de forma menos controlável pois a simultaneidade surge como mais um elemento para a cena. Um elemento potencializador da dança em mediação tecnológica e a hipermediação do corpo dos dançarinos.

Tanto o eu hipermediado quanto o eu virtual não são distintos, mas complementares, pois dependem de “estratégias alternativas para obter um objetivo, que é o de desfrutar de uma [auto]experiência real ou autêntica” (p. 233). O sujeito digital é movido pela vontade de se presentificar, a si e aos outros, de maneira imediata, seja ocupando pontos de vista oferecidos pela máquina, seja assumindo os vários papéis e figuras que ela enseja, “permitindo que ocupemos o posto e, portanto, o ponto de vista, de pessoas ou criaturas diferentes de nós mesmos”. (RUDIGER, 2002, p. 76)

O eu hipermediado é o dançarino que tem sua imagem corporal digital não só registrada em vídeo mas também transmitida simultaneamente para outras plataformas de visualização. É uma replicação da imagem que permite, mesmo com um certo atraso no tempo de transmissão, o *delay*, perceber a dança de um corpo mesmo a quilômetros de distância. Hipercoreografar, na perspectiva da hipermediação, é coreografar se pensando de forma múltipla. É ter a consciência de que a dança será percebida de forma mediada e refletir sobre como se pode aproveitar as possibilidades que aquele(s) instrumento(s) de registro e edição tanto para a pesquisa de movimento quanto para a execução da coreografia? Nesse ponto, a hipercoreografia se apresenta como um questionamento aos criadores de dança em hipermediação tecnológica.

A sensação que eu tinha era de estar andando na rua cheia de vitrines, vidraças. *Eu não sei como são as outras pessoas, mas quando eu estou andando e tem vários vidros e espelhos eu fico querendo olhar. Eu senti isso bem no inicio quando a criação estava bem solta e tal. Improvisem. Ai depois começaram a aparecer os vídeos e tanto que teve um hora que eu sentei e fiquei parada olhando porque eu queria ver o que estava acontecendo. Eu queria me ver lá pela imagem: o meu olhar pelo olhar da máquina. Eu me senti muito mais observadora depois que entraram os recursos do vídeo do que fazendo mesmo alguma coisa. (Grifo nosso)<sup>8</sup>*

---

<sup>8</sup> Depoimento da intérprete-criadora Aline Maués.

Reitero que a hipercoreografia enquanto conceito não é uma proposta inédita no campo da pesquisa em dança, mas se propõe a analisar e refletir sobre processos criativos que levem em consideração a hipermediação do corpo e hipertextualização da dança à nível processual, agindo no intuito de potencializar tanto o trabalho criativo do coreógrafo, quanto a performance do dançarino. É nesse sentido que é necessário pensar nas hipercoreografias possíveis da dança contemporânea.

### **Referências bibliográficas**

GALANOPOULOU, Christiana. *Curadoria de videodança*. In Dança em foco, vol. 3. Entre imagem e movimento. Textos de Andréa Bardawil, Christian Galanopoulou, Chrsitiane Wosniak, Luis Cerveró, Robert Wechsler. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2008.

GARDIES, René (org.). *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Papelmunde, SMG, Ltda., 2006.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_ *O que é virtual?*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para uma crítica da Cibercultura*. São Paulo: Hacker, 2002.

SANTANA, Ivani. *Corpo Aberto: Cunnigham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.

SCHILDER, P. *A imagem do corpo, as energias construtivas da psique*. Tradução: Rosanne Wertman. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.