

SERPENTINE DANCE: **Simbiose entre Corpo, Dança e Tecnologia**

ANA CAROLINA FRINHANI
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Resumo

O corpo acoplado a diferentes tipos de aparatos midiáticos transforma a si mesmo e também transforma suas relações com os diversos ambientes nos quais está inserido. Por esse motivo, a tecnologia nunca foi um meio neutro de passagem de informação, mas, sim, uma parceria de criação, uma possibilidade de organização do pensamento-movimento. Uma das pioneiras nessa área foi a artista Loie Füller, americana, criadora da *Serpentine Dance*, ela foi responsável pelo desenvolvimento de dispositivos baseados numa composição que fundia corpo, tecido, luz e cores em imagens em movimento. Matriarca da dança com interação tecnológica, Füller é um exemplo de como as tecnologias engendram modificações nas relações estabelecidas na organização social. A utilização de tecnologias nas produções artísticas é uma das formas pelas quais o ser humano se distancia de uma simples imitação da natureza, se reinventando das mais diversas maneiras possíveis.

Palavras chave: Loie Füller. Dança. Corpo. Tecnologia.

Abstract

The body coupled to different types of media devices transforms himself and also transforms his relations with the various environments in which he is inserted. For this reason, the technology has never been a neutral medium of passage of information, but rather a creation partnership, a possibility of organization of thought-movement. One of the pioneers in this area was the artist Loie Fuller, an american, creator of the *Serpentine Dance*, she was responsible for the development of devices based on a composition that fused body, tissue, light and color in motion pictures. Matriarch of dance with technological interaction, Füller is an example of how technologies engender changes in the relationships established in the social organization. The use of technology in artistic productions is one of the ways in which the human being moves away from a simple imitation of nature, reinventing himself in many different possible ways.

Keywords: Loie Füller. Dance. Body. Technology.

1 Introdução

Marie Louise Füller (Loie Füller) nasceu em Fullersburg, nos Estados Unidos, em 15 de Janeiro de 1862. Pioneira nas técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral, Füller deixou seu país por achar que sua arte não era levada a sério naquele lugar, se notabilizando, com suas danças luminosas, no Folies Bergère, em Paris. Essa artista vanguardista também foi atriz, escritora, produtora e inventora e, além de ter colaborado com o trabalho de artistas de diversas áreas, ainda registrou muitas patentes de iluminação de palco, incluindo compostos químicos para a criação de gel de cor e uso de sais químicos para a iluminação fosforescente e de vestuário (figurinos patentes dos EUA 518.347).

Também conhecida como "Fada da luz", sua intenção inicial era a de dar forma à luz, porém, seus experimentos foram muito além e inspiraram, desde 1892, nomes como Mallarmé, Rodin e Alwin Nikolais. Em 1891, quando participou de *Quanck M.D*, Füller começou a pesquisar as danças serpentina com a criação de uma performance, utilizando Hastes para alongar os braços, um grande vestido com vários metros de

tecido que ultrapassava as extensões do seu corpo e as luzes que esculpam o movimento de seu corpo para além dele. Performance esta que deu origem, logo depois, a *Serpentine dance* que, filmada pelos irmãos Lumière, em 1906, se tornou o primeiro filme colorido da história. A *Serpentine dance*, foi uma das mais importantes criações de Füller. Construída a partir da fusão entre corpo biológico e aparatos tecnológicos, foi uma obra que rompeu com padrões estéticos e processuais da dança dos finais do século XIX e que até hoje continua a ecoar na construção da dança com interação tecnológica.

2 Por uma tecnodança: integração entre tecnologia, corpo e dança

O corpo acoplado a diferentes tipos de aparatos midiáticos transforma a si mesmo e também transforma suas relações com os diversos ambientes em que está inserido. Por esse motivo, a tecnologia nunca foi um meio neutro de passagem de informação, mas, sim, uma parceria de criação, uma possibilidade de organização do pensamento-movimento. O que favorece pensar o corpo como uma mídia comunicacional em constante processo, como um "corpomídia"¹.

O corpo não é o meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas (GREINER, 2005).

O que significa que o corpo e o meio são instâncias indissociáveis e quando ele *entra em contato com as tecnologias ele modifica sua cultura.

Contemporaneamente, vivemos o avanço e a *cotidianização* da tecnologia digital, vivendo em um cenário mundial essencialmente cibernético² (WIERNER, 1954), da cibercultura³ (LÉVY, 1997), informático e informacional, onde artistas de diferentes partes do mundo vêm experimentando outras formas de se fazer dança utilizando as novas tecnologias interativas, propondo uma simbiose entre máquina e corpo. Para Ivani Santana⁴ (2002), "a dança e a tecnologia, assim como todas as outras coisas do universo, incluindo ele próprio, são sistemas que trocam energia e informação, signos que se manifestam, fluindo na cadeia evolutiva"⁵.

Santana defende a ideia de que a dança com mediação tecnológica não está inserida em um pensamento dicotômico, mas num lugar onde não existe separação entre mente e corpo, natureza e cultura, natural e artificial. Ela trata essa dança como

¹ Teoria desenvolvida pelas pesquisadoras doutoras Helena Katz e Christine Greiner para falar sobre o corpo como sendo algo que se relaciona mutuamente com o ambiente, o corpo sendo transformado pelo ambiente e este pelo corpo.

² WIERNER, Norbert. *Cibernética e sociedade; o uso humano dos seres humanos*, São Paulo: Cultrix, 1954.

³ Para Pierre Lévy a cibercultura é um terceiro estágio da evolução, vem logo depois das sociedades com base na cultura oral e da escrita.

⁴ Ivani Santana é professora na Universidade Federal da Bahia, alocada no Instituto de Humanidades Artes e Ciências Prof. Milton Santos, ministra disciplinas no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas. É Pós-Doutora pelo Sonic Arts Research Centre, Queens University Belfast, Irlanda do Norte, Reino Unido. Mestre (2000) e Doutora (2003) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

⁵ SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Eufba, 2002.

sendo uma manifestação cultural que emergiu, de forma mútua, de um mundo "irremediavelmente aleatório"⁶, e que a tecnologia está tão ligada a cultura quanto a mente ao corpo, tratando-se então de uma "tecnocultura". Ainda, Ludmila Pimentel⁷ (2000) acredita que a dança "absorve as neotecnologias da comunicação e da imagem em sua forma, tornando-se cada vez mais tecnológica, como a própria cultura onde ela se insere."⁸ A autora continua seu pensamento dizendo que "a poética do movimento se mantém sendo a essência da dança, mas, nesse contexto, funde-se com o virtual, com o ciberespaço, tornando-se uma dança híbrida".

Essas ideias percorridas acima sugerem que repensemos o trabalho com essa nova categoria de dança. Pois mais do que trabalhar com a dança e a tecnologia, o corpo é pensado aqui como um corpo integrado e não como dois corpos diferentes que se utilizam de um ou de outro para compor uma linguagem de dança. Talvez o termo apropriado para essa categoria não seja, essa habitualmente utilizada, "dança com interação ou mediação tecnológica", mas "tecnodança"⁹, da mesma forma que é proposto o termo "tecnocultura" por Santana.

Este corpo que se retroalimenta cotidianamente dos meios tecnológicos também é ambiente e dialoga em potencial com os universos virtual e atual (LÉVY, 1996), é um "hiper corpo"¹⁰ (LÉVY, 1996), que amplia sua capacidade de agir e existir quando habita o "ciberespaço"¹¹ (LEMOS, 1996). Se tornando atual de maneira diferenciada e mais criativa.

Dessa maneira, podemos pensar que essa linguagem artística que surge desse diálogo intrínseco entre dança, corpo e tecnologia passa por um processo. O de fundir-se para se tornar algo novo. Processo este, que trataremos aqui por virtualização.

A virtualização do corpo, segundo Pierre Lévy¹² (1996), é "uma nova etapa na aventura da autocriação que sustenta nossa espécie" (LÉVY, 1996). Um corpo que se virtualiza, atualizando-se em um grande corpo coletivo; um "hiper corpo". Assim, podemos propor, que através das biotecnologias, nós, seres humanos nos reinventamos num *continuum* biológico virtual.

Para o autor a atualização é uma solução que não está previamente definida, de um problema; uma criação a partir de uma configuração dinâmica de forças e

⁶ Descrição feita por Ilya Prigogine e Isabelle Stengers, no livro "A nova aliança: Metamorfose da ciência", para explicar o mundo em que vivemos como sendo irreversível e indeterminado. Santana (2002) se aproxima dessa descrição para propor uma compreensão da relação ambiente-indivíduo de implicação mútua.

⁷ Professora adjunta da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. Professora permanente do programa de Programa de Pós-graduação em Dança (UFBA). Doutorado em Artes Visuais e Intermídias - Universidade Politécnica de Valencia, Espanha (2008). Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea - UFBA (2000).

⁸ SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

⁹ Termo que será apropriado nesse artigo para falar dessa nova linguagem artística que uni, dança, corpo e tecnologia. Tem sentido similar ao que outros autores atribuem à "Dança com interação tecnológica", "Dança com mediação tecnológica", "Dança híbrida", "Dança-tecnologia" etc.

¹⁰ Termo proposto por Pierre Lévy para falar sobre o domínio do corpo como sendo algo que passa do campo individual para o coletivo, se tornando parte integrante de um imenso hiper corpo híbrido e "mundializado".

¹¹ Para André Lemos o ciberespaço se define por processos digitais que geram redes de comunicações. Trata-se do "lugar" onde estamos quando entramos em estado "Virtual".

¹² Filósofo da Cibercultura, referência nos estudos da informação virtual. Foi convidado a entrar na Royal Society of Canada. Já foi professor na Universidade de Paris VIII (1993 a 1998) e atualmente leciona na Universidade de Ottawa.

finalidades que faz o caminho inverso a virtualização, é uma passagem do virtual ao atual.

O virtual é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. (LÉVY, 2011).

Nesse sentido, a virtualização é uma dinâmica de mutação de identidade de um objeto/entidade/acontecimento/situação que parte de uma atualidade em direção a uma interrogação, e é nessa interrogação que ele passa a encontrar sua consistência essencial, fazendo cair por terra, um entendimento comum de que o virtual se opõe ao real.

Esse movimento de virtualizar-atualizar-virtualizar que sugere um "efeito *moebius*" (LÉVY, 2011) - Diálogo intrinsecamente ligado entre dentro e fora, sem o qual um não existiria sem o outro- também pode ser pensado, a partir dessa discussão, como o processo pelo qual o corpo, a tecnologia e a dança passam para serem atualizados como um corpo único em uma categoria específica, a "tecnodança". Para Lévy, (LÉVY, 2011, p.24) "A virtualização é um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física e mediata"¹³.

A virtualização implicaria na criação, na produção inovadora de uma ideia ou de uma forma. Exportando estes pressupostos, o processo criativo coreográfico é um processo virtual, envolvendo uma série de problematizações (criação) até conseguir uma resposta (a obra). (Pimentel, 2000, p.64).

3 Do bailarino digital à serpentine dance: Olhar pata trás para olhar para frente

Na dança, historicamente, investiga-se diferentes tecnologias que a constituem, como a sapatilha de ponta para o balé clássico, os holofotes, a luz artificial nos palcos italianos, os taps para o sapateado e mais próximos dos dias de hoje o *vídeodança* como linguagem e os softwares interativos. O que quer dizer que não é novidade que dança dialogue com as tecnologias vigentes de cada época, o que diferencia essa relação está justamente no tipo de tecnologia existente e na interatividade corpo/tecnologia utilizada.

A exemplo disso estão as sapatilhas de ponta e os mecanismos de suspensão utilizados em *Les Sylphides*¹⁴, introduzidas pelo coreógrafo *Charles Didelot*¹⁵ nos balés românticos no final do século XIII que, de certo, constroem um diálogo

¹³ Pierre Levy. O que é o Virtual? São Paulo: Editora 34, 2011. p.11.

¹⁴ La Sylphide, coreografado por Filippo Taglioni, foi o primeiro *ballet* a expressar completamente a filosofia Romântica, onde o herói está prestes a sucumbir dentro do "status quo", mas desiste de tudo para buscar a verdadeira felicidade. O libreto escrito pelo tenor Adolphe Nourrit, que teve a ideia inicial do ballet, foi inspirado no conto de Charles Nodier "*Trilby, ou Le lutin d'Argail*".

¹⁵ Charles-Louis Didelot foi um bailarino e coreógrafo francês. Estreou como dançarino no teatro de Bollhuset em Estocolmo 1786 e em São Petersburgo em 1801 no Teatro Imperial. Didelot esteve no ballet russo quando ele tomou importância global. Ele deixou mais de 40 ballets completos, sem contar com danças e fragmentos de outras representações.

tecnologia/dança diferente de *Oskar Schlemmer*¹⁶ com seu *Triadic Ballet* (1922), onde buscava, com o uso de aparatos tecnológicos, extrair novas possibilidades perceptivas do corpo do ator-dançarino, exigindo destes, novas posturas diante da atuação dos seus corpos na dança.



Figura 1: Dança das Formas, 1926, reconstituição de Debra McCall

Hoje já existem softwares desenvolvidos especificamente para a criação em dança, como por exemplo o *Life Formes* que tem uma versão atualizada chamada *Dance Formes*, que possibilita a criação tanto de vídeodanças quanto a composição de coreografias com corpos digitais - função muito utilizada pelo artista *merce cunningham*¹⁷ que fazia pesquisa de movimento e compunha previamente suas coreográficas, com bailarinos digitais, para que só depois, seus bailarinos biológicos as pudessem executá-las - e o *Software Isadora* - desenvolvido pelo Troika Ranch Dance Theater, Mark Coniglio e Dawn Stoppiello - que por outro lado, é bastante utilizado para performances que exigem interação em tempo real, mas também oferece ferramentas para a criação de vídeodança.

Além desses, diversos artistas ainda se utilizam de outros softwares que não foram necessariamente desenvolvidos com essa finalidade, subvertendo a sua função primeira para dar lugar à criação em dança. Inclusive o *software Isadora*, já citado acima, foi utilizado em 2010 pelo Elétrico: Grupo de pesquisa em Ciberdança, ligado ao programa de Pós-graduação em dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA), em uma de suas produções artísticas como editor de imagens em tempo real, função esta que não lhe é atribuída em seu manual.

Podemos dizer então, que a dança aliada à determinados softwares, além de outras funções já citadas, permite gerar novos espaços e ambientes para ela própria, bem como editar as imagens que a constituem e constituem estes ambientes em tempo real. o que faz com que a dança e o dançarino não fiquem subordinados à imagem, ao vídeo, mas com que realmente se construa um diálogo, onde um pode interferir no outro e se transformar.

¹⁶ Criador do Teatro da Bauhaus Schlemmer é também associado historicamente à dança moderna. Em 1922, Schlemmer estreou, no Teatro Municipal de Jena, seu *Balé Triádico*, espécie de síntese de suas idéias em teatro, obra em progresso cujas montagens sucessivas chegaram a 1932.

¹⁷ Bailarino e coreógrafo da dança Norte-Americano. Pioneiro da dança moderna, criou mais de 200 coreografias, entre seus colaboradores estão: John Cage, Jasper Johns, Andy Warhol e Robert Rauschenberg

Partindo dessa reflexão ainda podemos pensar esse corpo biológico, não como um corpo que dança independente da máquina e nem da máquina que exige que o corpo biológico se adapte às suas funções pré determinadas, mas como um único corpo dançante que nasce a partir dessa interação entre corpo e máquina, onde ambos se reconfiguram para coexistirem.

O corpo da dança e a tecnologia trafegam nesse caldo complexo, da cultura em permanente desequilíbrio e transformação. Assim, a dança com mediação tecnológica não deve ser considerada como uma inovação estilística de uma dança que utiliza as novas mídias de forma indiscriminada e ingênua, na forma de ferramentas facilitadoras ou decorativas. (SANTANA, 2002, p.33)

Nesse contexto, é possível então, entender que na tecnodança estão compreendidas essas obras que constroem um diálogo entre dança e tecnologia de forma integrada, obras estas, que não existiriam sem a presença de qualquer um desses elementos. E não seriam tecnodanças aquelas que se utilizam das tecnologias apenas como adereços ou meios para se suprir necessidades técnicas.

Por isso, pode-se propor que Loie Fuller, com sua *Serpentine Dance*, tenha sido uma das primeira artistas a fazer uma tecnodança, ela cerceou uma supremacia do corpo humano na dança em favor de um diálogo mais integrado com as tecnologias. Santana (2002) acredita que Fuller tenha sido "divisora de águas já que sua pesquisa artística com a iluminação cênica já demonstrava uma implicação entre as duas áreas - a dança e a tecnologia", para ela, "A iluminação é determinante tanto para a execução como para a concepção estética do trabalho da artista".

Fuller propôs que luz, figurino e outros aparatos dançassem junto com seu corpo, tornando-se não só uma coreógrafa do corpo biológico, mas coreógrafa dos elementos outros que compunham sua obra, e estes, por sua vez, não eram colocados posteriormente como adereços nessas obras, e sim, nasciam do mesmo vitelo e cresciam juntos, lado a lado rumo a um mesmo propósito; o de fazer-se dança.

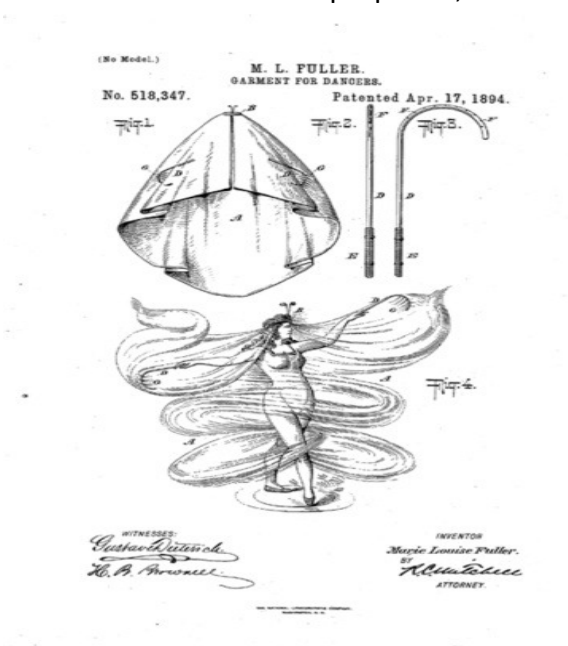


Figura 2. Ilustração de três inventos artísticos/tecnológicos patenteados por Loie Fuller. Uma plataforma giratória; sistema *Underlighting*; e figurino.

Para Pimentel (2008) Füller foi mais do que uma coreografa de corpo humano, tal qual a dança tradicionalmente conhece, ela foi uma coreógrafa de luz e "fundamentalmente uma criadora de imagens visuais animadas"¹⁸. Isso porque ela foi responsável por criar dispositivos baseados numa composição que fundia corpo, tecido, luz e cores em imagens em constante movimento e quando seu corpo biológico dava a ignição inicial ao movimento de todos esses elementos juntos, ele criava movimentos independentes, metamorfoseando-se em diversas formas próximas a de nuvens, mariposas, flores, pássaros, chamas e borboletas.

Nessas visões esparsas assim que sabidas das quais Loie Füller, segundo Stephane Mallarmé, se sobressai em suscitar a aparição, os espectadores projetam as imagens mais variadas. [...] e Camille Mauclair lhe resume os motivos prediletos quando evoca, em 1900, a dançarina que se tornou dos pés a cabeça rodopio, elipse, flor, cálice excepcional, borboleta, pássaro colossal, esboço múltiplo e rápido de todas as formas de fauno e de florações (SUQUET, 2008, p.380).

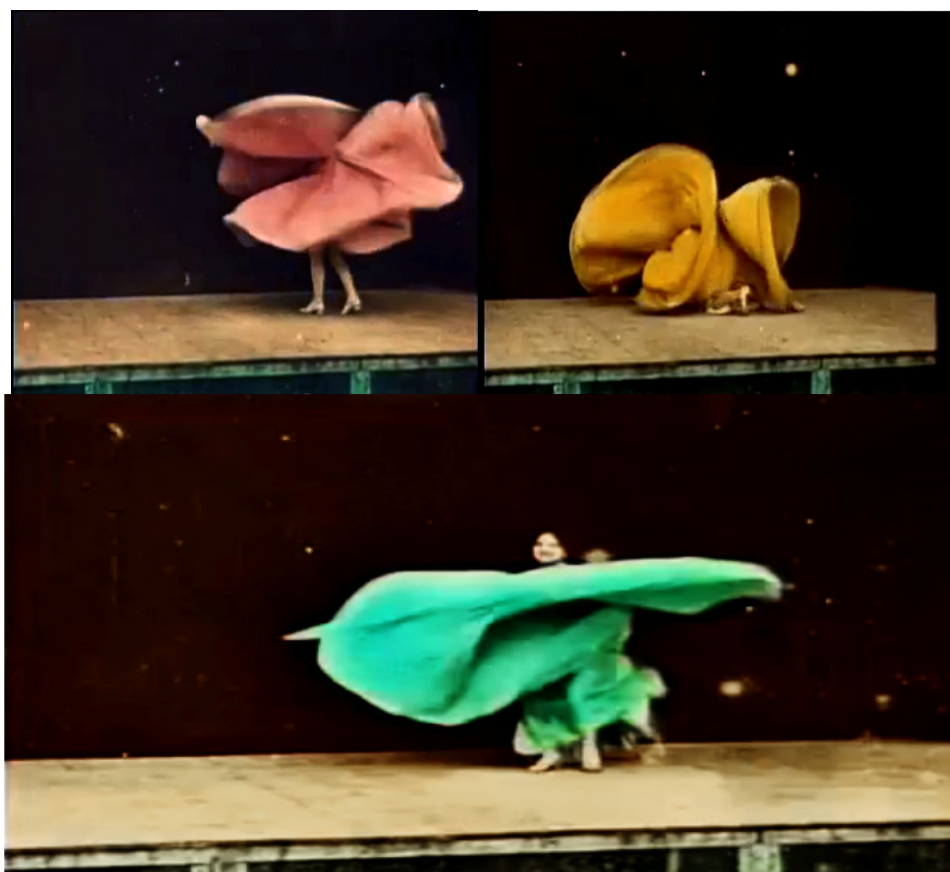


Figura 3: Imagens de Serpentine Dance (1896). Disponível em: <http://truelala.net/2012/03/04/lumiere-brothers-the-serpentine-dance-1896/>.

Assim, por todos esses motivos descritos acima, Pimentel (2008), que pensa haver uma aproximação entre as linguagens da dança e das artes visuais, propõe que Loie Füller tenha sido uma das primeiras artistas a construir um corpo-imagem.

Esse corpo-imagem, proposto pela autora, nasce do exercício de trânsito pelo qual a dança passa quando ela é percebida não mais como apenas uma linguagem

¹⁸ Tradução para : "*fundamentalmente una creadora de imágenes visuales animadas.*"

cinética do movimento, mas também como uma linguagem visual, uma linguagem de imagens em movimento (PIMENTEL, 2008); E quando a dança passa a ser vista por essa óptica, ela altera também a forma de perceber o corpo, tornando-o um corpo que dança e que cria imagens visuais animadas.

Ainda refletindo um pouco mais sobre o corpo-imagem em movimento e sobre a dança como uma linguagem visual, a fim, inclusive, de reforçar esses entendimentos e enfatizar a ideia da não supremacia do corpo na dança trazida à luz por Füller em *Serpentine Dance*, faz-se coerente citar a categoria *trans-figuring* criada por Gretchen Schiller (2003), em sua tese de doutoramento, para descrever formas de artes visuais. Trans-figurado, o corpo-imagem de Füller oscila entre estar ou não visivelmente reconhecível como sendo humano e quando assistimos ao desenrolar de sua performance, o que vemos é um quadro imagético iridescentes que se dilui no quadro seguinte, imagens que morrem no nascimento de outras, seguindo talvez o mesmo princípio do vídeo que é construído frame a frame e, por esse motivo, podemos de dizer que Füller também construiu um cinema no/do seu próprio corpo.

Para Bruna Spoladore¹⁹, a dança criada por Füller, construiu uma série de eventos que denotaram um novo terreno para a dança, caminhando para o que conhecemos hoje como cinedanças e vídeodanças.

A dança é criada quadro a quadro, frame a frame, com corpo, luz, e figurino e por isso se faz tão relevante para o desenvolvimento das cinedanças e vídeodanças, uma vez que dialoga corpo e imagem visual de uma forma imbricada (SPOLADORE, 2012).

Dessa forma, podemos perceber que Loie Füller, estava de várias maneiras, dialogando com tecnologias existentes em sua época, não de maneira tácita, mas de forma realmente integrada. Sem as varetas para alongar seus braços, os vários metros de tecido que envolviam seu corpo e desenhavam os seus movimentos para fora dele e as luzes coloridas que a iluminava, não teria existido a *Serpentine Dance*, tal qual ela é, que conhecemos hoje.

4 Considerações finais

A partir da análise da relação entre dança, corpo e tecnologia que transita na contemporaneidade com vários nomes e que aqui chamamos de tecnodança, essa nova linguagem artística que nasce da integração desses três elementos, engloba aquelas obras, nas quais há uma fusão entre dança e as tecnologias tanto analógicas como digitais. Porém, aquelas que constroem um diálogo tácito, nas quais as tecnologias são utilizadas apenas como enfeites ou com o intuito de suprir necessidades técnicas, não se enquadram nesse perfil. Trata-se de um movimento *continuum* pelo qual as coisas passam e transformam em outras coisas novas, o de virtualizar-atualizar-virtualizar.

No caso desse artigo, propõe-se que a dança e a tecnologia se virtualizaram e atualizaram como um única linguagem artística, a tecnodança e acredita-se que ela não seja uma linguagem exclusiva do espaço/ temporal atual, mas que seu

¹⁹ Mestre em Dança pelo Programa de Pós Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia 03 (UFBA); Participa do Grupo de pesquisa Elétrico: Pesquisa em Ciberdança e do Grupo de Pesquisa: Núcleo de Arte e Tecnologia da Faculdade de Artes do Paraná (NATFAP).

compromisso seja com o modo de fazer. Por esse motivo, a *Serpentine Dance* pode ser considerada uma tecnodança, visto que nessa obra, Loie Fuller integrava seu corpo, tecido/figurino, hastes para alongar os braços e luz colorida num novo corpo, um hiper corpo que dança e cria imagens visuais animadas, se distanciando da forma humana, tal qual conhecemos, para se tornar um corpo trans-figurado.

Acredito que pelo simples fato da dança estar no mundo, e por isso ser contaminada por ele, ela passa por diversos processos de virtualização se atualizando das mais diversas maneiras possíveis. Com a integração entre dança e tecnologia podemos nos reinventar, tomar novas formas, nos mover de forma diferente e interagir com outros corpos que não os de carbono. E é aí que está a importância de se continuar produzindo, promovendo, e pesquisando obras desse tipo, para que possamos cada vez mais, criar possibilidades outras de fazermos dança.

Referências

CONIGLIO, Mark. **Isadora: User's Manual**. Versão *Public Beta*, versão 1.1. Nova York, 2006. Disponível em: <http://www.troikaranch.org>. Acesso em: 14 maio 2010.

COURTINE, Jean-Jacques. **História do corpo**: as mutações do olhar. O século XX. Trad.: Ephraim Ferreira Alves. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

GARELICK, Rhonda K. **Electric Salome**: Loie Fuller's performance of modernism. New Jersey: Copyrighted Material, 2007.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos interdisciplinares. São Paulo: Annablume, 2005.

KATZ, Helena. Corpo em movimento II. In: GREINER, Christine; AMORIN, Claudia (Orgs.). **Leituras do corpo**. São Paulo: Annablume, 2003.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4.ed Porto Alegre: Sulina, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

PIMENTEL, Ludmila Cecilia 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. Disponível em: <http://dspace.upv.es/manakin/handle/10251/3838>. Acesso em: 01 mar. 2010.

PIMENTEL, Ludmila Cecilia Martinez. **Corpos e Bits**: Linhas de hibridações entre dança e novas tecnologias. (Dissertação de mestrado) Salvador: Faculdade de Comunicação

da Universidade Federal da Bahia, 2000. Disponível em:
<http://blu164.mail.live.com/default.aspx?id=64855#!/mail/ViewOfficePreview.aspx?messageid=fa0ae27e-dd1a-11df-8935-001e0bcae954&folderid=66666666-6666-6666-6666-666666666666&attindex=0&cp=-1&attdepth=0&n=1176829074> (29/08/2013)

SANTANA, Ivani . **Dança na Cultura Digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

SPOLADORE, Bruna. Loie Füller: Aproximações entre corpo-imagem e cinema de corpo. In: CONGRESSO DE PESQUISADORES EM DANÇA - ANDA, 2., 2012, Salvador. **Anais...** Salvador, 2012.

SCHILLER, Gretchen. ***The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art.*** Universidade de Plymouth, Doctor of Philosophy. Science, Technology and Art Research. School of Computing, Faculty of Technology. Inglaterra: Universidade de Plymouth, 2003.

WIENER, Norbert. **The human use of human beings: cybernetics and society**, Boston: Houghton Mifflin, 1954.