



IV Seminário de Artes Digitais

ANAIS DO IV SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS

Coordenação da edição: Pablo Gobira

Coordenação de Grupos de Trabalho: Cássia Macieira; Cátia Rodrigues Barbosa; Pablo Gobira; Renata Baracho Porto; Rogério Barbosa da Silva; Wagner Moreira

Organização:



Apoiadores em rede:



CRÉDITOS

COMISSÃO ORGANIZADORA

Pablo Gobira (PPGArtes/UEMG) - presidente

Débora Aita Gasparetto (UFMS)

Rogério Barbosa da Silva (CEFET-MG)

Tadeus Mucelli (ICAT/FAD)

COMITÊ CIENTÍFICO

Cátia Rodrigues Barbosa (ECI/UFMG)

Cássia Macieira (UEMG)

Débora Aita Gasparetto (UFMS)

Fabrcio Fernandino (EBA/UFMG)

Francisco Carlos de Carvalho Marinho (EBA/UFMG)

João Victor Boechat Gomide (FUMEC)

Lynn Rosalina Gama Alves (UNEB)

Lynne Heller (OCAD University)

Pablo Gobira (PPGArtes/UEMG)

Regina Mota (Pesquisadora Independente)

Renata Baracho Porto (UFMG)

Rogério Barbosa da Silva (CEFET-MG)

Wagner Moreira (CEFET-MG)

EQUIPE DE EDITORAÇÃO

Organização

Pablo Gobira e Equipe LabFront

Revisão

Pablo Gobira e Equipe LabFront

Diagramação

Ítalo Travenzoli

Projeto Gráfico

FroIId e Ítalo Travenzoli

COMISSÃO TÉCNICA

Antônio Mozelli

Fernanda Corrêa

FroIId

Isabela Cesário

Ítalo Travenzoli

Luis Napoli

Maria Lima

COORDENADORES DE GTS:

GT 1 - Prof. Dr. Pablo Gobira (Escola Guignard/UEMG)

GT 2 - Profa. Dra. Cássia Macieira (Escola de Design/UEMG)

GT 3 - Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva (CEFET-MG) e Prof. Dr. Wagner Moreira (CEFET-MG)

GT 4 - Profa. Dra. Cátia Rodrigues Barbosa (ECI/UFMG) e Profa. Dra. Renata Baracho Porto (Arquitetura/UFMG)

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Reitor

Lavínia Rosa Rodrigues

Vice-reitor

Thiago Torres Costa Pereira

Pró-reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Fernando Antônio França Sette Pinheiro

Pró-reitora de Pesquisa e Pós-Graduação

Magda Lúcia Chamon

Pró-reitora de Ensino

Michelle Gonçalves Rodrigues

Pró-reitora de Extensão

Moacyr Laterza Filho

Conselho Editorial

Dijon Moraes Junior

Flaviane De Magalhães Barros

Fuad Kyrillos Neto

Helena Lopes Da Silva

José Eustáquio De Brito

José Márcio Barros

Vera Lúcia De Carvalho Casa Nova

*Eduemg • Editora Da Universidade
Do Estado De Minas Gerais*

Rod. Papa João Paulo Ii, 4143 – Serra Verde,
Belo Horizonte – Mg – Cep 31630-902 – Ed. Minas – 8º
Andar

Tel (31) 3916-9080 – Editoria@Uemg.Br

Felipe Domingues

Daniele Alves Ribeiro

Leandro Andrade

Thales Santos

2018. Todos os direitos reservados aos autores dos trabalhos aqui publicados.
Recomenda-se, em caso de nova publicação, mencionar a presença do artigo neste volume.

O uso das imagens presentes nos artigos deste volume é de responsabilidade dos respectivos autores.

S471a Seminário de Artes Digitais (4. : 2018 : Belo Horizonte, MG)
Anais do IV Seminário de Artes Digitais (SAD) 2018 [recurso eletrônico] / Organização Pablo Gobira e Equipe LabFront. – Dados eletrônicos. – Belo Horizonte : EdUEMG, 2018.

Tema central: “Recorrências e hibridações”

Recurso eletrônico: e-Book
Modo de acesso: <<http://eduemg.uemg.br/catalogo.php>>

Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-5478-016-6

1. Arte. 2. Ciência e Tecnologia. 3. Tecnologia Digital. 4. Arte digital. I. Universidade do Estado de Minas Gerais. II. Gobira, Pablo. III. Título.

CDU 7:004

DANÇA QUE CONTAMINA E OCUPA: PROCESSO CRIATIVO ENTRE DANÇA, VÍDEO E CIDADE

Doutorando Carlos Gonçalves Tavares (Faculdade Sudamérica, Cataguases, MG)
Doutor Bruno Mendes da Silva (Universidade do Algarve, Faro, Portugal)
Doutora Alba Pedreira Vieira (Universidade Federal de Viçosa, MG)

Vivemos em um mundo cada vez mais convergente para a tecnologia, e a troca de experiências e informações em nível mundial são realidades do século XXI. Com o desenvolvimento tecnológico, o advento da *world wide web/www*, dentre outras evoluções que acompanhamos, leva o ser humano na contemporaneidade a ter de se relacionar com um ambiente globalizado em termos de acesso à informação e à divulgação de notícias. O uso diário de computadores para funções corriqueiras se tornou, para várias pessoas, ação habitual nesse momento histórico. Nesse sentido, há um interessante apontamento de Domingues (1997) no que diz respeito às mídias no nosso dia a dia e sua influência direta em todos os âmbitos da sociedade:

[...] a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. [...] Hoje, tudo passa pelas tecnologias: a religião, a indústria, a ciência, a educação, entre outros campos da atividade humana, estão utilizando intensamente as redes de comunicação, a informações computadorizadas; e a humanidade está marcada pelos desafios políticos, econômicos e sociais decorrentes das tecnologias (DOMINGUES, 1997, p.15).

As artes também têm aprendido a se relacionar com a tecnologia. Essas linguagens, desde os primórdios da humanidade, são meios de expressão do ser humano, o qual, por sua vez, relaciona e transforma em trabalho artístico questões e temáticas que vivencia tais como como seu papel na sociedade e a evolução dos meios técnicos disponíveis. Marshall McLuhan (1960) importante pesquisador canadense já nos dizia em meados da década de 1960: os meios de comunicação e os instrumentos fabricados pelas novas tecnologias, como a câmera, rádio, TV e vídeo, são extensões do ser humano.

As relações entre máquina e corpo cada vez mais se tornam presente e percebemos na segunda metade do século XX o quanto os aparatos técnicos já eram utilizados nas obras e pesquisas artísticas. Na dança, um dos primeiros exemplos é Merce Cunningham. Coreógrafo da companhia de dança moderna de mesmo nome, ele percebeu na informática, no vídeo e na música experimental, possibilidades do corpo que dança dialogar com os aparatos técnicos desenvolvidos até então.

O uso de softwares de notação de movimento teve seu início a partir da década de 1960 (SPANGHERO, 2003), abrindo espaço para trocas de experiências entre áreas até então distintas. Vemos um potencial encontro entre as ciências exatas, através da informática, e as artes cênicas. As intervenções tecnológicas nas artes, em relação ao uso de softwares, aparelhos eletrônicos e utilização de computadores, principalmente na dança, remetem a meados do século passado. Em 1964, Jeanne Beamen e Paul Le Vasser realizam o primeiro experimento utilizando computadores como assistente coreográfico. O software Life Forms, desenvolvido pela Simon Fraser University, em 1989, foi apresentado ao coreógrafo Merce Cunningham para experimentação e desde então vem sendo utilizado pela sua companhia nas obras coreográficas e concepções artísticas (SANTANA, 2002). No uso do vídeo, temos colaboração de pesquisadores e coreógrafos como Steve Paxton, que era ex-bailarino da Merce Cunningham Dance Company. Paxton sentiu a necessidade de pesquisar dança de uma forma diferente da feita até então. O corpo formatado e disciplinado pelas técnicas do balé clássico e dança moderna já não servia enquanto objeto de estudo. Interessado nas formas improvisacionais de se mover, viu no vídeo a potencialidade de registrar e propagar suas ideias em dança, intensificando o movimento de pesquisa somática, iniciando o que se chamou contato-improvisação. A mídia *vídeo*, em um primeiro momento timidamente, entra então em contato com a dança, abrindo espaço também para uma nova área de interesse, a vídeodança.

A vídeodança como linguagem apareceu no início dos anos 70. No começo, o vídeo relacionado à dança possuía um caráter de registro, já que a dança por ser efêmera, sofre essa dificuldade ao longo da história. Como fruto de uma criação corporal, a dança possui uma premissa presencial muito peculiar. Mesmo o balé clássico, que compôs uma gramática própria, ou as notações de [Rudolf Laban](#) que também são resultados da tentativa de sistematizar um método de escrita da dança, sempre estiveram atrelados ao instante do movimento. Esse aspecto torna difícil para os pesquisadores e criadores seu registro pela escrita ou imagem estática (SPANGHERO, 2003). Mas bailarinos e pesquisadores viram nos estudos que articulam dança, corpo, imagem e vídeo no século XX uma grande possibilidade para a criação e registro artístico, dialogando o corpo que dança com os meios técnicos disponíveis.

Sabemos que a arte por si só, possui processos comunicacionais, mas, segundo Santaella (2005), as artes estão frequentemente incorporando os dispositivos tecnológicos dos meios de comunicação como processos de sua própria criação artística. Por se tratar de assunto de grande interesse por parte dos pesquisadores e artistas, torna-se pertinente analisar o ponto de vista dos criadores em dança, sobre o papel das mídias e aparatos tecnológicos na dança. Logo, percebemos a relevância de se investigar as mídias audiovisuais nas suas relações com a dança enquanto produto cultural e nas suas conexões com a comunicação. Ou seja, pensar na dança que é modificada pela incorporação de novas tecnologias, resultando na emergência de novos fazeres e pensamentos sobre esta arte (SILVA; GROTTTO, 2010).

Dentro do contexto das Novas Mídias, Manovich (2001) esclarece que as mesmas hoje possuem alguns princípios. **Representação numérica**, em termos de programação, acesso e armazenamento; e **modularidade**, como numa espécie de fractal, possui a mesma estrutura em diferentes escalas, uma nova mídia tem a mesma estrutura de pensamento. A nova mídia é capaz de possuir **automação** de várias operações envolvidas na criação da mídia, na sua manipulação e acesso. Sua **variabilidade** permite que ela exista em uma infinidade de versões, pois não se apresenta como uma coisa fixa, imutável. Ela é capaz de ser **transcodificada**, pois a informatização transformou as mídias em dados de computador. Assim sendo, as novas mídias possuem esses princípios e características, além de uma infinidade de questionamentos que podem surgir através dos cruzamentos de linguagens.

A câmera se apresenta como um aparato técnico que produz imagem e no atual contexto mercadológico e tecnológico, é possível mergulhar a 100 metros de profundidade com uma câmera do tamanho de uma caixa de fósforos. Assim, ela se torna uma dessas mídias que mais sofreram adaptações e melhorias e atualmente possibilita uma infinidade de experiências, seja na fotografia ou no vídeo. O termo “nova mídia” se torna bastante apropriado quando se fala na câmera.

A dança também se configura como uma nova mídia, pois suas estruturas se modificaram e foram sendo levadas a questionamentos cada vez mais filosóficos e o século XX veio proporcionar uma verdadeira experiência intermediática e interdisciplinar, nas suas pesquisas e produções artísticas, assim como as áreas afins. A principal característica do vídeo na pesquisa será de sempre pesquisar o movimento da câmera, possibilitando um diálogo em movimento de ambas as partes – já que dança tem o movimento como sua principal característica. O vídeodança hoje se apresenta com uma das formas híbridas de arte onde duas linguagens artísticas que a princípio se parecem distintas, são levadas à sua potência máxima, criando um terceiro produto, uma terceira linguagem.

Segundo Henry Jenkins (2009, p. 15), “a convergência de mídia é mais do que simplesmente uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e audiências existentes”. Ademais, como destaca Shirky (2011, p. 25), possibilita interações mais diretas e rápidas que caracterizam a **cultura da participação**, contexto em que “participar é agir como se sua presença importasse, como se, quando você vê ou ouve algo, sua resposta fizesse parte do evento.”

Os estudos recentes entre dança, corpo e cidade sugerem novas configurações para problematizar as relações do corpo no ambiente, além de solicitar, por outro lado, métodos de experimentação e análise dessas relações sobre a real característica procedimental dessas interações. Com isso, se evita tanto o risco da simplificação quanto a ausência de crítica nos processos sociais e artísticos dentro de metodologias estagnadas (BRITTO, 2013). Segundo Ferrara (2000, p.23) é preciso “criar uma estratégia capaz de levar o pesquisador a se defrontar com essa imagem que é, ao mesmo tempo, produzida e reproduzida pelo olhar de cada habitante”.

No momento histórico em que vivemos, a tecnologia está sendo utilizada de varias formas com a dança. Um

exemplo na dança se dá através da telemática, que pode ser compreendida como uma performance realizada por bailarinos em locais diferentes, possibilitada por transmissões de satélites ou da internet.

Neste diálogo entre dança e tecnologia, o bailarino pode utilizar softwares utilizados na indústria de videogames e na cinematográfica. De uma forma mais abrangente, segundo Santana (2013), as novas possibilidades de criação em dança na internet também recebem outras nomenclaturas: Ciberdança, Networked Performance, Dança Distribuída, dentre outras. Um nome de destaque na telemática é Konic Thtr, grupo catalão que tem por objetivo realizar criações contemporâneas em confluência entre as artes e as novas tecnologias.

Seguindo a utilização do vídeo e de softwares nos processos criativos, no Brasil temos o grupo Cena 11 como um dos principais nomes que une dança e tecnologia. Seus trabalhos mesclam a utilização de vídeos, câmeras e programas de computador para a concepção de seus espetáculos. Podemos encontrar, atualmente, outras referências em nomes como Willian Forsythe, Xavier Le Roy, Jerome Bell e Meg Stuart entre outros.

A vídeodança ocupa lugar de destaque nas pesquisas entre dança e tecnologia. Nomes como Phillipe Decoufflé, Edouard Lock e o grupo inglês DV8 Physical Theatre figuram na galeria dos artistas que utilizam do vídeo e da dança. No Brasil, a produção de vídeodança tem crescido nas pesquisas artísticas e acadêmicas, sendo o Festival Dança em Foco um dos principais eventos artísticos dentro da temática. Desde 2006, além de ser um evento focado nas formas de expressão características das relações entre vídeo (imagem) e dança, o Festival se estabeleceu como uma plataforma para difusão, formação e produção desta linguagem. As relações da dança e da intermedialidade, considerando qualquer tipo de experimentação, objetos e mídias utilizados é um campo em que seus discursos teóricos e acadêmicos começaram a ganhar destaque a partir da década de 1990.

PESQUISA EM ANDAMENTO: VÍDEODANÇA E ESPAÇO URBANO

A presente pesquisa relaciona vídeo e dança em diálogo íntimo com espaço urbano. Parte do trabalho de campo já foi realizada em 2017 em Cataguases, Minas Gerais. Na cidade mineira, o processo contou com a participação de bailarinos e pesquisadores em dança da cidade – toda investigação coreográfica e videográfica aconteceu na mesma cidade.

Este estudo busca estreitar, na criação e no momento de fruição estética da dança, sua relação com aspectos de outras linguagens artísticas, do vídeo, das tecnologias imersivas e dos meios de comunicação de uma forma geral – em todos os momentos do seu desenvolvimento procedimental.

A pesquisa se centra nas relações entre o corpo dançante no espaço urbano e a câmera, para investigar possibilidades de criação de “vídeodanças”. Pensando pela estética audiovisual o vídeodança se destaca de outras linguagens e manifestações artísticas, principalmente aquelas que mantêm íntima ligação com o audiovisual, como o cinema e o vídeo. Esta híbrida relação entre dança e vídeo se difere do registro de aula, ensaio ou apresentação.

REFERÊNCIAS

- BRITTO, F. D. A idéia de corpografia urbana como pista de análise. *Revista Redobra*, ano 4, nº 12, p-36-38, 2013.
- DOMINGUES, D. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- FERRARA, L. D. *Os significados urbanos*. São Paulo: Edusp: Fapesp, 2000.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- MANOVICH, L.. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensão do ser humano*. Cultrix. 1964.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. 3. ed. São

Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

SANTANA, I. Novas configurações da Dança em processos distribuídos das Redes. *Plataforma Eletrônica Internacional Xanela Comunidad TecnoEscenica*, 2013. Disponível em: <http://www.xanela-rede.net>. Acesso em: 10 de dezembro de 2015.

SANTANA, I. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ. 2002.

SENNETT, R. *Carne e pedra – o corpo e a cidade na civilização ocidental*. BestBolso: Rio de Janeiro, 2014.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVA, D.; GROTTTO, V. *Vídeo, Dança e Comunicação e suas ligações com mídia*. XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. Goiânia Intercom Centro-Oeste, p.1-9, 2010.

SPANGHERO, M. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itáu Cultural. 2003.

TAVARES, C. G. *Sobre a dança e outras mídias: um estudo sobre a intermedialidade nos trabalhos da Cia Ormeo (MG)*. Dissertação de mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil, 2015.