

MARIANA ASFOUR DE ALMEIDA

**DA CRIAÇÃO AO PALCO: AS IMPLICAÇÕES DAS TECNOLOGIAS NA
DANÇA EM CENA**



**CURITIBA
2005**

MARIANA ASFOUR DE ALMEIDA

**DA CRIAÇÃO AO PALCO: AS IMPLICAÇÕES DAS TECNOLOGIAS NA
DANÇA EM CENA**

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão da Disciplina de Seminário de Monografia, do curso de Educação Física, setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná.
Professor Orientador: Ricardo Marinelli

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus. Não por ser costumeiro mencioná-Lo em trabalhos como este, mas porque realmente sem Ele, da minha existência à conclusão deste, nada seria possível.

Ao orientador Ricardo Marinelli, com a medida certa entre firmeza e compreensão. Orientador no sentido literal da palavra, excelente no que faz, direcionou e ensinou novas formas de se fazer muitas coisas.

Aos meus pais, por suportarem momentos de tensão e darem o apoio necessário.

Aos amigos, que continuaram presentes mesmo nos momentos de ausência.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	2
RESUMO	3
INTRODUÇÃO	4
APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA	4
OBJETIVOS	7
JUSTIFICATIVA	7
METODOLOGIA	8
CAPÍTULO I - RELAÇÕES ENTRE HUMANIDADE, DANÇA E TECNOLOGIA: EDUCAÇÃO FÍSICA?	12
1.1 O HOMEM E A TECNOLOGIA	12
1.2 O HOMEM E A DANÇA.....	16
1.3 DANÇA NA/DA/PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA	20
CAPÍTULO II - A DANÇA NA TECNOLOGIA E A TECNOLOGIA NA DANÇA	25
CAPÍTULO III – HÍBRIDO DANÇA-TECNOLOGIA COMO CRIAÇÃO E COMO RECURSO CÊNICO	32
3.1 APLICAÇÃO DO HÍBRIDO NA CRIAÇÃO: SOFTWARE DANCEFORMS 1.0	32
3.1.1 <i>Considerações</i>	39
3.2 HÍBRIDO EM CENA: GRUPO DE RUA DE NITERÓI – H2 2005	44
3.2.1 <i>GRN - Histórico</i>	44
3.2.2 <i>H2 2005 – Apresentação Geral</i>	46
3.2.3 <i>H2 2005 – Descrição e Análise</i>	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	57

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - STAGE	34
FIGURA 2 - STAGE/STUDIO.....	35
FIGURA 3 - DIFERENTES ANGULAÇÕES	36
FIGURA 4 - TRANSIÇÃO	37
FIGURA 5 - CORPOS EM CENA	38
FIGURA 6 - AFASTAMENTO LATERAL	40
FIGURA 7 - APROXIMAÇÃO MEDIAL	40
FIGURA 8 - PLIÉ	40
FIGURA 9 - INUSITADAS AÇÕES.....	41
FIGURA 10 - IMPOSSÍVEL COMO NORTE.....	41
FIGURA 11 - GDN	46

RESUMO

A dança está arraigada à natureza humana. Foi uma das primeiras formas que o homem encontrou para se expressar, bem como sua primeira atividade física sistematizada. Se analisada mais profundamente, vê-se que nada mais é que um rearranjo de movimentos triviais produzindo uma nova habilidade; surge do resgate das experiências cotidianas de cada indivíduo. Assim sendo, é natural que se apresente, em nosso contexto de século XXI, cada vez mais combinada ou mestiça a novas tecnologias - grandes influenciadoras em quase todas as nossas tarefas. Da mesma forma, é interessante que esse intercâmbio dê-se também na dança como área de conhecimento da Educação Física. Portanto, o presente estudo teve como objetivo descrever, analisar e discutir as possíveis relações e aplicações da tecnologia na dança tanto na criação quanto como recurso cênico. Para tal, foi composto de duas grandes partes. Num primeiro momento, foram coletivizadas concepções sobre o homem, a dança, a tecnologia e suas iterações, apoiadas em alguns principais autores e autoras como FARO, GARAUDY, KATZ, MIRANDA, PIMENTEL e SANTANA. Num segundo momento, com o intuito de clarificar e ilustrar as relações estabelecidas anteriormente, foi analisado um software de animação específico para dança, e também o espetáculo de uma companhia de dança brasileira que se utilizou de determinados recursos tecnológicos em apresentação. Com base nas pesquisas conduzidas, concluiu-se que essa implementação da dança tornou possível um maior aprimoramento técnico dos bailarinos, novas formas de enxergar, para coreógrafos, e, dentre outras coisas, estimulou a busca da concretização do irreal, sublime.

INTRODUÇÃO

Apresentação do Problema

Muitas são as formas de se pensar a dança. Ela pode ser considerada como movimento pelo movimento, — em que é fonte de produção de movimentos virtuosos — emoção, — entendida, então, como manifestação da emotividade —ou forma de expressão.

Seja qual for o entendimento que se tenha, uma característica parece estar presente: o entendimento da manifestação Dança enquanto uma manifestação de arte.

Para Helena Katz (1999, p. 13) “assim como fazer tricô ou tocar piano, dançar é também um modo de rearranjar movimentos triviais para produzir novas habilidades”. Segundo Dionísia Nanni (2002, p. 5), a dança seria a primeira atividade física sistematizada pelo homem. “Dança é emoção e a emoção é a essência do homem”. Ludmila Martinez (2000, p. 37) pensando a dança relacionando-a com história e cultura afirma:

dança é expressão simbólica de conteúdos significativos, reveladora de anseios, medos, buscas e evolução inerentes à condição humana. (...) Dança é essencialmente resgate dos registros de experiências vividas, de imagens, sons, percepções, odores, bem como uma oportunidade para novas experiências. É essencialmente expressionista, mas não expressão superficial, pois faz-se necessária a experiência, o mergulho profundo, a investigação.

Considerando a dança como sendo esse resgate de experiências vividas, supõe-se então que, assim como os gregos na antiguidade já dançavam seu cotidiano, nós também, hoje, dançamos nossas experiências; nossa realidade. Se o cenário atual encontra-se bombardeado com inúmeras possibilidades que a revolução na tecnologia digital traz, cada vez mais é improvável que a dança mostre-se desvinculada disso tudo que presenciamos.

O conceito da palavra tecnologia segundo o dicionário Infopédia¹ é:

conjunto dos instrumentos, métodos e processos específicos de qualquer arte, ofício ou técnica. A tecnologia é constituída pelos meios utilizados por uma organização de forma a conseguir atingir os fins a que se propõe. É uma das variáveis que, fazendo parte do ambiente onde a organização atua, influencia as suas características e os seus comportamentos. Todas as organizações necessitam, pois, de uma tecnologia ou de uma matriz de tecnologias, incorporada tanto nos bens físicos como nos bens não físicos da organização. No sentido restrito, o termo tecnologia refere-se aos bens de capital, matérias-primas, equipamentos e utensílios, entre outros, utilizados na produção de bens. No sentido mais lato, o termo refere-se também ao conjunto dos conhecimentos intelectuais e operativos detidos pelas pessoas.

A partir desse conceito visto, percebemos que a tecnologia está em nossas vidas cotidianas compondo e transformando nossos corpos, auxiliando e facilitando até as mais simples tarefas. Por que não apropriar-nos destas novas formas tecnológicas desconstruindo-as de suas funções específicas e aplicando-as no contexto da dança?

¹ www.infopedia.pt/E1.jsp?id=123069

Segundo Suzan Kozel apud Miranda (2000, p. 111), “se a tecnologia for vista como abstrata, lógica e mecânica e o corpo apenas como matéria orgânica, então ambos serão mutuamente hostis. Mas se o corpo e tecnologia forem vistos em termos de fluxo de energia, intensidade ou dinâmicas fluidas, então há campo para colaboração.”

Temos ainda, de acordo com Regina Miranda (2000, p. 112), que:

a dança contemporânea nasce da necessidade de encontrar modos de expressão coreográfica em sintonia com o percurso de um século caracterizado pela emergência de novas tecnologias e pelo nascimento de novas de novas ideologias. Arte de pesquisa por excelência, ela se apropria dessas tecnologias, combina outras artes em seu processo, mistura influências diversas e, assim, feita de múltiplas mestiçagens, reflete o estado do mundo atual...Anexando novas técnicas, inspirando-se na pintura ou na literatura, no cinema, na filosofia, ou na moda para criar seu próprio universo, a dança surpreende e se renova, sempre privilegiando a característica de possuir o espaço artístico que faz do corpo seu principal instrumento.

Nota-se que a dança tem sido lenta e constantemente permeada por essas “novas tecnologias” bem como “novas ideologias” citadas acima. Estando a dança cada vez menos encontrada em seu estado puro e original, o propósito deste estudo é descrever, de modo geral, essa tão comentada interação com as tecnologias digitais. Para tal, primeiro serão explanadas as relações do ser humano com a dança e com a tecnologia; em seguida será explorado o híbrido dança-tecnologia, listando algumas novas descobertas no campo tecnológico usadas por companhias em todo o mundo. Num segundo momento, nos aprofundaremos em uma possibilidade de aplicação no processo criativo – através da análise de um software de animação especialmente projetado para coreógrafos, profissionais e/ou interessados em

dança – e, como recurso cênico, a partir de análise do espetáculo de uma companhia brasileira que, neste, se apropriou de algumas manifestações tecnológicas.

Objetivos

- ✓ Discutir, a partir da reflexão sobre concepções de dança e de tecnologia, as possíveis relações que podem se estabelecer entre as duas manifestações.
- ✓ Descrever e analisar uma das aplicações da tecnologia no processo criativo da dança.
- ✓ Descrever e analisar algumas das aplicações da tecnologia na concepção cênica da dança (*performance*, iluminação, música, etc).

Justificativa

Há tempos que o convívio entre homem e máquina deixou de ser novidade. Na dança, o uso da tecnologia tem crescido desde a década de 60, quando foram criados os primeiros softwares para a captação de movimentos.

A respeito desse convívio, aplicando ao contexto artístico, Regina Miranda afirma:

O contexto do rápido desenvolvimento tecnológico do século XX vem contribuindo para um desenvolvimento fulgurante desta linguagem artística. Atualmente, há poucas companhias no mundo que vivem à parte da tecnologia, enquanto várias já exploram artisticamente esta singular união, vendo neste espaço a possibilidade de diluição de fronteiras geográficas e interdisciplinares e o desafio de reformular modos de pensar e criar. (2000, p. 112)

É interessante que a dança seja pesquisada e contextualizada não só no âmbito artístico, mas também na Educação Física. Faz parte de uma de suas várias áreas de conhecimento, e, como humanos/profissionais que vivem no século XXI, temos a possibilidade de deixar de vê-la somente na esfera do movimento, trabalhando-a de forma interdisciplinar, como visto acima.

Por isso a importância desse estudo, que visa alargar a interdisciplinaridade da dança, apresentando-a híbrida a novos conhecimentos tecnológicos.

Metodologia

A pesquisa é um procedimento intelectual para construir conhecimentos através da investigação da realidade; surge para solucionar problemas, descobrir respostas para questionamentos.

Muitas têm sido, no decorrer da história da pesquisa em Ciências Humanas, as discussões acerca dos métodos e técnicas adequados para pesquisas que se dêem no âmbito das relações humanas. Bogdan e Biklen (1994, p. 47) citam cinco características de uma investigação qualitativa, sendo que nem todos os estudos apresentariam todas e de igual modo. Uma delas é a importância do investigador, que ao recolher os dados (através do contato direto), terá a função de entendê-los e interpretá-los, sendo assim considerado instrumento principal na pesquisa. Outra seria o caráter descritivo, fazendo com que os dados a serem analisados constituam-se de imagens e palavras; não números. Estes vão agrupando-se, formando um quadro, que será analisado buscando um significado.

O estudo proposto é de caráter qualitativo, portanto apresenta tais características, e assim adquire certa flexibilidade. Essa flexibilidade faz com que algumas vezes não seja possível a aplicação de regras, detalhamentos ou estruturas fixas e definitivas previamente. No entanto, isso não significa uma ausência de sistemática, e nem deve ser visto como fator limitante de validade e confiabilidade, mas sim como uma possibilidade de descobrir aspectos importantes que poderiam passar despercebidos se não fosse a imersão do pesquisador na realidade a ser investigada.

Baseando-se nisso, e a fim de atingir os objetivos propostos - que eram discutir, descrever e analisar algumas das aplicações da tecnologia na dança tanto em seu processo criativo quanto em sua concepção cênica - a metodologia adotada foi composta, num primeiro momento, por pesquisa

bibliográfica, e a partir desta uma observação não participativa assistemática (não previamente estruturada) de um espetáculo e experimentação de um software.

Para investigar sobre a interação tecnologia e dança durante o processo de criação, foi escolhido o software **DanceForms 1.0**, em versão DEMO disponível no site² do fabricante. Foi projetado especialmente para a dança, adaptado do programa de animação Life Forms. Possibilita a construção de movimentos e transições, algumas vezes até mesmo anatomicamente inviáveis ao corpo humano. Possibilita também que as formas criadas sejam visualizadas por vários ângulos, bem como em 3D. Tem sido utilizado por alguns coreógrafos pioneiros na investigação tecnológica, como, por exemplo, Merce Cunningham³, um dos mais importantes da história da dança. Ainda, de acordo com informações disponíveis no site, tem sido aplicado em mais de 50 Universidades nos EUA, Coréia, Japão, Austrália e Canadá.

Para investigar a interação como concepção cênica foi escolhido o **Grupo de Rua de Niterói**. A companhia, do coreógrafo Bruno Beltrão, trabalha com a “troca e o diálogo entre o Hip Hop e o ambiente reflexivo e experimentador da dança contemporânea” – segundo site do grupo⁴. Foi escolhido, especificamente para observação e análise, seu mais recente trabalho **H2 2005**. Nessa obra, o coreógrafo propõe uma dança híbrida que é a

² www.lifeforms.com/danceforms

³ Cunningham começou a utilizar o software Life Forms (precursor e similar ao DanceForms, porém não estruturado especialmente para a dança) na década de 90.

⁴ www.grupoderua.com.br

união da explosão do universo Hip Hop com a investigação e composição do Contemporâneo.

O grupo, que foi criado em 1996, está em seu quinto trabalho, e, segundo histórico disponível no site oficial, “em 2002, inicia uma produtiva carreira internacional tendo se apresentado até hoje em 13 países (Portugal, França, Alemanha, Bélgica, Holanda, Áustria, Croácia, Finlândia, Itália, Escócia, Argentina, Japão e Coréia do Sul), em mais de 50 cidades ao redor do mundo”.

O GRN é um grupo brasileiro, de destaque nacional e internacional, que escolhe trabalhar com hibridismos desde a forma com que articula o Hip Hop com a dança contemporânea até a forma como apresenta essa dança ao público; amarrada a recursos tecnológicos que não só a complementam, mas também lhe atribuem significado. Assim, foi escolhido para dar forma e ilustrar o presente trabalho.

A observação foi feita durante apresentação no 14º Panorama Rio Dança⁵, festival de dança que acontece em diversos locais do Rio e reúne companhias de todo o mundo. Foi sua estréia nacional e ocorreu no dia 1 de novembro, às 20:00 no Theatro Municipal do Rio de Janeiro.

⁵ Informações em <http://www.panoramafestival.net/>

CAPÍTULO I - RELAÇÕES ENTRE HUMANIDADE, DANÇA E TECNOLOGIA: EDUCAÇÃO FÍSICA?

Muitas são as possibilidades de conexão entre o que podemos chamar de dança e o que podemos chamar de tecnologia nas constituições do que é humano. Passagens históricas apontam tanto uma quanto outra manifestação como importantes alavancas para o desenvolvimento de alicerces para as mais diversas sociedades humanas

Tendo isso em vista, este capítulo visa analisar de forma sucinta a relação da humanidade com as tecnologias — no intuito de coletivizar conceitos e acepções de tecnologia e suas funções. Em seguida observaremos algumas das ligações humanas com a dança como meio de expressão — buscando para isso informações na história e filosofia da dança —, juntamente com sua possível inserção na Educação Física, culminando com a interação de todos esses elementos no que pretendemos chamar das possíveis relações entre dança e tecnologia naquilo que é humano.

1.1 O Homem e a Tecnologia

O corpo é há muito tempo objeto técnico de manipulação, transformação e produção, inclusive artística. Este corpo-objeto é acoplado e interfaceado com a tecnologia, o que modifica suas propriedades materiais. É nele que reside a experiência e a criação, lugar convidativo à pesquisa científica e artística. Ao diversificar-se, através das novas tecnologias da imagem e da comunicação, o

corpo é potencializado não apenas como lugar de exercício de proezas tecnológicas. (PIMENTEL, 2000, p. 95)

As máquinas fazem parte da vida do ser humano há muito tempo. Se atribuirmos ao termo máquina o significado: tudo que ajuda o homem a desempenhar algum tipo de função com maior facilidade, podemos dizer que elas existem desde que os homens das cavernas passaram a caminhar e sobreviver pela Terra. Mais tarde, com o aparecimento dos primeiros artesãos e depois com a Revolução Industrial, a máquina passou a fazer parte da vida dos indivíduos, criada para auxiliá-los, sendo uma extensão deles próprios executando tarefas que antes não podiam, trazendo então inúmeros benefícios.

Os autores Paulo Vaz e Maurício Lissovsky (1999, p. 28), propõem que “do nascimento à morte, dos embriões congelados aos doentes terminais, nosso imaginário se inquieta com nosso poderio tecnológico”. Ao pensarem a vida na tecnologia, como, por exemplo, com a Internet, sugerem que esta nos levaria a questionar até mesmo nosso conceito clássico de ter um corpo.

Estranha forma de movimento: computadores trocam dados através de uma linha de telefones e dizemos ter visitado lugares ou encontrado alguém. E nosso corpo permaneceu preso à cadeira. Esta forma de movimento inventada por nossa cultura renova o questionamento sobre o que é a presença, um lugar e, mesmo, o que é ter um corpo. Nossa cultura inventa máquinas que parecem ter vida e cria, para nossa vida ordinária, a concorrência de uma outra vida no interior das máquinas. Estas invenções promovem a substituição naqueles que ocupam o lugar da alteridade. (Ibidem, p. 30)

Atualmente, no entanto, essa tecnologia não tem ficado somente exterior ao homem; o ser humano tem experimentado sua “vida útil” ser prolongada através de próteses e implantes, com a substituição de órgãos defeituosos, e modificações de inúmeras ineficiências. Podemos afirmar assim, que

possuímos corpos híbridos, onde não somos mais somente o natural, e sim uma simbiose do natural com o artificial.

Somos híbridos desde que nos conhecemos como espécie. Desde a invenção da machadinha de pedra lascada o híbrido pode ser considerado como uma forma de operar da humanidade na sua origem. (...) Precisamos de artifícios, do sintético, para sobrevivermos. Nossa vida não se constitui apenas de constituintes biológicos, já não existem só árvores, o sol, o ar puro, a natureza; existem os carros, os computadores, a Internet. (PIMENTEL, 2000, p. 57)

No que diz respeito às relações entre educação física e tecnologias — mais uma vez tentando tecer as necessárias relações para este texto — traremos para este colóquio a pesquisadora Denise Bernuzzi Sant'anna, que em artigo publicado na revista *Motrivivência* (2000) busca a discussão da influência das novas tecnologias esportivas na construção dos novos corpos, tenta articular a história do desenvolvimento técnico com a história de determinados esportes e suas evoluções.

Muitos são os avanços tecnológicos que determinam evoluções técnicas e táticas nos esportes que hoje conhecemos. Várias áreas do conhecimento permitem hoje uma forma de entender o esporte que inicia sua presença apenas no século XX. Elementos que merecem destaque neste sentido são a filmagem e a fotografia. Neste sentido, Sant'anna (2000, p. 23) diria:

(...) O olhar também se modifica, pois na medida que os aparelhos fotográficos evoluem, passam a exigir do olho humano novas precisões e maneiras originais de focalizar, por exemplo, as cenas esportivas. (...) Entre o corpo e a técnica é estabelecida, portanto, uma relação de troca de energias e de informações mediada, cada vez mais intensamente, pela presença de um terceiro tipo de elemento: trata-se do corpo imaterial das imagens.

São as tecnologias transformando o corpo e suas manifestações, transferindo a ele funções novas e/ou pelo menos com novos elementos. E neste diálogo surgem relações paradoxais, relações formando uma espiral de acontecimentos exigindo cada vez mais a integração entre técnica e corpo no esporte. Um exemplo disso:

Se o século XX é a época em que uma intolerância cada vez maior ao sangue e aos ferimentos do esportista se faz presente, ela é, igualmente, aquela do desenvolvimento acelerado de uma panóplia de equipamentos destinados a aumentar a velocidade e a força dos golpes: melhor proteger o corpo e possibilitar uma intensificação dos riscos, pois o incremento dos instrumentos de segurança corporal e a majoração dos riscos são como os dois lados da mesma moeda. (SANT'ANNA, 2000, p. 22)

Assim pode-se perceber o quanto a indústria tecnológica determina padrões esportivos e até padrões corporais. E esta lógica, dual e ambígua se faz presente em todos os tipos de avanços tecnológicos.

A tecnologia pode ser um elemento de controle social, de dominação e de poder em várias instâncias da vida humana, inclusive na escola. Daí a responsabilidade redobrada quando da utilização das tecnologias em sala de aula. É imprescindível uma criteriosa avaliação das reais necessidades e possibilidades de cada instrumento dentro de cada uma das realidades em questão.

A tecnologia por si só é apenas mais um método. Encarada assim, tanto faz usar o livro didático, um filme da década de 30 ou uma escultura como estratégia metodológica. Porém, como já dito, cada um destes instrumentos

abre portas de acesso para diferentes lugares da esfera educacional. Lugares que precisam ser visitados com o respeito e cuidado que merecem.

1.2 O Homem e a Dança

A dança é uma arte bastante ligada à juventude, e com esta se move no tempo e no espaço. Seu progresso tem sido contínuo – atualmente, chega a ser vertiginoso, com uma incrível variedade de propostas que nos dão a medida exata, não apenas das pesquisas que sobre ela se realizam, mas, principalmente, da sua constante e permanente atualização. Isso nos permite dizer que a dança, em suas diversas manifestações, está de tal modo ligada à raça humana que só se extinguirá quando esta deixar de existir. (FARO, 1998, p. 10)

Para Faro (1998), a dança, como todas as artes, é fruto da necessidade de expressão do homem. Essa necessidade liga-se ao que há de básico na natureza humana. Assim, se a arquitetura veio da necessidade de morar, a dança veio da necessidade de cultivar algo superior ou exprimir alegria por algo de bom concedido pelo destino.

Garaudy (1980) afirma, ao refletir sobre o surgimento da dança moderna que deu-se à partir de questionamentos e contestações, que a dança não seria apenas arte, mas um modo de viver, de existir. Neste sentido, o autor afirma que "(...) a dança está presa à magia e à religião, ao trabalho e à festa, ao amor e à morte. Os homens dançaram todos os momentos solenes de sua existência: a guerra e a paz, o casamento e os funerais, a sementeira e a colheita." (GARAUDY, 1980, p.13).

Segundo o autor, o homem dança para falar sobre o que ele honra ou que o emociona; um meio de tornar visível o invisível. A dança foi “para todos os povos, em todos os tempos: a expressão, através de movimentos do corpo organizados em seqüências significativas, de experiências que transcendem o poder das palavras e da mímica”. (Ibidem, p.13).

A verdade é que o homem sempre dançou. É impossível definir com precisão o início dessa prática já que junto às figuras em cavernas, deixadas pelas primeiras civilizações, distinguem-se desenhos do homem pré-histórico dançando.

A dança pode ser dividida em três formas distintas: étnica, folclórica e teatral. As danças étnicas ou religiosas são aquelas nascidas da crença de um determinado povo ou raça; as danças folclóricas são peculiares a uma região; e as teatrais equivalem às quais conhecemos atualmente. Apesar de as três formas ainda coexistirem, cada qual com suas características, parece não haver dúvidas de que uma descende da outra, na ordem citada.

As danças que nasceram sendo o elo de ligação com algo superior saíram do domínio religioso, caíram no domínio popular e se transformaram em folclóricas. Mais tarde, no início do século XX, tornou-se mera arte decorativa, desumanizada; uma língua morta para preencher o estilo de vida fútil da nobreza européia: dança cênica.

Essa dança cênica gera então inúmeras outras vertentes de dança. Garaudy (1980, p. 135) afirma que “não se pode dar o mesmo nome a todas as

formas de dança, que, no século XX, se distinguiram do balé clássico”. Ainda segundo o autor, pode-se distinguir o balé moderno, que adotava as mesmas técnicas e linguagem do clássico, porém com temas contemporâneos; a dança moderna que para atingir seu fim de ser “a expressão dramática das emoções e das paixões” elabora novas técnicas de movimento; e a “nova dança”, que se opõe ao cunho expressivo e dramático da dança moderna, defendendo o movimento pelo movimento. Novamente uma metamorfose da dança responderia às necessidades de uma nova maneira de existir.

[...] a progressão da dança, de cerimônia religiosa à arte dos povos, não é aleatória, mas obedece a padrões sociais e econômicos que tiveram efeito semelhante sobre as demais artes, as quais não surgiram do nada, mas nasceram da necessidade latente na criatura humana de expressar seus sentimentos, desejos, realidades, sonhos, e traumas através das formas mais diversas (FARO, 1998, p. 16).

Tendo como pano de fundo essa breve síntese, verifica-se que a dança sofre transformações e adaptações a cada novo contexto apresentado, sem, porém nunca deixar de existir. Isso vem comprovar sua real ligação com a natureza humana e sua **necessidade** de expressão.

Desde o nascimento o homem usa o movimento como uma linguagem para se ajudar e comunicar suas necessidades, emoções e sentimentos; e ele que possibilita que o ser humano aprenda sobre o meio social em que vive e sobre si mesmo. O domínio do movimento tem evoluído através dos tempos nas diferentes culturas até chegar às complexas técnicas atuais. As atividades motoras manifestam-se do cotidiano, dos trabalhos profissionais; na recreação/lazer, esportes e arte e dentre desta última está a Dança. (NANNI, 2002, p. 10)

O homem já nasce se movimentando e necessita desse movimento para se comunicar. Temos que a dança é nada mais que movimentos cotidianos re-arranjados em seqüências significativas vindos da necessidade de comunicar,

expressar algo. Vimos também que a dança esteve presente durante todo o processo histórico do ser humano, evoluindo à medida que este também evoluía.

Relacionando tais informações, Helena Katz, afirma que "No corpo que aprende a dança existe um salto entre a repetição de movimentos e a sua transformação em dança. Entre uma seqüência de aminoácidos e a molécula de RNA que dela se forma, iniciando a vida, também. A dança surge naquele instante fugaz e fulgurante semelhante ao do hiato entre o vivo e o não-vivo. E pode ser tomada como modelo de entendimento da natureza." (2003, p. 261)

Nas construções realizadas pela autora e por um grupo de pesquisadores e pesquisadoras que comungam um pensamento, "a dança é apresentada como o pensamento do corpo, e esse corpo, a mídia básica, exemplar dos processos de comunicação da natureza." (KATZ, 2003, p. 262)

Simone Gomes (2003, p. 109), afirma que "a dança permite materializar o movimento da vida, e, por isso, adquire diferentes formas, ritmos e intensidades conforme a época, as influências da cultura e as tendências pessoais."

Coadunando com o pensamento que tentamos aqui construir, Dulce Aquino (2003, p. 256) afirma que "as danças, como organização de movimentos corporais, têm sua morfologia interna definida por padrões rítmicos e representam ações do corpo humano onde a inteligência corporal cinestésica interage com as determinantes culturais."

Finalmente, vale afirmar que "a dança pode ser tratada como uma das formas que a natureza encontra para realizar as suas operações" e ainda, que no corpo a dança acontece como um fenômeno peninsular, não insular, que jamais prescinde da ligação com o continente ao qual pertence". (KATZ, 2003, p. 272).

Sendo assim, é pouco lógico que a dança deva ficar presa, isolada dentro de um mundo exclusivo de sua técnica própria, excluída do Mundo e de suas influências. Dança de Rua, Ballet Clássico e Moderno, Jazz, Sapateado, Contemporâneo, Flamenco, Dança de Salão, Dança do Ventre, são algumas das muitas vertentes representativas da dança hoje. Fascinam, envolvem e ditam o estilo de vida de milhares de pessoas de diferentes culturas, crenças e regiões, e são capazes de aprimorar e possibilitar o relacionamento dos praticantes com a realidade a sua volta, como afirma Klauss Vianna, em experiência própria.

Minha noção de arte e de dança mudou muito a partir daí: não é só dançar, é preciso toda uma relação com o mundo a nossa volta. Não adianta se isolar em uma sala de aula, isso leva a um completo distanciamento da vida, de tudo o que acontece no mundo. O ser humano que existe no bailarino tem que estar atento e receber tudo lá fora, nas ruas. É impossível dissociar vida de sala de aula (1990, p.30).

1.3 Dança na/da/para a Educação Física

Muitos são os estereótipos que circundam a vida de trabalho de educadores e educadoras que tem como objeto de trabalho a Educação Física e/ou a dança. Uma série de questões, dentre as quais pode-se destacar a própria regulamentação do profissional de Educação física⁶, têm colocado em questão o quanto a dança é uma manifestação que se constitui como espaço da educação física ou não.

Neste sentido, qual seria então a importância da dança no contexto da Educação Física? Numa primeira e imediata análise, podemos afirmar que o movimento está diretamente ligado a ambos; ao contrário de paradigmas ainda existentes, ele é parte integrante da educação geral, o que inclui levar o indivíduo a pensar sua realidade social (não só uma educação **do** movimento, mas educação **pelo** movimento). Garaudy (1980, p. 180) ao refletir sobre o nosso sistema de educação, apegado à “civilização do livro” conclui que a educação pelo movimento é então considerada “um primo pobre da educação”, condenada à segregação entre educação intelectual e educação física. No entanto, afirma também que:

Como se fosse tida exclusivamente na conta de uma educação do corpo, educação ‘física’ e não do movimento, indivisivelmente significativa e expresso pelo homem como um todo, independente da nefasta segregação dualista entre alma e corpo. **A dança é o melhor antídoto contra esse dualismo** moribundo que faz do corpo uma matéria bruta à qual o espírito, de fora e de cima dá suas ordens. **[Grifo meu]** (GARAUDY, 1980, p. 181)

⁶ A lei Federal 9696/98, que regulamenta a atividade profissional em educação física, afirma que a educação da dança é atividade que deve estar sob a fiscalização do Conselho Federal de Educação Física. Tal invasão têm provocado uma série de cisões entre educadores e educadoras da dança que não têm formação em educação física e os/as que a tem.

Baseando-se nisso, podemos propor uma real proposição da Dança como cultura corporal e assim área de conhecimento da Educação Física, com o mundo a sua volta. A dança hoje, segundo Regina Miranda (2000, p. 111)

nasce da necessidade de encontrar modos de expressão coreográfica em sintonia com o percurso de um século caracterizado pela emergência de novas tecnologias e pelo nascimento de novas ideologias. Arte de pesquisa por excelência, ela se apropria dessas tecnologias, combina outras artes em seu processo, mistura influências diversas e, assim, feita de múltiplas mestiçagens, reflete o estado do mundo atual.

Não há porque separar dança arte de dança educação se elas seriam muito mais eficientes trabalhando juntas. Incompleta é a dança artística se não leva o ser humano a refletir, a pensar, da mesma forma que incompleta é a dança educacional se desvinculada da atualidade, da riqueza da interdisciplinaridade, que é tida através de sua mistura com outras artes e tecnologias digitais.

O avanço de todos os itens que somados perfazem a história da dança caminha lado a lado com os progressos técnicos, sociais e culturais do ser humano. A partir do momento em que a dança entrou para a comunidade das artes não poderia ficar infensa ao mundo que a rodeava. Se assim tivesse acontecido, já teria morrido já muito tempo. (FARO, 1998, p. 38)

Os espaços dançantes, entenda-se aqui artísticos, configuram o que LABAN (1978, p. 52) chama de “poesia das ações corporais no espaço”, e esta poesia traz consigo uma intencionalidade e uma intervenção que imprime uma transformação nos participantes deste processo, estejam eles na posição que estiverem (bailarinos e/ou espectadores). Quanto a isso, BRIKMAN (1989, p. 33) teria o seguinte a declarar: “Consideramos a linguagem do Movimento Corporal como uma articulação harmônica dos movimentos que possibilitam o

desenvolvimento de uma imagem, idéia ou sentimento.” E este desenvolvimento tem grande papel formativo, toca e é tocado pela realidade que constitui a sociedade e, em consequência, os indivíduos.

Para entender as possibilidades desta integração, entre a percepção da arte da dança e a educação, BARRETO (1998, p. 58), propõe uma categoria que chama de Escola Palco, um espaço que surge como alternativa no processo educativo de corpos mais sensíveis e criativos:

A idéia de uma escola palco inaugura como objetivos desta a construção e a socialização de conhecimentos a partir da liberação da imaginação, da criação, respeitando a diversidade e preservando as particularidades de cada um destes conhecimentos, fornecendo estímulos à expressão e à comunicação entre as pessoas, valorizando a experiência humana no mundo. Se fecharmos os olhos tentando imaginar um grande e belo teatro, com um palco circular ao centro, ocupando o mesmo nível espacial da platéia que se espalha ao redor deste palco, talvez a imagem da Escola Palco se torne mais nítida para nós.

Assim, ao tratar-se de uma manifestação do humano, a dança pode assumir várias faces. A ver-se:

A dança é um fenômeno cultural inerentemente de criação que foi se afirmando por vários caminhos no decorrer do desenvolvimento das sociedades. Como as outras formas de arte, a dança surgiu a partir da relação do homem com a natureza, ou seja, a partir do trabalho. É aqui entendida na sua relação com a sociedade, se afirmando a partir da realidade concreta podendo se apresentar de várias formas, com vários sentidos e finalidades. (RIBEIRO, 2002, p. 5)

A verdade é que a dança pode configurar-se como uma manifestação humana carregada de uma intenção transformadora, carregada de uma realidade construída no coletivo. Infelizmente, o que mais encontra-se é a dança carregada de uma padronização de reprodução de movimentos e

valores, buscando apenas a superação de limites do corpo, através de determinado padrão técnico como forma bela de expressar algo dançante.

Na leitura de MARTINS (2002, p. 42), uma nova significação das necessidades e possibilidades do espaço da dança, que leva em consideração que este é um espaço de transmissão de valores, é indispensável no processo de transformação das relações humanas atuais, relações que não tenham como base os interesses individuais. Se identifica-se a dança como componente que serve como identificador/interventor de dada realidade social e se pensa na transformação social, é preciso procurar novas formas de entender a dança.

Neste sentido, faz-se necessário que leia-se RIBEIRO (2002, p. 6):

A dança pode assumir uma finalidade cênica, portanto com características que traduzem uma realidade específica: um diálogo. Assim sendo, definem-se papéis neste diálogo: há o proponente do trabalho artístico, há o público que será atingido por este trabalho e a mediação deste diálogo que é o próprio trabalho artístico, a dança.

Muitas são, então, as relações que se estabelecem entre artistas-bailarinos e espectadores na tenda educativa. Relações que se estabelecem por variantes diversas, que se encontram e que divergem na constituição do cotidiano escolar e dos corpos em escolarização. Um contínuo e espiralado movimento acontece:

Do movimento para a dança, da dança pela educação do movimento, levando ao desenvolvimento e ao crescimento pessoal que desembocam numa espiral de movimento, de modificação, que levará a novos movimentos, que inspirarão novas danças, que trarão um novo entendimento do corpo no espaço, que produzirá novas maneiras de se perceber e de se entender. (MANSUR, 2003, p. 214)

CAPÍTULO II - A DANÇA NA TECNOLOGIA E A TECNOLOGIA NA DANÇA

O objetivo deste capítulo é tratar como formou-se o híbrido dança e tecnologia, tentando responder alguns questionamentos: o porquê dessa fusão, como se manifesta, e de que tecnologias estamos tratando.

A dança pós-moderna surge do cotidiano, da vida, do acaso. Assim, se a vida das pessoas deste final de século é povoada de máquinas, se as comunicações humanas também passam por elas (as máquinas), se, em nosso dia-a-dia nos vemos usando-as para obter extrato, tirarmos fotos, descongelarmos alimentos, abriremos um portão, mandarmos mensagens ou documentos, pesquisarmos, e se elas estão a todo tempo nos cercando e também, em alguns casos, sendo introjetadas em nossos corpos (cyborgs), a dança deveria, de alguma forma, incluir e expressar este estado das coisas. (PIMENTEL, 2000, p. 64)

Não conseguimos nos desvincular dessa tão falada tecnologia. Para Ivani Santana, corpo, dança e tecnologia, devem ser abordados como *sistemas abertos*, que seriam organismos que necessitam da interação com o ambiente para sua própria sobrevivência.

Como sistemas abertos, o corpo – ou a dança -, a tecnologia e o próprio mundo estão em constante troca, modificando-se e tendendo sempre à complexidade. Eles existem lutando por sua permanência; suas transformações prevalecem quando conseguem ser selecionadas pelo ambiente. Sendo assim, agregam-se ao mesmo processo pelo qual continuam trocando, tornando-se complexos e modificando-se. (SANTANA, 2002, p. 22)

A união dança e tecnologia não surge isolada ou dissociada do processo histórico da humanidade. Pelo contrário, acompanha esse progresso, surgindo

com o movimento pós-moderno de uma dança em crise devido à falta de inovação. O que passou a ser vivido na dança foi “uma ampliação dos limites, criando-se novas estruturas e atitudes”. (PIMENTEL, 2000, p. 77) Não havia mais espaço ou tempo para os antigos *balletos*; houve uma mudança de público, que já não suportava duas horas de espetáculo. Louise Poissant in PIMENTEL (2000, p. 92) caracteriza o perfil do público destas novas gerações:

Um público sem preconceitos e sem pesadas heranças históricas, mas, ao contrário, ávido por novas conexões, procurando estabelecer contatos entre elementos tomados da cultura, da ciência ou da técnica. (...) Um público menos interessado na narração e no conteúdo que pelos efeitos, que não se interessa por uma história mas que procura mais sensações, as quais mudam rapidamente de registro.

Com relação a essa busca pelos efeitos e sensações referidos acima, surge o conceito do “sublime tecnológico” sugerido por Costa, a partir das idéias de Kant in PIMENTEL (2000, p. 83) para nomear o momento estético constituído pelas neotecnologias comunicacionais. Inicialmente, Costa nos introduz a diferença entre o belo e o sublime. Segundo Kant, “o belo é ligado à forma, ao objeto; encontra-se na natureza e na arte (...), faz-nos amar qualquer coisa sem interesse e provoca o prazer do gosto”; já o sublime “implica um movimento da alma que não é simplesmente atraída pelo objeto, mas alternadamente atraída e repelida; o que é ‘absolutamente grande’ gera um sentimento negativo de terror ou de impotência (...), o sublime nasce do ‘absolutamente grande’ que nos transcende.”

Mas afinal quais são essas novas tecnologias? Segundo Ludmila (2000, p. 83), utilizando-se das definições de Mário Costa, seriam elas “constituídas pelos circuitos televisivos *in live*, redes telemáticas, *slow-scan TV*, telefax e tecnologias de satélites e as ‘tecnologias de síntese’, quer seja de imagens, sons, formas plásticas, etc.” No que diz respeito à aplicação dessas na dança, Jeffrey Bary (2002, p. 2) afirma que

a dança tecnologia estende o vocabulário da criação e performance da dança. Permite a um coreógrafo criar e ver uma dança sem exigir a presença de dançarinos reais. Os programadores da iluminação e do cenário, e compositores podem usar o próprio movimento dos bailarinos para criar, arquivar, e compor a iluminação e música para a peça ou instalações. Músicos podem controlar a iluminação, ou artistas em locais distantes podem usar a Internet para interagir com os dançarinos durante a performance⁷.

Ainda, para o autor, as ferramentas utilizadas na performance são divididas em dois grandes grupos: as que são parte explícita da coreografia, e as que são utilizadas para ajudar a criar, construir, alguns aspectos da mesma. As possibilidades são inúmeras e englobam desde manipulação de áudio e vídeo até a captação dos movimentos dos bailarinos em 3D (motion capture) – técnica já aplicada nos esportes para análise biomecânica dos gestos técnicos.

Uma outra aplicabilidade seria a interatividade; através de aparatos interativos no palco, o bailarino teria poder de controlar outros componentes da

⁷ Dance Technology extends the vocabulary of dance creation and performance. It allows a choreographer to create and see a dance without requiring real dancers to be present. The lighting and set designer and the composer can use the actual movement of the dancers to create, queue, and compose the lighting and music for the piece or installation. Musicians can control the lighting, or artists in a distant location can use the Internet to interact with the dancers during the performance. [tradução minha]

performance. A partir de materiais cedidos por Troika Ranch - uma companhia de Nova York que trabalha com essa idéia -, deLahunta (1996, p. 6) coloca:

Ao permitir que o movimento ou vocalização de um bailarino controlem os sintetizadores de música, as imagens de vídeo, ou a iluminação cênica, nós esperamos dar poder ao *performer*, torná-los maiores que a realidade, e expandir suas habilidades expressivas para além do confinamento de seus corpos físicos. (...) Os sensores os quais são embutidos dentro de seus figurinos coletam informações dos movimentos dos dançarinos e gravam essas informações em bits que podem ser reconstituídos em forma de controle de vídeo, som, luzes ou instrumentos robóticos no palco⁸.

Para Ivani Santana (2002, p. 24) as fronteiras e os limites entre as áreas da ciência e do fazer artístico encontram-se borrados. Segundo ela, a Era digital veio promover uma nova forma de relacionamento entre os meios, trazendo para as artes uma maior pluralidade de caminhos e criações.

Ainda de acordo com a autora, há uma dificuldade de nomear corretamente essa junção, pois esse deveria considerar não somente os elementos envolvidos (dança-tecnologia), mas também a forma como se evoluem, que é interativa, ao invés de simples coexistência, ou decoração.

A emergência da era digital e o novo pensamento em dança – neste momento em que a diversidade é uma das leis básicas a reger o sistema mundo – possibilitam uma gama enorme de experimentações neste campo. As ramificações são muitas; um dos interesses está em modificar o ambiente em um espaço vivo, onde existia uma simbiose entre a dança, a música e as outras áreas. (Ibidem, p. 43)

⁸ By allowing the movement or vocalizations of a dancer to control music synthesizers, video imagery, or the theatrical lighting, we hope to empower that performer, to make them larger than life and to expand their expressive abilities beyond the confines of their physical body. (...) The sensors which are built into their costumes pick up information from the dancer's movements and record this information in bits which can be **reconstituted** in the form of control of video, sound, lights or robotic instruments on stage. [tradução minha]

Essa simbiose relatada acima teria o objetivo de enriquecer, estimular e provocar a reação criativa. Sabe-se que a atividade artística não é baseada na reprodução e sim na criação. Por isso, na prática, os *softwares* desenvolvidos, de maneira alguma viriam substituir o processo criativo humano; as máquinas não se encontram humanizadas a tal ponto. Isso pode ser concebido, dentre outras formas, através de figurações humanas propostas pelo computador, que para ganhar vida precisam ser conexas, virar movimento; entra aí o papel dos coreógrafos/bailarinos, que seriam programadores, e teriam subsídios para ir mais além do já existente.

Aplicada como recurso cenográfico, a tecnologia tem sido usada principalmente para transformar e interagir com a dança, sendo raramente encarada como mero enfeite. Ela pode se manifestar desde a forma de imagem, até transformando os movimentos executados pelos bailarinos em som, o que vem totalmente contra a forma usual de dançar conforme a música; ao contrário, ela pode vir a ser moldada à partir do movimento. Em relação ao duo música – dança Ivani diz que “com as possibilidades ganhas com a tecnologia, os artistas dessas áreas procuram encontrar um novo relacionamento, pretendendo um trânsito efetivo no qual cada arte, mantendo sua natureza única, conseguiria dialogar em tempo real, sem ilustrações ou subordinações de uma à outra.” (SANTANA, 2002, p. 46)

As possibilidades de interação entre a tecnologia e a arte são imensas. O aspecto mais importante do advento desses novos artefatos talvez seja esse deslocamento das fronteiras em todos os ambientes da sociedade. Há uma redefinição dos espaços limítrofes, ou mesmo sem limites, das artes. Em todos os campos verifica-se uma grande mudança; a rede digital, a Internet, pode ser considerada seu melhor e maior exemplo. As definições de limites

geográficos não fazem mais sentido na atualidade. Obviamente, ainda existem fronteiras nos países, mas hoje a possibilidade de, por exemplo, se conseguir o conhecimento mais particular daquele espaço sem estar lá mudou; as fronteiras foram relocadas. Assim também se dá na arte. Somos novamente nômades, como no princípio dos tempos, mas agora somos andarilhos com os pés no chão e com a percepção ligada no mundo. (Ibidem, p. 49)

É importante, no entanto, ressaltar que o artista continua tendo opção de escolher com que tipo de material vai trabalhar. Portanto, essa nova condição da dança aqui relatada, de maneira alguma é imposta, coexistindo a dança tradicional, com estas que propõem utilizar-se das novas tecnologias.

Á partir da compreensão da relação do homem com a dança e com a tecnologia separadamente, podemos concluir que natural foi o processo de fusão destes elementos. Ambos encontram-se intimamente ligados à natureza humana e suas necessidades de expressão, sobrevivência, superação, e caminharam paralelos um ao outro por muito tempo durante o processo histórico, até que convergiram e encontram-se em fase de experimentação e crescimento. O coreografar e dançar na contemporaneidade evidencia a possibilidade de novos meios visando a criação e a forma como a dança se apresenta. “Arte, ciência e tecnologia parecem entrelaçar-se na dança, uma arte em que as propriedades do corpo configuram uma nova forma de existência, em simbiose com as novas tecnologias.” (SANTANA, 2002, p. 21).

Concluimos com a afirmação de Regina Miranda (2000, p. 141) de que

interagimos de tal forma com as tecnologias que, certamente, estes elementos terão um lugar de destaque na dança do nosso tempo. Cada tecnologia se impõe sobre o corpo de diferentes maneiras e estamos acostumados a nos comportar de maneiras apropriadas a ela. Assim, quando a tecnologia muda, efetuamos as mudanças

necessárias a ela: nosso corpo e nossos sentidos mudam em sintonia com as mudanças de nosso meio.

CAPÍTULO III – HÍBRIDO DANÇA-TECNOLOGIA COMO CRIAÇÃO E COMO RECURSO CÊNICO

3.1 Aplicação do híbrido na Criação: SOFTWARE DANCEFORMS 1.0

Há algum tempo variadas formas de arte têm sido influenciadas pela tecnologia dos computadores. Por alguns motivos, incluindo certa resistência por parte de coreógrafos e bailarinos, essa tecnologia demorou um pouco mais para atingir o domínio da dança. No entanto, agora que a parceria vem se consolidando, abre-se um enorme leque de possibilidades. Um novo mundo surgiu quando programas de animação, que imitam movimentos do corpo, começaram a ser aplicados no processo criativo da dança. Um dos primeiros softwares aplicados e reconhecidos foi o Life Forms, desenvolvido em colaboração com o renomado coreógrafo Merce Cunningham para a pesquisa do movimento. Este serviu de base para o programa que iremos conhecer mais detalhadamente neste capítulo: DanceForms. Segue então, pequeno histórico do programa, publicado em artigo, que foi escrito sobre a aplicação de computadores na dança, por especialistas envolvidos no desenvolvimento do programa em questão, no intuito de explicar brevemente como surgiu e sua importância.

Ao compor uma dança, um coreógrafo tipicamente trabalha com um ou mais dançarinos para posicionar fisicamente, dentro do tempo, o movimento de cada bailarino. Para qualquer peça significativa, isso pode levar semanas ou meses. A coreografia requer não só o tempo dos dançarinos, mas também acesso a um espaço apropriado de ensaio em um estúdio de dança. Isso é caro e as companhias de dança costumam trabalhar com orçamentos restritos. Uma ferramenta

no computador que poderia ser usada para planejar a coreografia, ajudaria a minimizar o tempo necessário de ensaio ao vivo. Em 1991, os fundadores da Credo Interactive – a criadora do Life Forms, um software para planejamento do movimento humano – começou a trabalhar com Cunningham e outros coreógrafos para explorar essa abordagem. O resultado foi a evolução do Life Forms para uma ferramenta conhecida como Life Forms Dance, e agora como DanceForms (<http://www.danceforms.com>). Esta ferramenta permite ao coreógrafo experimentar idéias antes mesmo de se encontrar com dançarinos vivos. Nenhuma das características do DanceForms surpreenderia aqueles que trabalham com animação da figura humana; no entanto, é personalizado para dança. (...) Uma grande variedade de coreógrafos – incluindo Cunningham e Danny Lewis – têm usado esse pacote coreográfico. Educadores em K-12 e em instituições de ensino superior também o usam – usuários particularmente inovadores na educação incluem os estados do Kentucky nos EUA e de New South Wales na Austrália. Da mesma maneira que essa ferramenta tem mérito por si só como uma abordagem para pensar o movimento em 3D juntamente com o tempo, ela também ajuda como recurso, permitindo que estudantes planejassem coreografias, em laboratórios de informática mais comuns, que seriam depois apresentadas em estúdios de dança tão escassos. DanceForms é adaptado como ferramenta na educação da dança, introduzindo os alunos a uma variedade de movimentos e permitindo que explorem novas maneiras de combinar expressivamente esses movimentos “.⁹ (CALVERT, WILKE, RYMAN e FOX, 2005, p. 6,7)

Panorama Geral

Como explicado acima, o software consiste em um programa de animação, adaptado e aplicado à dança. Permite a criação, notação,

⁹ When composing a dance, a choreographer typically works with one or more dancers to physically set the movement of each dancer over time. For any significant piece, this can take weeks or months. The choreography requires not only the dancers' time but also access to appropriate rehearsal space in a dance studio. This is expensive and dance companies work on restricted budgets. A computer tool that could be used to plan the choreography would help minimize the time needed for live rehearsal. In 1991, the founders of Credo Interactive—the developer of Life Forms, a software package for planning human movement—began to work with Cunningham and other choreographers to explore this approach. The result was the evolution of Life Forms into a tool known as Life Forms Dance and now as DanceForms (<http://www.danceforms.com>). This tool lets the choreographer try out ideas before ever meeting with live dancers. None of DanceForms' features would surprise those working in human figure animation; however, it's customized for dance. A wide variety of choreographers—including Cunningham and Danny Lewis—have used this choreography package. Educators in K–12 and postsecondary institutions also use it—particularly innovative educational users include the states of Kentucky in the US and of New South Wales in Australia. While the tool has merit in its own right as an approach to thinking about movement in 3D and across time, it helps with resources by letting students in more common computer labs plan choreography that is later performed in scarce dance studios. They can then make better use of the time spent with the dancers. DanceForms is suited as a tool in dance education, introducing students to a variety of dance movements and allowing them to explore new ways to expressively combine those movements. [tradução minha]

visualização de movimentos e até seqüências coreográficas, integrando-os com o espaço cênico, outros bailarinos e mesmo com a música. Possibilita a criação desde movimentos simples e familiares ao corpo humano até movimentos antianatômicos. Para tal, dispõe de várias janelas, cada qual com funções diferentes.

Logo que o programa é iniciado, três janelas são abertas, como visto na figura abaixo.

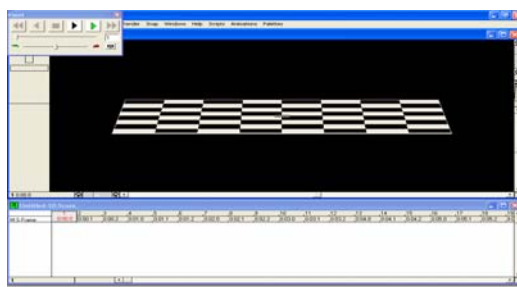


Figura 1 - Stage

A com fundo preto, *Stage*, tem a visão de um palco quadriculado que pode ser mostrado de frente (platéia), de cima, de lado (direito e esquerdo), por baixo e por trás. A que se encontra abaixo, *Score*, apresenta quadros numerados por tempo – cada segundo possui três quadros, ou seja, o segundo 0:01 possui os quadros 0:01.0, 0:01.1 e 0:01.2 – para a organização dos movimentos na seqüência. A outra menor no canto esquerdo acima é chamada

Panel, e possibilita o controle da execução dos movimentos com play, stop, e controle de velocidade.

Para começar a criar é necessário escolher o personagem. O programa dá seis opções de bailarinos: feminino, feminino ballet, feminino moderno, masculino, masculino ballet e masculino moderno. Cada um difere do outro anatomicamente, de acordo com o tipo de movimentação, e até mesmo no vestuário (na visualização 3D final).

Quando o boneco é escolhido, ele aparece posicionado no centro do palco, de frente para a platéia. Aí, seu corpo pode ser representado de variadas formas, como boneco de palito, somente contorno, e mesmo caixas interligadas. Ao clicar nele, uma outra tela surge (janela *Studio*) com a visualização detalhada do boneco (que apresenta-se somente como um contorno segmentado) onde cada membro, articulação são visivelmente separados, porém articulados, e ao clicar em cada parte é possível conduzi-la com o mouse a vários movimentos.

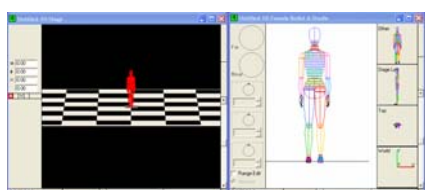


Figura 2 - Stage/Studio

Nessa mesma tela ainda são apresentadas três outras visualizações do mesmo boneco. Vista dos lados, de cima e de trás do palco. Dessa forma, cada vez que o protótipo visto de frente tem seu movimento alterado, automaticamente já é possível saber a estética do movimento por outros ângulos de visão (figura 3).



Figura 3 - Diferentes angulações

Outra forma de movimentar os segmentos do modelo é através da ferramenta de ângulo. Ao clicar em um segmento qualquer, aparecem os ângulos do membro nos eixos x, y e z. Portanto, o processo inverso pode ser feito: insere-se uma coordenada, e o segmento move-se de acordo com o que foi numericamente determinado.

Se a intenção do uso do programa for de criar uma seqüência, deve-se integrar o uso das quatro janelas acima explicadas - *Stage*, *Score*, *Panel* e *Studio*.

Como mencionado anteriormente, na janela *Studio* diferentes posições podem ser inferidas ao modelo. Considerando-se que o movimento nada mais é que uma fluidez de diferentes posicionamentos do corpo, como num *flipbook*, podemos criá-lo se aplicarmos na janela *Score* o que foi feito no *Studio*.

Com a janela *Score*, que marca o tempo quadro a quadro, é possível determinar a velocidade com que os movimentos são feitos, simplesmente definindo os intervalos de transição de uma posição para a outra (figura 4). Assim, se diferentes posições corporais forem colocadas lado a lado, sem intervalo, então o boneco executará um movimento contínuo e veloz de mudança de posição. Se, ao contrário, houver intervalo (quadros em branco) entre eles, o boneco automaticamente fará um movimento, também contínuo, porém lento de troca até a próxima posição definida.

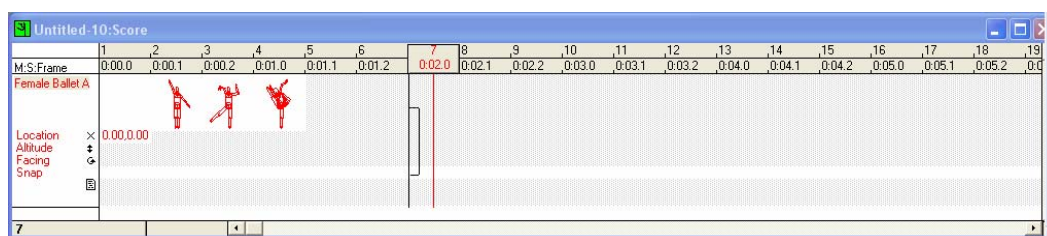


Figura 4 - Transição

Já na janela *Stage* é possível posicionar o boneco em qualquer canto do espaço cênico, além de possibilitar a visão dos resultados parciais de cada etapa da composição. A partir da integração desta com as anteriores podemos realizar deslocamentos. Une-se as posições do corpo, ao tempo em que é executado, e ao lugar que ocupa no espaço, e consegue-se movimento do corpo, junto com o movimento no espaço.

Utilizando-se dos mesmos mecanismos, podem ser acrescentados mais bailarinos em cena (figura 5). Da mesma forma, estes podem tanto executar movimentos em uníssono, quanto esperar parados até o outro terminar a

seqüência, quanto interagir uns com os outros. Tudo vai depender da maneira como serão dispostas as posições de cada um nos devidos quadros do tempo bem como no espaço cênico.

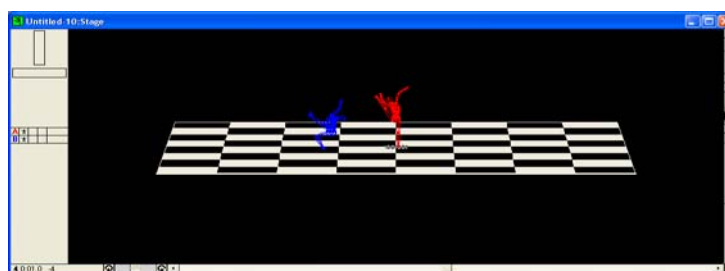


Figura 5 - Corpos em Cena

Ainda, o programa oferece um acervo de posições básicas e seqüências já previamente determinadas de Ballet e Moderno, que podem ser usadas inteiras ou desmembradas, utilizando-se somente de alguns quadros. Por exemplo, é possível selecionar o movimento *changement* e aparecer uma bailarina já pronta fazendo o movimento completo.

Como função mais avançada, o programa oferece suporte para receber e transformar movimentos reais captados¹⁰, nos modelos 3D que apresenta. Esse recurso possibilita grande intercâmbio entre movimentos reais e virtuais, tanto do computador para o bailarino, como o contrário.

¹⁰ Existem algumas técnicas de captação de movimento, mas basicamente, seguindo padrões pré-estabelecidos, o dançarino, já trajando vestimenta apropriada, tem seu corpo demarcado (articulações), e é filmado executando a seqüência desejada. O filme é passado para o computador, e interpretado por ele, que o transforma em um formato que conheça, e que seja possível trabalhar. Não se sabe ao certo sobre a precisão dessa "interpretação" que o computador executa. A inteligência dele muitas vezes não se encontra em avanço tal que possibilite que nada seja perdido do movimento real para o virtual.

3.1.1 Considerações

O ato de tentar reproduzir no software movimentos quaisquer pode ser um tanto quanto frustrante e tomar um bom tempo. Isto se dá, pois é necessário que estes sejam cuidadosamente transformados em sucessivas posições. Para isto, deve-se pensar na postura correta, bem como a posição exata de cada membro durante todo o trajeto, e transferir para o boneco, em cada quadro, todo o passo-a-passo.

Tomemos como exemplo ilustrativo o *plié*, que é princípio básico da técnica da dança clássica. *Plié* significa dobrado, flexionado; nada mais é que uma dobra de joelhos. Todo o exercício de ballet começa com *pliés*. Este será executado em Primeira Posição, também básica do ballet, que consiste nos pés unidos e virados para fora, com os calcanhares juntos, formando uma linha reta.

Colocando-o em prática no protótipo, cuja posição inicial compreende pernas e pés paralelos, foi primeiramente feita sua transformação para primeira posição: união dos pés, juntamente com rotação destes para fora e ajuste dos calcanhares. Para o início da flexão, foi necessário executar afastamento lateral da coxa (fig. 6), para em seguida trazer o segmento da perna para o meio (fig. 7), e ajeitar novamente os pés para continuarem apoiados no chão da maneira anterior. Da mesma forma foi feito na outra perna. Para chegar a flexão final, os processos foram repetidos, desta vez com maior amplitude.



Figura 6 - Afastamento lateral

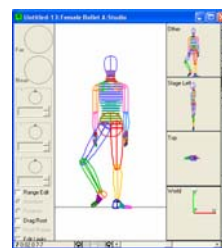


Figura 7 - Aproximação Medial

A seqüência completa (fig. 8) deste movimento, fundamento tão básico, demandou algum tempo de análise e trabalho, adquirindo grande complexidade. O software nos obriga a repensar a suposta simplicidade de alguns movimentos considerados tão triviais. A “explicação” de processos que já nos são automáticos, juntamente com sua notação, são exercícios que nos levam a olhar os movimentos sob a ótica dos inúmeros pequenos processos que o compõem. Padrões básicos de movimento, por nós aprendidos através da repetição, devem ser inseridos quadro a quadro na animação.

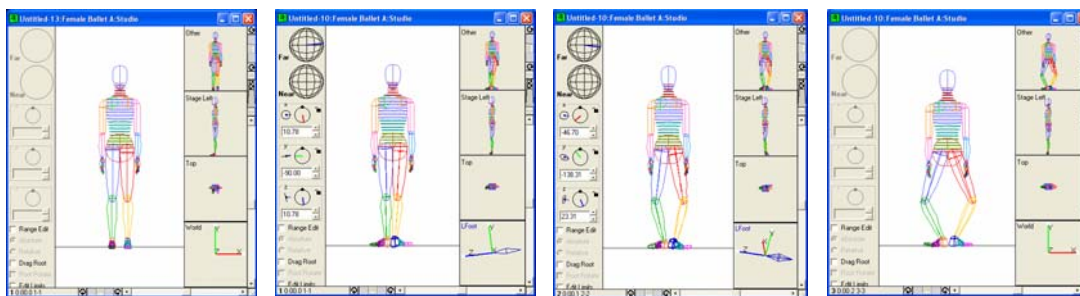


Figura 8 - Plié

Outra questão a ser considerada é a possibilidade que o programa nos proporciona de fazer com o bailarino virtual proezas e monstruosidades as quais os bailarinos reais seriam incapazes de executar, como vê-se nas figuras 9 e 10. Qual seria a influência dessas representações na experiência corporal?



**Figura 9 -
Inusitadas
ações**

Segundo Merce Cunningham *apud* Santana (2002, p. 60) o que mais o interessou nesses programas não era que seus bailarinos reproduzissem os movimentos não orgânicos da figura virtual. Seu objetivo era “sair do movimento comum a cada indivíduo mediante uma articulação jamais tentada ou experimentada, possibilitando, assim, a descoberta do inusitado. Propõe ao bailarino superar-se, encontrar o impensável.”

Ainda em relação às formas antianatômicas obtidas, Cunningham afirma: “Olhei algumas coisas e disse, ‘Bem, isto é impossível a um bailarino fazer’. Mas se eu olhasse o suficiente, poderia pensar em uma nova forma daquilo ser feito. Não exatamente como era feito na tela, mas isso poderia incentivar meus olhos a ver algo que jamais havia concebido antes.” (Ibidem, p. 60)



**Figura 10 - Impossível como
norte**

Sendo assim, se os movimentos irrealis concebidos forem mostrados ao bailarino, este também poderá ser construtor ativo do movimento real que executará. Sua interpretação corporal na tentativa da execução provavelmente fará surgir novas possibilidades não antes enxergadas.

Mais uma vantagem na utilização do software é a facilitação da comunicação coreógrafo-bailarino. Durante a aprendizagem de um novo movimento, o referencial visual é de extrema importância (apesar de não ser imprescindível) na facilitação da assimilação. Sendo assim, se o coreógrafo possui um modelo que executa exatamente a ação pensada, a informação é mais claramente passada e melhor entendida pelo receptor, do que seria em uma explicação verbal. Por vezes, o idealizador do movimento pode não ser dançarino e não conseguir executá-lo, ou ainda pode estar impossibilitado de fazê-lo por inúmeras razões. Além disso, com os recursos de zoom, controle da velocidade, visões através de ângulos diferentes, entre outros, ajudam os alunos a compreender todas as nuances da movimentação.

Há também outras opções oferecidas pelo programa que dificilmente seriam oferecidas pelos bailarinos ao vivo. Por exemplo, há a possibilidade de a seqüência composta ser executada de trás pra frente, com os lados ao contrário (espelho), e em qualquer velocidade escolhida por várias e várias vezes seguidas. Essas funções também, ao gerar variações dos passos, podem fazer surgir novas combinações interessantes, e mais uma vez estimular o processo criativo.

Uma aplicação básica, secundária, porém útil, é automaticamente gerada a partir dessas tantas outras mencionadas acima; ao colocar as seqüências de movimentos no computador e salvá-las, faz-se um acervo. Notação do movimento; assim como partituras de música. Importante tanto para consulta posterior para busca de maiores detalhes, quanto em caso de

esquecimento, e ainda como preservação da criação. Viabiliza que se torne repertório e que seja passada adiante da exata forma como foi projetada, sem mesmo a presença de seus idealizadores ou executores. Assim, muito tempo depois, mesmo com a coreografia possivelmente em desuso, estará tudo registrado. Um registro também pode ser interessante para acompanhar o processo de amadurecimento da criação de determinado indivíduo ou grupo de pessoas com o passar dos anos.

Através de pequena e superficial exploração do software foram abertas algumas efetivas formas de se repensar e inovar a dança. O programa, apesar de ter sua interface totalmente na língua inglesa, de certa forma apresenta uma linha intuitiva de funcionamento. O que o faz funcionar é a aplicação de princípios básicos que qualquer criador/bailarino conhecem e utilizam, mesmo que às vezes não de forma consciente. A junção de certas posições, em um determinado espaço de tempo, forma um movimento. A inserção deste no espaço cênico e em conjunto (ou não) com outros bailarinos vão formando algo mais complexo. Como já comentado anteriormente, apresenta-se novamente o jogo de simplicidade x complexidade; a simplicidade aparente da utilização dos recursos x complexidade dos passos para qualquer tipo de montagem.

3.2 Híbrido em cena: GRUPO DE RUA DE NITERÓI – H2 2005

3.2.1 GRN - Histórico

Segundo citação do site oficial da companhia¹¹: a história do Grupo de Rua de Niterói começa quando, aos 16 anos, Bruno Beltrão e Rodrigo Bernardi, já envolvidos e contagiados pelo hip hop, decidem criar a companhia em 1996 e representar sua cidade onde quer que fossem. Durante os seus primeiros três anos a companhia participou de festivais competitivos de dança e fez participações especiais em diversos eventos e programas de tv. Foram nove festivais; o último em Nápoles, em 1999.

Mas também durante este período, ao mesmo tempo em que vivem intensamente o universo hip hop, as técnicas da dança de rua na sua forma padrão e o modo com que invariavelmente subiam os palcos passam a não representar ideais como antes. Pelo contrário, começa nascer o desejo de recheiar de novas idéias a prática virtuosística esvaziada e liberá-la da placenta da sua própria definição.

O passo fundamental, foi ter encontrado a faculdade de Dança da UniverCidade – RJ, onde a crise em relação a dança de rua encontrou ferramentas poderosas, idéias capazes de encorajar a companhia a ler e reler o hip hop de várias maneiras.

¹¹ www.grupoderua.com.br

Em 2000, Bruno ingressa na faculdade onde descobre a filosofia, o universo da dança contemporânea e através de seus professores e mestres Roberto Pereira e Silvia Soter, sofre uma revisão fundamental sobre suas teorias e idéias de dança. Teorias e idéias que se transformaram em iniciativa prática e teve seu resultado apresentado no ano que se seguia.

Em 2001, a companhia é convidada a criar um trabalho para a mostra "Duos de Dança no SESC" no Rio de Janeiro. Era ali, a primeira oportunidade concreta de, em forma de dança, materializar a avalanche de novas referências que a faculdade despertou. O trabalho "Do Popping ao Pop ou Vice-Versa" apresentou Bruno, Rodrigo e a companhia à comunidade da dança contemporânea carioca e foi um divisor de águas na carreira do Grupo de Rua.

A partir deste ano, sua pesquisa passa a se orientar pela troca e o diálogo entre o Hip Hop e o ambiente reflexivo e experimentador da dança contemporânea.

Suas criações seguintes foram: "Eu e meu coreógrafo no 63" (2001), "Too Legit to quit" (2002), "Telesquat" (2003) e "H2-2005" (2005).

Em 2002, o GRN inicia uma produtiva carreira internacional tendo se apresentado até hoje em 13 países (Portugal, França, Alemanha, Bélgica, Holanda, Áustria, Croácia, Finlândia, Itália, Escócia, Argentina, Japão e Coréia do Sul), em mais de 50 cidades ao redor do mundo.

3.2.2 H2 2005 – Apresentação Geral

H2 2005, a última criação do coreógrafo Bruno Beltrão, teve sua estréia mundial no Spring Dance Festival, em Amsterdã, em 14 de abril de 2005.

De acordo com a apresentação da obra no site do grupo, em H2 2005, o Hip Hop é visitado para alimentar a dança contemporânea. Nesse novo espetáculo, o coreógrafo fluminense mergulha na fisicalidade viril e explosiva do universo Hip Hop, a partir de procedimentos de investigação e composição próprios da dança contemporânea, fazendo emergir uma dança híbrida e inusitada.

Pesquisar a dimensão espacial, matéria-prima da dança, foi um dos pontos de partida para H2 2005, na busca de romper com a regularidade dos deslocamentos do Hip Hop. Investindo numa outra espacialidade, o coreógrafo fez com que técnicas como o Top Rock, o Popping ou o Footwork adquirissem qualidades diferentes das habituais.



Figura 11 - GDN

O resultado produz impacto imediato pela inteligência com que Bruno Beltrão, ao mesmo tempo em que rende homenagem ao Hip Hop, o critica, apontando novos e promissores caminhos.

H2 2005 conta ainda com a forte presença de 16 dançarinos de Hip Hop, todos virtuosos, selecionados para essa peça em várias cidades do Brasil. A cena, um ciclorama branco com fundo infinito, é iluminada apenas por projetores que interagem com os bailarinos. A trilha sonora navega entre o silêncio, com trechos do som do músico russo Rimsky Korsakov (1844 – 1908), do instrumentista Nana Vasconcelos e o beat do grupo francês CQMD.

H2 2005 é uma co-produção dos festivais europeus Springdance Festival – Holanda, Tanzhaus – Alemanha, Hebbel Theater – Alemanha, Kunsten Festival dês Artes – Bélgica, Wiener Festwoche – Áustria, Festival d’Automne – Paris, La Ferme du Bisson – Paris. O GRN conta com apoio da Prefeitura de Niterói que cede o local de ensaio.

Com relação à montagem do espetáculo, Bruno Beltrão, em entrevista ao jornal O Globo¹², afirma:

“agora existem duas companhias com o mesmo nome. Uma tem no repertório os quatro espetáculos criados entre 2001 e 2003. A outra foi formada especialmente para o ‘H2 2005’. Fiz audições em Curitiba, Belo Horizonte, Belém, São Paulo e Rio, desde julho do ano passado. Ao todo, testei 250 candidatos, todos ótimos dançarinos de rua. Seleccionei os 16 melhores para essa produção. São 12 em cena e quatro substitutos. De novembro de 2004 a abril de 2005, desenvolvemos o espetáculo, que gira em torno do vocabulário hip hop, mas traz inovações graças a meus estudos de dança contemporânea e arte. É uma visão crítica do hip hop.”

Sua estréia nacional aconteceu no dia 1 de novembro no Teatro Municipal do Rio de Janeiro, como parte do 14º Panorama Rio Dança, festival de dança que acontece em diversos locais do Rio e reúne companhias de todo

¹² <http://www.grupoderua.com.br/imprensa.php?id=13> [consultado em 08-11-2005]

o mundo. Tendo feito passagens por 13 países, o grupo se apresenta mais freqüentemente no exterior do que no Brasil. Ainda em entrevista ao jornal O Globo, Beltrão atribui esse desequilíbrio à falta de apoios dentro de seu próprio país, mas não à falta de vontade.”— Sempre sonhei levar meus espetáculos ao Teatro Municipal. O fato de estar fazendo isso agora é um sinal de que estou no caminho certo, superando preconceitos. A propósito, em H2 2005 atacamos o machismo e os preconceitos do movimento hip hop. O público pode esperar uma surpresa no fim — garante.”

3.2.3 H2 2005 – Descrição e Análise

A partir de observação, segue a descrição da obra.

Ao abrirem-se as cortinas, ao invés do usual fundo preto, há um cenário constituído por um ciclorama¹³ branco (como já mencionado anteriormente) no qual está projetada a frase “HIP HOP LOVES THE BEAT OF THE MUSIC”. Seu significado em português é: Hip Hop ama a batida da música. Essa frase servirá como fio condutor do espetáculo que é dividido em partes; em cada novo momento, desaparece uma ou mais palavras do fim da frase, e a sentença vai adquirindo novo significado. Dessa forma, cada significado

¹³ Grande tela semicircular, geralmente em cor clara, situada no fundo da cena e sobre a qual se lançam as tonalidades luminosas de céu ou de infinito, que se deseja obter. Nele também podem ser projetados diapositivos ou filmes que se desenvolvem alternada ou paralelamente à ação física dos bailarinos. <http://www.geocities.com/jcserroni/glossario.htm> [consultado em 08-11-2005]

refletirá na ação, recursos sonoros, ambiente, etc, constituindo 6 partes distintas.

Parte 1 □ HIP HOP LOVES THE BEAT OF THE MUSIC

(Hip Hop ama a batida da música)

O palco encontra-se em ligeira penumbra. Abrem, de forma explosiva¹⁴, três focos quadrados distribuídos um ao lado do outro no meio do palco, com um bailarino em cada foco. Começa a tocar então *The Flight of the Bumblebee*¹⁵ e ao som da música, muito rápida, os dançarinos executam movimentos também rápidos e fortes, do *break dance* da década de 70 tais como *footworks*¹⁶, *power moves*¹⁷ e *freezes*¹⁸. A movimentação é conduzida como uma alternância de solos, duos e por vezes o trio todo, feita através de um jogo de acende-apaga nos focos. As seqüências, curtas e explosivas, emendam uma na outra. Essa dinâmica rápida continua e encerra com o trio em uníssono, no mesmo estilo. Fecham-se os focos.

Parte 2 ■ HIP HOP LOVES THE BEAT OF

(Hip Hop ama a batida de)

¹⁴ O uso do foco no espetáculo é bem explorado, e todas as vezes abre de forma característica. Funciona como uma sucessão extremamente rápida (aproximadamente dois segundos) de imagens de quadrados concêntricos de tamanhos diferentes até que fixa-se a imagem do foco escolhido.

¹⁵ O vôo da abelha

¹⁶ “Forma a ‘dança baixa’ do break dance. É um estilo em que o b-boy determina um ponto de apoio para as mãos e trabalha com os seus pés, dando voltas circulares em torno deste apoio, daí o nome *footwork* ou ‘trabalho dos pés’. De um determinado ponto em diante, os movimentos foram se aperfeiçoando e diversificando cada vez mais, com trocas mais complexas de bases.” (BELTRÃO, 2000, p. 209)

¹⁷ “São os ‘movimentos de força’ ou ‘movimentos de solo’ caracterizados pela rotação de corpo a partir de determinado(s) apoio(s) e definido(s) eixo(s). Alguns exemplos são moinho de vento, pião de cabeça e pião de mão.” (Ibidem, p. 210)

Abre um grande foco retangular no canto direito do palco ocupando do fundo até um pouco mais do meio. Entra um bailarino. Não há recursos sonoros utilizados. No silêncio, explora todo o espaço delimitado pelo foco com movimentos dessa vez totalmente fundidos com o Contemporâneo. A explosão dá lugar a fluidez, passando a idéia de um dançarino sem ossos ou articulações.

Parte 3 ■ HIP HOP LOVES THE BEAT

(Hip Hop ama a batida)

Palco em tons de marrom. Bailarino no canto esquerdo, frente, começa a executar movimentos bem lentos, também fluidos, no silêncio, que lembram a ausência de gravidade. Ouve-se, então, o som de batidas esporádicas que não formam uma seqüência previsível ou música conhecida. Nessas batidas, o bailarino executa “travadas” do movimento contínuo que vinha executando, característico do *popping*¹⁸, estilo também do *break dance* dos anos 70.

Parte 4 ■ HIP HOP LOVES

(Hip Hop ama)

Abrem as luzes. Entram todos os 12 bailarinos em cena, e formam uma linha bem na frente do palco. Param e encaram o público. Após isso, com o

¹⁸ “Pose de início, interrupção ou finalização instantânea de qualquer movimento de chão ou seqüência de *footwork*.” (Ibidem, p. 209)

¹⁹ “Estilo composto de duas características principais: o *waving* e o *ticking*. O *waving* (no Rio de Janeiro, em particular, chamado de ‘mola’) tem como propriedade a passagem contínua da força pelas partes do corpo, criando um movimento de onda. O *ticking* (travada) utiliza constantes contrações musculares repentinas. Busca-se ‘travar’ qualquer parte do corpo da forma mais precisa possível.” (BELTRÃO, 2000, p. 210)

companheiro ao lado, formam duplas, e a ação reservada para o momento é um beijo. Saem de cena.

Parte 5 ■ HIP HOP

(Hip – quadril; Hop - salto)

Surgem projetadas, três bolinhas, do tamanho aproximado de uma bola de tênis. Vêm aparecendo a partir dos cantos do palco; duas posicionam-se no telão no fundo, e a última no chão. Dois bailarinos entram. Um fica no canto esquerdo na frente, parado, de costas para o público. O outro posiciona-se no meio. Este começa então a correr de costas, em círculo, velozmente. As bolinhas entram em movimento, como se estivessem percorrendo o mesmo trajeto que o bailarino, porém em órbita ao seu redor. O palco toma a impressão de estar girando. Os pontos continuam a interação de acordo com as ações propostas. O dançarino brinca com os pontos e assim vai mudando seu tipo de movimentação, que passa da corrida de costas, para algo semelhante ao top rock²⁰ e footwork; muito rápidos.

Parte 6 ■ HIP

(*gíria - familiar a tendências e acontecimentos atuais; a par de novas idéias, estilos e modas; atualizado; pioneiro; sofisticado; informado²¹)

²⁰ “Movimentação que ficou conhecida por anteceder a chegada do dançarino ao chão (footworks ou power moves). Alguns autores afirmam que o top rock não deve ser utilizado apenas como uma transição, mas que ele teria componentes suficientes para se chamado de dança.” (BELTRÃO, 2000, p. 209)

²¹ “Slang. Familiar with current trends and happenings; abreast of new ideas, styles, and fads; up-to-date; avant-garde; sophisticated; informed.” [tradução minha] (The Brazilian Living Webster, 1974, p. 455)

Essa parte compreende alguns pequenos momentos. O ambiente torna-se verde. O dançarino que na parte anterior estava em cena, agora senta-se no chão; o outro, que estava parado de costas, é o que começa a movimentar-se. Em seguida os dois passam a dançar juntos, e logo após, saem, dando lugar a um bailarino que executa movimentos moles que passam a impressão de “desconjuntados”; som de órgão ao fundo.

Entram quatro bailarinos, que interagem através de algo parecido com up rock²². Fazem alguns movimentos juntos, separam-se - indo cada um para um canto do palco - voltam, trabalham em duplas. O som é um zumbido agudo.

O ambiente torna-se roxo, ficam seis bailarinos em cena, e de maneira muito rápida movimentam-se, quase colidem, desviam-se. Vão saindo do palco um a um, junto com performance.

Resta um dançarino que, em footwork e top rock, logo interage com outro bailarino que entra da coxia em movimentação igual a dele. Começa então, um jogo de duplas que se movimenta por todo o espaço cênico em uníssono, e sai, dando lugar à outra dupla. Ou ainda, um único componente da dupla sai, e outro bailarino entra pra continuar a interação com o bailarino que permaneceu no palco. Dinâmico e rápido.

Voltam os quatro anteriores, com proposta parecida com a anterior. Fazem uma série de movimentos, primeiro os quatro juntos, depois as duplas juntas, e depois deslocam-se em diagonal. Voltam a posição inicial e repetem

²² “Estilo com influência das artes marciais, de cunho competitivo. Dois dançarinos de grupos diferentes fazem um duelo, tentando o máximo de ‘golpes’ sem possibilidade de defesa adversária, não sendo permitido, entretanto, encostar no seu rival.” (BELTRÃO, 2000, p. 209)

algumas vezes a seqüência; por vezes a movimentação só é repetida, por vezes há variação da proposta.

O ambiente torna-se escuro; passa para o verde musgo, e então para o branco. Juntamente com o clima branco, que permanecerá para essa última parte, começam a tocar batidas, agora em formato musical lógico. Há novamente uma variação dinâmica de entradas e saídas, duplas, solos e trios. Todas as seqüências compreendem movimentos rápidos e deslocam-se sem parar no espaço.

Cada vez que ocorre um “entra e sai”, a movimentação (seja solo, de dupla ou de trio) adquire uma característica diferente – algumas com semelhanças contemporâneas, outras até com sapateado. Nesse processo, a música também sofre modificações e vai ganhando, de tempo em tempo, uma batida ou instrumento novo, tornando-se cada vez mais complexa e rica. Um jogo louco, desenfreado é o que parece estar acontecendo. Os olhos do público têm que mexer-se rapidamente para acompanhar os bailarinos pelo palco e, após a saída do que estava sendo acompanhado, subitamente ter que procurar onde a nova movimentação está acontecendo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frente às parcerias, inovações que estão em vigência e constante desenvolvimento em várias partes do mundo, dois questionamentos são trazidos à tona. O primeiro refere-se ao desaparecimento dos bailarinos de carne, substituídos por seus incansáveis sócios cibernéticos; seria esse o próximo passo do processo natural de evolução começado? Para responder tal questão, adotaremos os pensamentos de Scott deLahunta, praticante, escritor, pesquisador e organizador do campo da dança e performances relacionadas desde 1982. Segundo o autor, certamente o corpo NÃO desaparecerá do cenário mundial da dança. Pelo contrário. Esses corpos teriam sua técnica cada vez mais aprimorada com as possibilidades de feedback através de *motion capture* e outros recursos já utilizados em vários esportes como analisadores biomecânicos dos movimentos. Além disso, essa evolução digital estaria contribuindo para “o treinamento de um dançarino mais articulado e independente no campo criativo, em resposta a novas idéias sobre movimento atraídas pela informação oferecida por programas de visualização tais como o Lifeforms²³”. (1996, p. 7)

Respondido o primeiro questionamento, passemos para o próximo: qual será o futuro da dança tecnologia? O que podemos afirmar com certeza, de acordo com Jeffrey Bary, é que parcialmente será “o mesmo de todas as outras disciplinas que utilizam- se de computadores: mais rápido, melhor, mais barato e mais

²³ ...”training of a more articulate and independently creative dancer, in response to new ideas about movmeent drawn from the information offered by visualising programs such as Lifeforms”... [tradução minha]

integrado²⁴.” (2002, p. 4) Prever acertadamente o que mais poderá tornar-se realidade é complicado. No entanto, as invenções geralmente estão ligadas aos sonhos das pessoas envolvidas. Sonha-se ser possível fazer determinada coisa, e em cima disso são conduzidas diversas pesquisas para verificar possibilidades e descobrir meios de chegar ao esperado. Se adotarmos esse pensamento como regra, é possível que em pouco tempo vejamos no palco um bailarino projetado em três dimensões interagindo e até mesmo confundindo-se com os bailarinos humanos. Ou ainda, pode ser que isso nem chegue a acontecer, e outras coisas que nem sonhamos tornem-se concretas.

No ano de 2005 ainda lembramos do espanto e encanto provocados pelo surgimento do celular ou da Internet. Não havíamos pensando ser possível tal tipo de comunicação. Logo que surgiram, eram privilégios de poucos, com custos exorbitantes e utilidade ainda duvidosa para a maioria. No entanto, em pouquíssimo tempo, até mesmo crianças passariam a possuir celulares elaboradíssimos, bem menores que a palma da mão; da mesma forma, acesso a Internet é oferecido em cada esquina por preço quase ínfimo. Hoje, não nos imaginaríamos sem esses aparatos. Tornamo-nos extremamente dependentes deles. Se o curso natural destas tecnologias digitais for seguido também no campo da dança (o que é provável), em pouco tempo todas as grandes e pequenas companhias pelo mundo apresentarão essa fusão; se tornará então uma interação natural, coisas ainda mais inimagináveis surgirão,

²⁴ "the same as that of all disciplines using computers: faster, better, cheaper, and more integrated." [tradução minha]

nos espantarão, se tornarão naturais novamente, e assim sucessivamente num ciclo de superação.

REFERÊNCIAS

- ALVES-MAZZOTTI, A. J. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa.** São Paulo: Pioneira, 1998.
- AMORIM, G. e QUEIROZ, B. **Merce Cunningham: Pensamento e técnica.** *Lições de dança*, Rio de Janeiro, n. 2, p. 81-110, 2000.
- AQUINO, Dulce. **Dança - artefato do corpo natural e cultural.** In: GOMES, Simone (org) *Dança e educação em movimento.* São Paulo: Cortez, 2003.
- AZANHA, José Mário Pires. **Uma idéia de pesquisa educacional.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1992. BARY, Jeffrey. **Leaping into dance technology.** in "Connect: Information Technology at NYU", 2002. http://www.nyu.edu/its/pubs/connect/archives/fall02/bary_dance.pdf [consultado em 05-11-2005].
- BARRETO, Débora. **Dança... ensino, sentidos e possibilidades na escola.** Dissertação de Mestrado, FEF-Unicamp, Campinas, SP: 1998.
- BARY, Jeffrey. **Leaping into dance technology.** in "Connect: Information Technology at NYU", 2002. http://www.nyu.edu/its/pubs/connect/archives/fall02/bary_dance.pdf [consultado em 05-11-2005].
- BELTRÃO, Bruno. **Break dance: fissão e reação em cadeia.** *Lições de dança*, Rio de Janeiro, n. 2, p. 203-222, 2000.
- BOGDAN, R. e BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação.** (trad. Maria João Alvarez). Portugal: Porto Editora, 1994.
- BRIKMAN, L.ola. **A linguagem do movimento corporal.** (Tradução de Beatriz Cannabrava), São Paulo: Summus, 1989.
- CALVERT, T., WILKE, L., RYMAN, R. FOX, I. **Applications of Computers to Dance.** Published by the IEEE Computer Society (March/April 2005) <http://www.lifeforms.com/danceforms/PDFs/CGAApril05.pdf> [consultado em 05-11-2005].
- CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários.** São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1978.
- CORDEIRO, Analívia. **Nota-Anna: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no método Laban.** São Paulo: Annablume: Fapesp, 1998.
- DELAHUNTA, Scott. **New Media and Information Technologies and Dance Education.** Paper given at the international symposium 'Future Moves', Rotterdam, Sept. 1996. <http://www.art.net/resources/dtz/scott1.html> [consultado em 05-11-2005].
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia.** São Paulo: Atlas, 1993.

- FARO, Antonio José. **Pequena história da dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.
- GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- GOMES, Simone. **A dança e a mobilidade contemporâneas**. In: GOMES, Simone (org) *Dança e educação em movimento*. São Paulo: Cortez, 2003.
- KATZ, Helena. **O coreógrafo como DJ**. *Lições de dança*, Rio de Janeiro, n. 1, p. 11-24, 1999.
- KATZ, Helena. **A dança, pensamento do corpo**. *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- LOUPPE, Laurence. **Corpos Híbridos**. *Lições de dança*, Rio de Janeiro, n. 2, p. 27-40, 2000.
- MANSUR, Fauzi. **Sobre o movimento, educar o movimento e dançar**. In: GOMES, Simone (org) *Dança e educação em movimento*. São Paulo: Cortez, 2003.
- MARTINS, Ricardo Marinelli. **Corpos, Culturas e Danças: Dançando na escola por uma escola que dance**. Dissertação de Mestrado. Educação. PPGE-UFPR, Curitiba: 2005.
- MIRANDA, Regina. **Dança e tecnologia**. *Lições de dança*, Rio de Janeiro, n. 2, p. 111-142, 2000.
- NANNI, Dionísia. **Dança Educação – Princípios, métodos e técnicas**. Rio de Janeiro: 4ª edição: Sprint, 2002
- PIMENTEL, Ludmila Cecilia Martinez. **Corpos e bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, 2000.
- PORTINARI, Maribel. *História da Dança*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- RAMSEY, Susie. **Bring Your Body: The Dance Community and New Technologies**. Presented at the National Arts Centre, Mexico City, Nov. 1994. Published in *Kunstforum International #133*, Feb-April 1996.
- RIBEIRO, Luciana. G. **Os sentidos da dança: uma proposta de apropriação da dança a partir da experiência com o ? POR QUÁ ? Grupo de dança experimental de dança/ESEFFEGO/UEG**. In: *Anais do II Seminário de Dança Contemporânea*. Belo Horizonte/MG, 2002.
- ROUANET, Sergio Paulo. **O homem-máquina hoje**. *O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- SANTANA, Ivani. **Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias**. São Paulo: Educ, 2002.

Tecnologia (sociologia). In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2005. [Consultado em 14-04-2005]. <URL:<http://www.infopedia.pt/E1.jsp?id=123069>>.

VAZ, P. e LISSOVSKY, M. **A vida na tecnologia**. *Lições de Dança*, Rio de Janeiro, n. 1, p. 25-60, 1999.

VENTURA, Pablo. **Dancing computer**. Submitted to DTZ, April 1998. <http://www.art.net/resources/dtz/ventura1.html> [consultado em 05-11-2005].

VIANNA, Klauss. **A dança**. São Paulo: Siciliano, 1990.

www.infopedia.pt/E1.jsp?id=123069 [consultado em 14-04-2005].

www.geocities.com/jcserroni/glossario.htm [consultado em 08-11-2005].

www.grupoderua.com.br [consultado em 05-11-2005].