

As variedades da presença na Dança Expandida e Dança Telemática como estudo de caso.

Ivani Santana
IHAC, PPGAC / UFBA; PPGCCMA / UFPB

Resumo

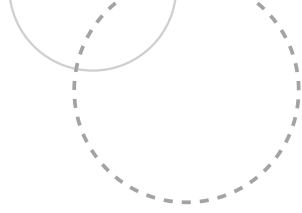
Esse artigo tem como objetivo refletir sobre a noção de presença em configurações da Dança Expandida, ou seja, a dança mediada pelas tecnologias digitais. O conceito de dança expandida é assumido tanto por identificação com as discussões e considerações do Cinema Expandido, como também pela fundamentação teórica que essa reflexão está apoiada. A luz dos estudos dos filósofos Alva Noë (2006, 2010, 2012) e Andy Clark (1999, 2003, 2007), a investigação aqui proposta toma como pressuposto que o bailarino e seu entorno estão implicados mutuamente, compreendendo ainda que a dança não é mera execução da motricidade, pois nossa percepção e habilidade em ter experiências no mundo depende do nosso conhecimento sensório-motor (NOË, 2012), o que faz da dança um processo que provoca novas experiências com o mundo e, portanto, novos conhecimentos são conquistados. A percepção desse corpo do sujeito da Dança Expandida está associada as ações propiciadas e estimuladas pela intermedialidade que caracteriza o contexto aqui em enfoque. Cientes de que esses meios exploram outras possibilidades do sensível, permitindo ao artista, e também ao público, situações inéditas quanto a condição de "estar aqui-e-agora", esse artigo propõe discutir a noção de presença para, assim, buscar compreensões mais atualizadas sobre o termo. Os estudos de Noë sobre as variedades da presença, bem como sobre a percepção como uma forma de ação, serão basais para a fundamentação teórica dessa reflexão sobre o estado de "estar" e de "interagir" nas configurações da Dança Expandida aqui delimitada. A arte em rede, ou dança telemática, servirá como um estudo de caso para essa investigação, uma vez que promove um estado de presença bastante específico que ajudará a elucidar a discussão desse artigo. Para isso, três projetos serão abordados: "Versus" (2005), "e_Pormundos Afeto" (2009/2011) e "Embodied in Varios Darmstadt 58" (2013/2014), dentre outros mencionados ao longo do texto.

Palavras-chave: Dança Expandida; Telemática; Percepção; Ação, Intermidialidade.

Biografia Ivani Santana

Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Pós Doutorado no Sonic Arts Research Centre, Queen's University of Belfast, com pesquisa intitulada: Dramaturgias do corpo (tele)sonoro. Artista da dança, criadora e pesquisadora em dança com mediação tecnológica interessada nas Artes do Corpo em fricção com as demais áreas do conhecimento. Suas criações são realizadas em diversos formatos, tais como instalações interativas, video-instalações, espetáculos, videodança, caminhadas sonoras, arte em rede, dentre outras. Líder do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual desde 2004. Editora da Revista eletrônica MAPAD2 < www.mapad2.ufba.br >. Professora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Prof. Milton Santos e do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia. Professora associada do Programa de Pós Graduação em Computação, Comunicação, Mídias e Artes da Universidade Federal da Paraíba. Possui a bolsa de Produtividade em Pesquisa CNPq (1D).

Esse artigo tem como objetivo refletir sobre a noção de presença em configurações da dança expandida, ou seja, a dança mediada pelas tecnologias digitais. Desta forma, o objetivo é investigar como essas variadas presenças dos corpos físicos e virtuais são percebidas em danças compostas em tempo real. Como exemplo, serão analisados três espetáculos de dança telemática, também chamada de arte em rede. A bibliografia sobre esse assunto também utiliza os termos "dança distribuída", "ciberperformance",



“webdança”, dentre outras designações da dança realizada através das redes avançadas de telecomunicação para reunir bailarinos localizados em pontos geográficos distintos (SANTANA, 2013). A questão desse artigo pode então ser enunciada da seguinte forma: como ocorre o sentido de presença quando muitos desses “estados-de-estar” são confrontados entre corpos físicos e digitais e ainda, muitas vezes, podendo ser abstratos e não representações antropomórficas, como entender e perceber a presença do parceiro com os quais se deve dançar?

Sendo assim, o interesse está em alcançar um entendimento de presença para além da condição do “estar aqui-e-agora” e “em carne-e-osso” como aspecto único e exclusivo. Esse reposicionamento poderá contribuir com a compreensão, aprendizado, desenvolvimento e execução de obras artísticas nas quais corpo biológico e não-biológico devem interagir. Para o filósofo Andy Clark (2003), uma das maiores competências do humano é a capacidade que possui para se acoplar a seres não-biológicos. Essa é uma situação que vem sendo utilizada em várias produções artísticas no campo da dança, as quais fazem parte do campo de investigação delimitado para esse artigo. A dança que interessa para essa pesquisa instaura-se nos processos de intermedialidade, seja pela relação com as mídias digitais (mas não exclusivas à essas) ou na fricção que estabelece com outras áreas do conhecimento e outros modos de existir.

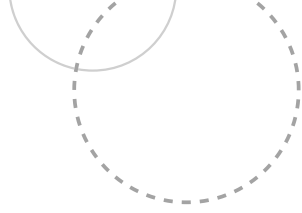
A palavra “intermídia” é encontrada pela primeira vez em 1812 nos escritos de Samuel Taylor Coleridge “para definir obras que estão conceitualmente entre mídias já conhecidas” (HIGGINS, 2012 : 46).

O termo reapareceu no ensaio de Dick Higgins em 1964, publicado na primeira edição do boletim *Something Else Newsletter*. Das ponderações desse autor sobre o termo, o que interessa para esse artigo é sua conclusão de que “para continuar no entendimento de qualquer obra dada, devemos olhar em outro lugar - para todos os aspectos da obra e não apenas para sua origem formal, e para os horizontes que a obra envolve, com o fim de encontrar um processo hermanêutico apropriado para ver o conjunto da obra em minha própria relação com ela.” (ibidem, 50). Em um ensaio sobre intermedialidade, Irina Rajewsky coloca em foco a questão das fronteiras, faz assim uma revisão sobre a noção de limites. Nesse sentido, “as fronteiras ou - melhor ainda - as “zonas fronteiriças” entre as mídias revelam-se assim estruturas que nos capacitam, espaços que nos possibilitam testar e experimentar uma pletera de estratégias diferentes.” (2012: 71). Tal afirmação é identificada nos processos criativos das pesquisas que desenvolvo desde a década de 90, investigações que sempre buscaram friccionar a dança com outras linguagens e outros saberes. Neste artigo, o foco estará nos projetos de dança telemática desenvolvidos com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpaudiovisual (GP Poética) desde 2005.

A designação de “Dança Expandida” é aqui assumida pela identificação que encontra com as discussões e considerações do Cinema Expandido, como também pela fundamentação teórica que essa reflexão está apoiada. Iniciando pela questão do Cinema Expandido, denominação originalmente atribuída à Stan VanDerBeek no manifesto de 1965 intitulado “Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto”, mas que tem sua definição atual creditada a Gene Youngblood no seu livro “Cinema Expandido” (1970), no qual também abordou um entendimento de Cinema Sinestésico (Synaesthetic Cinema) (CRUZ, 2005), utilizando uma palavra de origem grega - synaesthesia - que articula “syn” (união) com “esthesia (sensação), podendo ser traduzido então como “sensação simultânea”. Para a neurologia, de forma resumida, a sinestesia propicia, a partir de um único estímulo, produzir sensações de natureza diferente. A ideia proposta de Synaesthetic Cinema dá margem para associá-la às características da intermedialidade cuja intenção, de forma geral, está relacionada com a exploração associada dos sentidos.

Mesmo sendo o início da revolução tecnológica, essa reflexão do Cinema Expandido em 1970 já vislumbrava as correlações da considerada Sétima Arte¹ com as mídias

1 - O termo foi cunhado pelo artista futurista italiano Ricciotto Canudo em 1911 no “Manifeste des Sept



contemporâneas, “já anunciava que as tecnologias de produção de imagens aumentaria a capacidade de comunicação e que um novo cinema, como forma de linguagem, emergiria da fusão entre a sensibilidade estética e o desenvolvimento tecnológico” (CRUZ, 2005). As novas mídias da Cultura Digital realçaram o tempo como parâmetro constituinte à natureza da própria obra de Arte (Rush, 2006). Se o Cinema era a síntese das Artes até então existentes, o Cinema Expandido agregou o parâmetro tempo a partir da inserção das mídias digitais em sua concepção e realização. Conforme discutido no texto “O Corpo do Tempo: Dança Telemática”, essa configuração emergiu do “contexto informacional que se apresenta não mais por uma temporalidade fixa, mas pela múltipla convergência de vários tempos que se sobrepõem pelas redes avançadas de telecomunicação. Analisar o “Corpo-em-Arte” em configurações como dança telemática é perceber as demandas de um corpo que vivencia e discute as possibilidades de articulação do tempo. (SANTANA, 2012: 14)

O Cinema Expandido está na concepção de artistas como Peter Weibel, Raymond Bellour, Jeffrey Shaw, Liz Kotz, Dominique Paini, Philippe-Alain Michaud e Chris Meigh-Andrews, os quais produzem obras que se estabelecem na fronteira entre diversas linguagens artísticas (como da fotografia, do vídeo, da performance e das imagens produzidas no computador) em fricção com a linguagem cinematográfica. A denominação de Cinema Expandido atesta e realça a existência de novas possibilidades de exibição, de projeção, modos variados de realizar a difusão e recepção das imagens em movimento.

Trata-se, portanto, de ampliar e multiplicar a linguagem audiovisual para além do espaço da tela. (CRUZ, 2005) Essas considerações encontram ressonância no universo da dança contemporânea que, em determinado momento, saiu da caixa preta para relevar-se na caixa branca das galerias de arte, assim como migrou para os espaços abertos do mundo cotidiano implementando suas intervenções urbanas.

Todavia, trata-se de ampliar e multiplicar essa linguagem para além não apenas do espaço do palco, mas também da materialidade do próprio corpo. Na fricção com a cultura digital, confrontou-se com outros aspectos e formas de exploração da intermedialidade, encontrando possibilidades inéditas de ocorrência e existência. A interatividade, o acoplamento de sensores, a construção e exibição por suporte audiovisual, a relação com a robótica, dentre outras articulações, fazem parte dessa intermedialidade na dança que a torna, assim como o cinema, uma Dança Expandida. Sua exibição, difusão e recepção também foram alteradas em virtude da mediação tecnológica.

“Versus” (2005), “e_Pormundos Afeto” (2009/2011) e “Embodied in Varios Darmstadt 58” (2013/2014) [EVD58]² apresentam esses aspectos da Dança Expandida como assumida nesse artigo.

Esses trabalhos foram construídos para e pela rede de telecomunicação e, cada um, com características distintas na forma de exibição, difusão e recepção. São obras realizadas entre pontos remotos com o objetivo não apenas de simultaneidade entre os acontecimentos, mas a busca de uma real interação e integração entre os artistas (bailarinos e músicos por exemplo), como também, em alguns casos, com o público.

No caso de “Versus”, os músicos estavam em João Pessoa e a música era composta em tempo real por Didier Guigue e seu grupo. Os músicos tocavam para bailarinos que dançavam a partir de locais distintos, a saber, Salvador e Brasília, ou seja, assistiam “estados de presença” que se acoplavam através da mediação tecnológica.

Arts” (Manifesto das Sete Artes), publicado apenas em 1923. Canudo queria estabelecer o Cinema na categoria das Belas Artes como as outras linguagens artísticas já existentes, distanciando-a da ideia de um espetáculo de massa. Compreendia o Cinema como uma arte de “síntese” que conciliava todas as outras artes. A classificação que parece ser mais consensual entre os estudiosos (portanto não é uma ordenação única e totalmente aceita) seria: Música/som (1a.), Artes Cênicas / movimento (2a.), Pintura / cor (3a.), Escultura / volume (4a.), Arquitetura / espaço (5a.), Literatura / palavra (6a.) e Cinema como Sétima Arte que integra todas as características das artes posteriores.

2 - Imagens e informações sobre esses espetáculos podem ser encontradas no site do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual <www.poeticastecnologicas.com.br>, ou em <ivanisantana.net>.

Na versão de 2009 de "e_Pormundos Afeto", o público da Internet tinha a possibilidade de participar da performance através do ambiente virtual no qual adentrava como um avatar.³

Esse ambiente era projetado em uma das cidades - Barcelona - e a imagem final, a que era composta em tempo real e exibida na Internet, mostrava a integração entre todos os locais incluindo a plataforma virtual com o público (cidade brasileira com imagem do palco local e da Espanha ao fundo). Diferente dos dois trabalhos anteriores, em EVD 58 o foco da relação entre as presenças dos três pontos não tinha a imagem como o elemento central e integrador, mas a sonoridade. Principalmente na versão de 2013, na última cena do ponto de vista do Brasil, as sonoridades dos corpos dos três bailarinos (Brasil, Espanha e México) eram capturadas e transformadas em gráficos e "essa relação corpo/ação-gráfico-som tinha como proposta criar rastros da ocupação do movimento no espaço-tempo buscando assim uma representação visual e sonora desse deslocamento" (SANTANA, 2015: 118). O aspecto audiovisual da obra era explorado por meio da articulação com as mídias digitais permitindo ao sistema promover novas conformações para além da imagem videográfica. As condições do "estado de presença" dos bailarinos foram ampliadas e transformadas, alterando assim, a forma que os mesmos tinham de perceber o outro e interagir. Contudo, a condição sonora e gráfica do outro não o destituía de estar presente na performance.

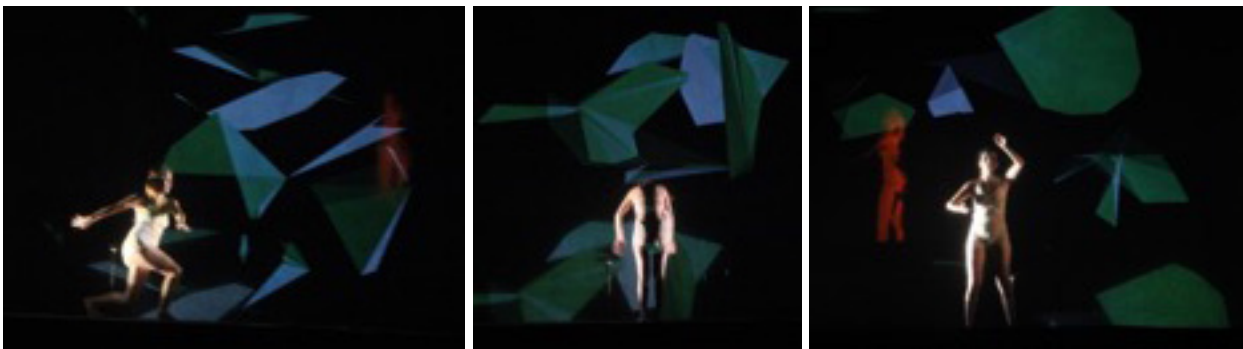
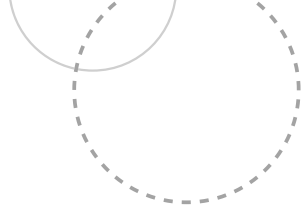


Fig.1. Embodied in Varios Darmstadt 58 (2013) Brasil, Espanha, México. Gráficos das sonoridades de cada bailarino.

Conforme foi indicado, a outra razão por considerar a Dança "expandida" deve-se aos estudos dos filósofos Alva Noë (2006, 2010, 2012) e Andy Clark (1999, 2003, 2007), a partir dos quais é possível compreender que o bailarino e seu entorno estão implicados mutuamente. No caso específico desse artigo, a referência é o ambiente construído pela intermedialidade, por processos de mediação tecnológica.

A dança aqui é vista não como mero processo da motricidade humana, mas como uma forma de conhecimento desse corpo situado, o qual adquire experiência com o mundo e tem possibilidade de apreendê-lo pela hábil competência do conhecimento sensorio-motor. Trata-se de um processo de embodiment, ou seja, o corpo é impregnado com os conceitos e experiências que obtém do ambiente, o qual, em contra-partida, está implicado com suas ações no sistema (embeddedness), tornando-o assim um nicho cognitivo. O conceito de mente expandida proveniente das Ciências Cognitivas, seja no sentido de "Enaço" como proposta por Varela e colegas (1993), ou da percepção como ação (Actionism) assumida por Alva Noë (2006), ou ainda, como o entendimento de

3 - O espetáculo Frágil (2011), resultado do projeto Laboratorium MAPAD2 e realizado entre 7 grupos de pesquisa brasileiros, colocava à disposição do público da Internet uma plataforma com acesso a cada uma das 7 câmeras de vídeo distribuídas entre os pontos de presença cuja interface gráfica poderia ser alterada pelo usuário, o tamanho da janela, a posição no espaço, etc., permitindo assim que o mesmo pudesse organizar a narrativa da obra em tempo real. Os 10 anos de pesquisa em dança telemática realizadas pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas são discutidos em artigos dos vários parceiros do grupo na Revista Eletrônica MAPA D2 - Volume 2, número 2. <www.mapad2.ufba.br>.



artefato cognitivo proposto por Andy Clark, o que interessa é o engajamento do sujeito no mundo que habita. Para o biólogo “a enação enfatiza a crescente convicção de que a cognição não é a representação de um mundo pré-dado por uma mente pre-existente, mas é, ao contrário, o processo de enação (atuação) de um mundo e uma mente com base em uma história da variedade de ações que um ser no mundo realiza” (Varela et al., 1993, 9)⁴. Para Clark, “é o fluxo de mão-dupla em curso da influência ente cérebro, corpo e mundo que importa, e com base no que nós reconstruímos (e constantemente re-construímos) nosso sentido de self, agência [ação] e presença. A pele biológica não tem nenhum significado especial aqui. É o fluxo que conta.” (Clark, 2009:4)⁵

Para o filósofo (Clark, 2003), nós somos ciborgues porque nossa mente e nosso self estão acoplados com diversos artefatos cognitivos criados por nossa sociedade, por nossa cultura. O humano tem a grande capacidade de se relacionar com sistemas não-biológicos, os quais são úteis para resolver uma gama de problemas de tipos variados.

Ele considera o calendário, o mapa, o compasso, a linguagem, o computador, etc., como artefatos cognitivos, o que nos faz implicados e envolvidos em um nicho cognitivo que expande nossas mentes e redimensiona nossos corpos. Obviamente, a relação do sujeito com cada artefacto cognitivo será de acordo com a potência que cada dispositivo proporciona. Conforme ainda afirma Hutchins: “os artefatos cognitivos estão envolvidos em um processo de organização de habilidades funcionais em sistemas funcionais cognitivos”(2008:8)⁶. Portanto, nós habitamos essa ecologia cognitiva e 6 corporificamos (no sentido de embodied) nosso meio, nosso mundo, assim como esse ambiente é transformado por nós, uma vez que nós descarregamos nossa cognição nos locais que vivemos. Na dança, por exemplo, conferimos nomes a estrutura do palco como um território geográfico, falamos subir ou descer no palco, significando, respectivamente, ir para o fundo ou para frente próximo a platéia. Essa direção é estabelecida pela convenção de desenhar o palco em planta baixa colocando os acentos do público na parte de baixo do gráfico. A dança coreografada, principalmente tradicional, utiliza da contagem até 8 para manter uma cadência e uniformidade, seguindo então parâmetros da música.

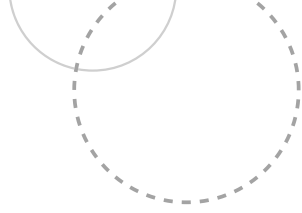
A Dança Expandida, como processo e como produto, permitiu uma outra forma de explorar o corpo do bailarino (e a própria dança) agora redimensionado por mediações tecnológicas, seja pela relação remota entre bailarinos, a possibilidade de controlar/interagir com informações de áudio, vídeo e dados através do movimento ou mesmo das condições do próprio corpo (temperatura, batimento cardíaco, ondas cerebrais, etc.), as simulações e criações de corpos sintéticos, avatares construídos pela captura de movimento (motion capture), a visualização e imersão em uma dança já existente com o uso de óculos de realidade virtual, dentre outros. Portanto, a partir das considerações acima assumidas, sabemos que a percepção e a ação dos bailarinos nesses sistemas são alteradas, remodeladas e, conseqüentemente, demandam outras ignições sensorio-motoras. “Percepção e ação, sensorium e motorium, estão interligados como padrões sucessivamente emergentes e selecionados mutuamente”. (Varela et al., 1991, 163)⁷. Essa relação é a responsável pela construção dos nossos sistemas conceituais

4 - “enactive to emphasize the growing conviction that cognition is not the representation of a pregiven world by a pregiven mind but is rather the enactment of a world and a mind on the basis of a history of the variety of actions that a being in the world performs.”(Varela et al., 1993, 9)

5 - “It is the ongoing two-way flow of influence between brain, body and world that matters, and on the basis of which we reconstruct (and constantly re-construct) our sense of self, agency, and presence. The biological skin-bag has no special significance here. It is the flow that counts.” (Clark, 2009:4)

6 - “cognitive artifacts are involved in a process of organizing funcional skills into cognitive funcional systems” (Hutchins, 2000:8)

7 - “Perception and action, sensorium and motorium, are linked together as successively emergent and mutually selecting patterns” (Varela et al., 1991, 163)



que, em grande parte, são formados pelo nosso inconsciente cognitivo. “Um conceito corporificado [embodied] é uma estrutura neutra que realmente faz parte ou utiliza o sistema sensorio-motor do nosso cérebro. Muito da inferência conceitual é, portanto, inferência sensorio-motor.” (Lakoff, Johnson, 1999, 20)⁸

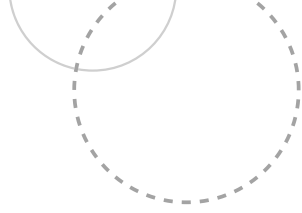
A investigação proposta nesse artigo sobre a Dança Expandida está interessada em refletir como o próprio bailarino interage com seu parceiro que é percebido não mais “aqui-e-agora”, fisicamente instalado e em “carne-e-osso”, mas existente por outros estados de “estar”. Essas condições são consideradas variedades de presença seguindo as reflexões do filósofo Alva Noë (2012), o qual afirma que nossa experiência perceptiva assume verdadeiramente distintas formas de presença, mesmo que frágeis, uma vez que existem várias gradações como qualidades e modalidades de presença. Pensar e perceber essas variedades de presença é uma questão que ele nomeia de estilo, ou seja, as distintas possibilidades para acessar algo do mundo. Para Noë: a distinção entre pensamento e percepção, como a distinção na categoria de percepção entre as diferentes modalidades sensoriais, é uma distinção entre os diferentes estilos de acesso ao que existe. Pensamento e percepção diferem como estilos diferentes. Um estilo é uma maneira de fazer alguma coisa - vestir-se, escrever, cantar, pintar, dançar. Pensamento e experiência são diferentes estilos de explorar e alcançar, ou tentando alcançar, o acesso para o mundo (NOË, 2012, 33)⁹

A condição desse estado de “estar” nas obras da arte em rede é chamada, normalmente, de “telepresença”, termo utilizado pela primeira vez em 1980, proposto por Marvin Minsky para se referir à sensação do usuário de uma “presença remota” possibilitada pelas tecnologias de comunicação. Por meio desses sistemas de realimentação o usuário pode “ver e sentir o que está acontecendo” lá. (OBANA, TORI, 2010). A presença tem sido muito estudada na contemporaneidade em virtude do desenvolvimento da realidade virtual, simulações e realidade aumentada. Segundo Obana e Tori (2010), o termo presença passou a ser utilizado, para esses estudos, a partir de 1992, após a edição do “Presence: Teleoperators & Virtual Environments”, publicado pelo Massachusetts Institute of Technology. Esses autores fizeram um levantamento das diversas definições que o conceito “presença” possui na bibliografia da área. Ao final da análise, afirmaram existir apenas duas categorias: presença (sensação de alguém) e presença social (sensação de alguém com outra pessoa). Nas duas categorias, admitem a inserção em ambiente real ou virtual, enfatizando que a maior percepção de presença possível é quando se está fisicamente e psicologicamente em um lugar no mundo real.

Para esse artigo, não há possibilidade de apresentar aqui todas as diferentes definições, suas convergências e seus contrastes analisados por Obana e Tori. Todavia, vale ressaltar que são considerações que parecem compreender a percepção do mundo (e de si mesmo) como algo processado intelectualmente (ou mesmo psicologicamente), mas desconsiderando a ação do sujeito quando está explorando, vivenciando experiências e aprendendo (e apreendendo) com o mundo. Os autores concluem sugerindo que “a presença seja considerada como um estado psicológico que ocorre independente da utilização da tecnologia e da execução de ações entre objetos ou entidades tecnológicas ou reais. Fica claro, no entanto, que características como verossimilhança do ambiente virtual e tempo de resposta do meio melhoram a percepção de presença.” (ibidem, 2010,).

8 - “An embodied concept is a neutral structure that is actually part of, or makes use of, the sensorio-motor system of our brains. Much of the conceptual inference is, therefore, sensoriomotor inference.” (Lakoff, Johnson, 1999, 20)

9 - “My proposal is that the distinction between thought and perception, like the distinction within the category of perception among the different sensory modalities, is a distinction among different styles of access to what there is. Thought and perception differ as styles differ. A style is a way of doing something - dressing, writing, singing, painting, dancing. Thought and experience are different styles of exploring and achieving, or trying to achieve, access to the world.” (Noë, 2012, 33)



A afirmação de que a verossimilhança é um dos fatores que determina a potência da sensação perceptiva de estar presente é aqui considerada como frágil, pois uma colher que parece distorcida no copo de água não nos faz acreditar que a mesma seja deformada, sabemos pela experiência que se trata de um efeito por estar submersa.

Ou em outro exemplo, quando se observa alguém através de um reflexo ou um espelho com lente, não há semelhança com o sujeito e, ainda assim, é sabido que ali está a presença de alguém sem despreza-la ou diminuí-la por isso. Outra afirmação conflitante é desconsiderar a tecnologia, pois a ação no mundo com todos os seus artefatos é responsável pela percepção que se tem do ambiente, os pertences que ali estão e de si mesmo. De certo que não há necessidade de ter “tecnologia” para que se perceba uma presença, mas ainda assim, seja lá qual for o ambiente, suas condições estarão implicadas na sentido de presença em questão. Ao falar com alguém por skype, hangout ou outro aplicativo de vídeo-ligação, pode ocorrer uma falha no envio do fluxo da informação deixando a imagem congelada ou “pixelada”, entretanto, tal acontecimento não fará com que a percepção da presença daquela pessoa deixe de existir. Não haverá verossimilhança, mas a tecnologia (assim como qualquer condição de um contexto) provocará formas específicas de agir e, assim perceber o contexto. Nesse último exemplo, os agentes da ação podem procurar falar mais devagar, desligar a câmera para suavizar a transmissão, repetir a fala, enfim, acionamentos ocorrem para que a percepção ocorra. A presença, portando, é um estado que depende sim do ambiente e da possibilidade que se tem de agir nele. Não existe um intelectualismo soberano e independente do contexto que retira a informação do sistema como um input que será processado em uma mente computacional desprovida de corpo.

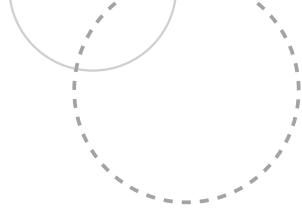
Segundo Noë (2012), acessamos o mundo de forma parcial e incompleta. O que percebemos não é fruto de um processamento de informações dos dados sentidos e que são orquestrados numa mente confinada. A habilidade sensório-motora é que permite o sujeito explorar o mundo, quando tem possibilidade de se virar, selecionar o olhar, mudar de direção, etc. Essa possibilidade de acessar o mundo que é responsável pela percepção.

Presença percebida - estar lá para nós percebermos - não é apenas uma questão de existência ou de proximidade. É uma questão de disponibilidade. É o que fixa o âmbito do que está disponível, além da mera existência ou proximidade, é o entendimento. Por entendimento quero dizer conhecimento conceitual, mas também formas mais práticas de conhecimento, incluindo o que eu chamarei conhecimento sensório-motor. Para ver um objeto, ele deve estar lá para nós, e para estar lá para nós, devemos, em certo sentido, conhecê-lo. (Noë, 2012: 15)¹⁰

Segundo o filósofo, a experiência perceptiva da presença oscilará em sua apreensão de acordo com duas condições: a) dependência-de-movimento (a relação com o objeto é claramente controlada pelo movimento do corpo; b) dependência-de-objeto (movimento do objeto claramente controla o caráter da relação de objeto / percebedor) (NOË, 2012:22). Isso quer dizer que, quanto maior for o grau de existência dessas duas condições, maior será a força dessa presença. A presença perceptiva será mais efetiva quanto mais efetiva forem as duas condições: a forma como o objeto se manifesta e o potencial de ação do percebedor. Essa é a perspectiva do Actionism proposta por Noë (2012) que abriga e expande o conceito de enação (VARELA et al. 1991), bem como enfatiza de forma contundente o entendimento sensório-motor.

Portanto, assumir que a presença do outro deve ser apenas considerada quando se está “aqui-e-agora”, em “carne-e-osso”, como observamos existir no entendimento

10 - Perceptual presence - being there for us to perceive - is not merely a matter of existence or proximity. It is a matter of availability. And what fixes the scope of what is available, beyond mere existence or proximity, is understanding. By understanding I mean conceptual knowledge, but also more practical forms of knowledge including what I will call sensorimotor knowledge. To see an object, it must be there for us, and to be there for us, we must, in some sense, know it. (Noë, 2012:15)



cotidiano, trata-se de um equívoco sobre a real possibilidade da percepção. O filósofo considera um mito imaginar que a “presença real” seja uma internalização detalhada e completa de tudo que estamos percebendo. Para ele, o que importa é como agimos para vivenciar o mundo, motivo pelo qual afirma que a “presença como acesso é real o suficiente para ocorrer (NOË, 2012, 33). “A presença é uma questão de grau” (ibidem, 34).

O espetáculo VERSUS (2005) inaugurou a rede acadêmica que alcançava então, naquela época, um potencial de velocidade e amplitude possíveis para a realização de transmissão dessa natureza. Tendo como meta criar estratégias de troca entre os bailarinos, foram utilizadas as experiências e conhecimentos que já possuíamos na articulação com a câmera, a qual tem grande importância na construção imagética e da narrativa seja nas configurações de videodança ou em espetáculos com imagem (pré-gravadas ou captadas em tempo real). A organização concebida para VERSUS e que vem sendo pesquisada desde então pelo GP Poética propõe uma relação de camadas, uma forma de editar em tempo real sendo a captação, o desenvolvimento do corpo e as alterações, trocas, efeitos e transições de imagens realizadas todas em tempo real. A própria metodologia criada a partir dessa experiência resultou na formulação de um storyboard ampliado que agregava não apenas todos os pontos remotos participantes, mas também indicava todas as entradas e saídas de imagem (câmeras e suportes de projeção), além dos propósitos do bailarino para cada cena. Essa metodologia também serviu de suporte para a criação da ferramenta computacional Arthron criada pelo Laboratório de Vídeo Digital da Universidade Federal da Paraíba. A partir desse procedimento a ideia de camadas foi desenvolvida e, no caso de VERSUS, além daquelas já existentes entre as imagens provenientes das duas cidades com a dança, foi criado um ambiente sensível no espaço em Salvador intensificando ainda mais as sobreposições de imagem que eram articuladas com Brasília, o outro ponto remoto.

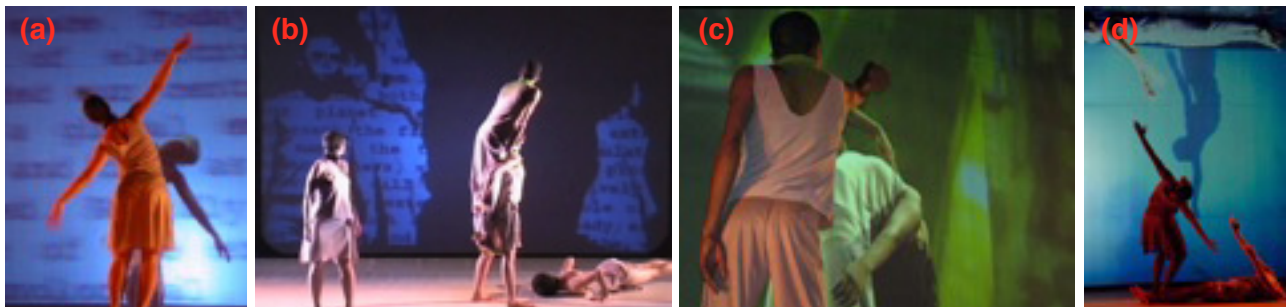
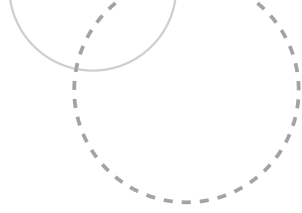


Fig. 2: VERSUS (2005) Brasília e Salvador / bailarinos, João Pessoa / músicos.

Na figura 2, é possível perceber as relações criadas entre os corpos e as camadas de imagem “editando” uma sentida para a cena em tempo real, como na foto (d) cuja câmera é rotacionada virando a imagem em 180 graus, colocando assim o bailarino no teto, aspecto possível apenas na condição virtual. O palco é o ponto de vista de Brasília, enquanto as imagens são enviadas pelo ambiente sensível criado em Salvador. O espaço na Bahia era constituído de dois ambientes de atuação, um com fundo branco com retroprojeção das vídeo-cenografias (a) (c), ou das imagens processadas que transformavam a aparência do corpo (b), e ainda, servindo de suporte para as imagens de Brasília, procedimento que criava uma retroalimentação da imagem deixando visível o atraso inerente existente na transmissão de dados via rede, como é facilmente percebido pela sombra da bailarina (d). O ambiente com fundo negro servia para captar a imagem dos bailarinos e processá-las. Toda a parte interativa foi programada no software Isadora.

e_Pormundos Afeto (Fig.3) explora o tempo como um dos aspectos importantes das configurações da arte em rede, ou seja, utiliza esteticamente o delay que significa o atraso da informação pela latência na transmissão do fluxo de imagens. O que para



o campo das engenharias é um erro, para a obra serviu de proposição estética. Esse espetáculo foi o primeiro projeto específico criado com outro grupo e utilizando a rede internacional. Ao convidar o grupo catalão Konic Thtr, que atuava com dança com mediação tecnológica, mas não com telemática, foi preciso criar uma série de estratégias metodológicas para o desenvolvimento efetivo do processo criativo auxiliando-os assim, a compreender a forma como trabalhávamos com telemática. Nesse sentido, o storyboard já comentado serviu como uma ferramenta bastante eficiente, além de terem participado do projeto piloto de construção do Arthron.



Fig. 3. e_Pormundos Afeto (2009) Fortaleza / Barcelona

Em EVD 58 (Fig.4), conforme já comentado, o enfoque maior era a interação dos bailarinos através da sonoridade e não pela visualidade. A imagem, que anteriormente servia como elemento articulador entre todos os pontos remotos e seguia a estrutura de camadas para construir a narrativa em tempo-real, tornava-se agora coadjuvante dando lugar para um encontro de sonoridades. A visualidade ficava então à serviço dessa relação entre as sonoridades orgânicas, acústicas e sintéticas exploradas nessa obra.

Como visualizar a imagem dos bailarinos não era mais crucial, principalmente em 2013, diminuimos o tamanho das projeções com as imagens dos parceiros e potencializamos o som proveniente de todos os nichos. Essa mudança não degradou a interação, continuávamos sentindo a presença do outro a partir do som que cada um produzia.

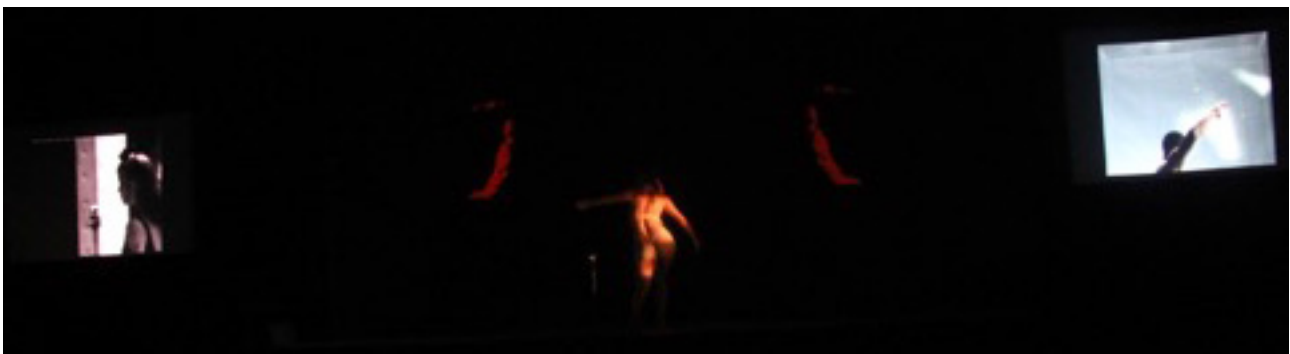


Fig. 4. Embodied in Varios Darmstadt 58 (2013) Brasil, Espanha, México.

A pesquisa do EVD 58 continuou em 2014 resultando no espetáculo Personare (Fig. 5) realizado entre Brasil, Chile e Portugal. Apesar da sonoridade ainda ser o foco da pesquisa, as imagens ganharam outra dimensão, mas ainda com o objetivo de "apresentar" as possibilidades sonoras desses ambientes.

Mantendo o corpo orgânico, acústico e sintético como elementos para a construção da narrativa, a relação com os músicos de cada cidade ficou mais integrada e implicada na estética da obra.

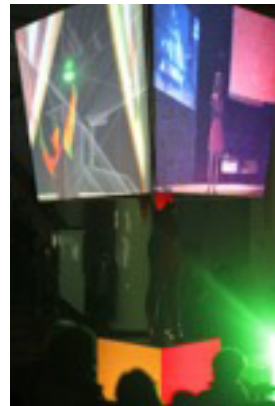


Fig. 5 Embodied in Varios Darmstadt 58 (2014) Brasil, Chile, Portugal.

Conclusão:

Em todos os espetáculos de dança telemática que criamos em uma década, o objetivo sempre esteve em garantir um grau de presença entre os pontos remotos que fosse suficiente para que um dançarino acessasse o outro. A presença que, em alguns casos, poderia demonstrar certa fragilidade, ao longo do processo criativo ganhava uma alta sinergia, a qual é compreendida aqui como o resultado de um bom acoplamento com o sistema. A ação do bailarino (ser biológico) encontrava formas de acessar o companheiro remoto através de sua imagem ou som, ou seja, sistemas não-biológicos, mas que carregavam o lastro com sua dimensão humana. Por essa razão, percebemos o corpo remoto como uma possibilidade de expansão do sujeito. Durante o processo criativo, o aparato sensorio-motor descobre outras formas de acessar o outro, a ação do bailarino nesse sistema construído pela intermedialidade, permite uma experiência efetiva da percepção de presença entre os parceiros. A experiência perceptiva não ocorre como a visão de um quadro na parede que é representado de forma acabada e inerte.

Essa compreensão tradicional deve ser recolocada por outra: a de que percebemos o mundo a partir das nossas competências sensorio-motoras. A percepção está atrelada a nossa competência de mover-nos e exploramos o mundo, pois é através da nossa ação no ambiente e nossa relação para com os objetos que permite essa experiência perceptiva acontecer. O que modifica são as disponibilidades para com o mundo, uma vez que existem diferentes formas, condições, possibilidades para acessá-lo, e esses distintos acessos propiciam experiências diferenciadas de presença. Mas ali estão todos presentes!

Bibliografia

ASCOTT, Roy (2003) *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*.

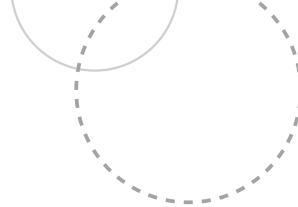
Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

CLARK, Andy (1997) *Being There: Putting Brain, Body, and World Together Again*. Cambridge, London:

Bradford Book, MIT Press.

_____ (2003) *Natural born-cyborg*. Oxford: Oxford University Press.

_____ (2009) *Dispersed Selves*. Leonardo Electronic Almanac. Vol 16 Issue 4-5. 1-7. <http://>



www.leonardo.info/LEA/DispersiveAnatomies/DA_clarke.pdf. Accessed 10 January 2015

CRUZ, Roberto M. S. (2015). Experiências Pioneiras em Cinema Expandido. In: Z Cultural. Revista do

programa Avançado de Cultura Contemporânea. Ano VIII.

HIGGINS, Dick. (2012) "Intermídia". In: Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte

contemporânea. Thaís F. N. Diniz, André S. Vieira, organizadores. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/

UFMG.

HUTCHINS, Edwin. (2000) Distributed Cognition. IESBS.2000. <http://gnnowledge.org/~sanjay/>

Advanced_Cogsci_Course_2015/Week3/Week3_DistributedCognition_1.pdf. Accessed 05 January 2015.

NOË, Alva (2004) Action in Perception. Cambridge: MIT Press

_____ (2012) Varieties of Presence. Cambridge, London: Harvard University Press.

OBANA, Fernando; TORI, Romero. (2010) Conceitos de presença. In: VII Workshop de Realidade Virtual e

Aumentada, São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie.

RAJEWSKY, Irina O. (2012) "A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no

debate contemporâneo sobre intermidialidade." In: Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte

contemporânea. Thaís F. N. Diniz, André S. Vieira, organizadores. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/

UFMG.

RUSH, M. (2006) Novas Mídias na Arte Contemporânea. São Paulo: Martins Fontes.

SANTANA, Ivani (2014) 'Silence, noise and presence of the tele-sonorous body'. Electronic Journal MAPA

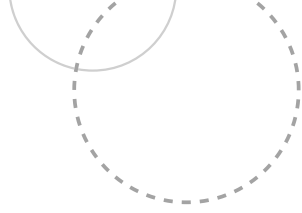
D2 - Map and Program of Art in Dance (and Performance) Digital, Salvador, 54-71. <http://>

www.portalseer.ufba.br/index.php/mapad2/article/view/10098. Accessed 15 January 2015

_____ (2013) Novas configurações da Dança em processos distribuídos das Re-

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology



des. Plataforma

Eletrônica Internacional Xanela Comunidad Tecno Escenica. <http://www.xanela-rede.net>. Accessed 2

January 2015.

_____ (2012) O Corpo do Tempo: Dança Telemática. ILINX - Revista do LUME, Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais – UNICAMP, n. 2, nov. 2012.

VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E. (1993) The embodied Mind. Cognitive Science and Human

Experience. Cambridge, MA, and London: MIT Press.

ISSN 2238-0272

VENTURELLI, S. e ROCHA, C. (Orgs.). Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016