

# Corpo Tecnológico: Sobre as Relações entre Dança, Tecnologia e Videodança

Silvia Susana Wolff<sup>1</sup>

## Resumo:

Este texto apresenta um histórico sobre as relações entre a dança e a tecnologia com enfoque na videodança. A partir deste histórico procede-se a uma reflexão sobre os efeitos desta relação para o fazer em dança na contemporaneidade, seus efeitos nas relações entre intérprete e público e concepções de corpo consequentes destas questões. O olhar para concepções de corpo é apresentado através de uma trajetória histórica da dança abordando o balé, o moderno e o pós-moderno até chegar a uma discussão sobre o corpo na dança contemporânea e sua relação com a tecnologia. O texto é resultado de uma pesquisa bibliográfica, documental e iconográfica incluindo fotos, vídeos, entrevistas, artigos de jornal e revista, sites e espetáculos de dança relevantes aos temas abordados. A autora vem investigando esta área de estudo desde seu mestrado em Artes na New York University / Tisch School of the Arts, onde pesquisou, entre outros temas, a videodança e obteve bolsa para explorar, na prática, as relações aqui apresentadas.

## Abstract:

This text presents a historical background on the relations among dance and technology, focusing on videodance. From this background it proceeds into a reflection on the effects of these relations in the making of dance in contemporaneity, its effects on the relationship among performer and audience the body conceptions of body consequent from these question. The look onto body conceptions is presented through, a trajectory of the history of dance approaching ballet, modern and postmodern dance until reaching a discussion on the body in contemporary dance and its relation to technology. At the text results from a bibliographic, documental and iconographic research including photos, videos, interviews, magazines, websites and dance presentations relevant to the approached themes. The author has been investigating this area of study since her masters at New York University / Tisch School of the Arts, where she researched videodance, among other themes, and had a scholarship to explore in practice the relations presented here.

A videodança vem conquistando um espaço cada vez maior no campo da dança. Atualmente existem cerca de vinte festivais de videodança na América do Norte, dez na América do Sul e Central, quarenta e cinco na Europa.<sup>2</sup> Estes números demonstram a abrangência de uma relação entre a dança e a tecnologia, que vem se desenvolvendo já há algumas décadas e culmina na possibilidade que temos de utilizar este tipo de obra híbrida viabilizando uma distribuição e veiculação amplas da arte da dança que implica grande visibilidade para o trabalho de coreógrafos contemporâneos. Entretanto que efeitos isto incorre em nossa arte? O que é a videodança, afinal? Este texto apresenta um panorama do desenvolvimento das relações entre a dança e a tecnologia e um breve histórico da videodança, permitindo um olhar sobre os efeitos desta relação no corpo que dança na contemporaneidade.

Em meados do século XX temos o início da sociedade informática (COURTINE ET AL, 2006), a partir do que as fronteiras entre a arte, a ciência e a tecnologia se tornam cada vez mais borradas. A dança (arte do corpo) também sofreu as conseqüências dessa intercessão de saberes (SANTANA, 2006). A partir disto é possível perceber o início de discussões sobre as implicações da relação entre a dança e a tecnologia. Mesmo que até os dias de hoje o entendimento acerca desta relação seja ainda um tanto nebuloso, é possível detectar uma espécie de ameaça ao entendimento de corpo cartesiano estabelecido pela dança ao longo de sua história. Hoje, a ideia de dança e tecnologia remete o imaginário de forma geral ao uso de projeções de imagens durante o espetáculo, a uma postura idealizada de futuro (ficção científica), ou até a um estilo de vida *ciberpunk*. Frente a este imaginário é interessante que se proceda a uma investigação sobre o relacionamento da dança com a tecnologia. Inicialmente, é interessante compreender a tecnologia como um fenômeno atemporal.

No caso da história da dança é interessante observar que no século XIX, era romântica do balé, na obra *La Sylphide*, entre outras, as inovações tecnológicas vem dar suporte a uma demanda conceitual e estética por um ideal de corpo cartesiano. O uso de cenários mecanizados e da iluminação a gás irão reforçar a ideia de que a Sylphide é alma separada e diferente do corpo de carne e osso do público, na platéia, separado pela quarta parede. Na cena, esta diferenciação ocorre entre os personagens Sylphide e James, camponês de carne e osso, que tenta escapar de sua vidinha burguesa e monótona sempre em busca da etérea Sylphide. A sapatilha de ponta, criação da época, enfatiza esta diferença cartesiana. Ele é corpo, ela imaginação fantasmagórica.

---

2 Informações obtidas no site: <http://www.dancefilms.org.br>



Figura 01: Carlota Grisi e Lucien Petipa, cena de abertura do Ato I de *La Peri* de Jean Coralli, 1843. Litografia de Bertrauts sobre desenho de Marie-Alexandre Alophe. In: JOWITT, 1988, p. 41.

Figura 02: Paul e Amelia Taglioni em *La Sylphide*. Park Theater, New York, May 22, 1839. Lithografia de Sarony (sobre desenho de H.R. Robinson).

No início do século XX, uma das pioneiras do modernismo na dança, Loie Fuller (1862/Chicago - 1928/Paris) apresenta *Danse Serpentine* na exposição universal de Paris (1900), celebrando o advento da luz elétrica. Esta bailarina será reconhecida como uma inovadora em efeitos visuais por sua exploração do feito de projetores sobre panos, trabalhando a luz esculpida para criar um espaço fora do real. Sua obra terá grande efeito no trabalho de cenógrafos e coreógrafos futuros. Além disto, ela iniciará uma relação com o cinema, novidade do momento, e será filmada por Georges Méliès, um dos precursores do cinema, que usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos (BOURCIER, 2001).

Outro importante artista moderno para a relação dança e tecnologia foi Alwin Nikolais (1910/Southington - 1993/Connecticut) pertencente a uma geração de modernos mais tardios. Segundo Bourcier, um “Mágico que desintegra os corpos de seus bailarinos em sortilégios de luz e na estranheza de seus trajes” (BOURCIER, 2001, p. 331). Nikolais utilizava a luz como um elemento primordial, transformando os corpos de seus bailarinos em corpos sem aspecto humano, em uma dança não expressiva. Assim, trabalhava com elementos móveis em um universo irreal. Ele usava invenções luminosas, eletrônicas e sonoras, sendo considerado um inovador no uso de técnicas multimídia na dança (AU, 2002).



Figura 03 - Templa, Nikolais Dance Theatre, 1974. Foto de Tom Caravaglia In: SLAICH, JOAN & DUPONT, 1999..



Figura 04 - Danse Serpentine (Loie Fuller, 1900). Frame retirado de filme de Georges Méliès.

O movimento pós-moderno na dança estreitará as relações entre a dança e a tecnologia. Merce Cunningham um coreógrafo que faz a transição entre o moderno e o pós-moderno criará um software intitulado *life forms* que servirá para seu trabalho de composição coreográfica através dos corpos digitalizados de seus bailarinos. Merce Cunningham foi um dos primeiro coreógrafos a alterar o uso do tempo e do espaço de formas não convencionais. Mesmo que mantendo suas obras no palco italiano, este coreógrafo começou por mudar as orientações espaciais de suas obras de forma a excluir a frontalidade estabelecida pela dança teatral até então. Com isto, orientava o foco do público para qualquer local do palco, quebrando também a hierarquia estabelecida pelo sistema de solista e grupo. Qualquer bailarino ou ação podia chamar a atenção da audiência (COHEN, 1992, p. 194). Posteriormente, Cunningham leva suas obras para fora do espaço teatral e passa a ocupar parques, praças, galerias de artes, prédios públicos e outros espaços urbanos como forma de aproximar a dança de sua audiência.

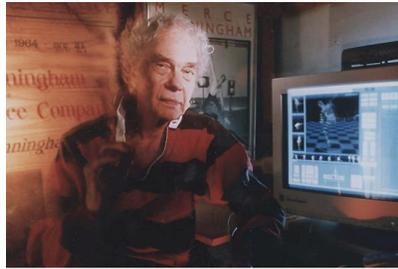


Figura 05 - Merce Cunningham e *Life forms* - Software de composição coreográfica. Imagem cedida pela Cunningham Dance Foundation.

Junto ao vídeo-artista Charles Atlas, Cunningham explorará a relação entre a dança, a música, o vídeo, as artes plásticas e a tecnologia. Na obra intitulada *Variations V* os bailarinos dançavam entre antenas com células fotoelétricas, que disparavam sinais para o console dos músicos (John Cage e David Tudor), por onde os sons eram gerados. O espetáculo contava ainda com imagens de Stan Van Der Beek, distorcidas por Nam June Paik (SANTANA, 2006). A organização proposta nesta obra, não mais fechada na estrutura da “caixa-preta”, coloca o observador junto ao fenômeno observado em um processo de interação e imersão na obra de dança.



Figura 06: Merce Cunningham, John Cage, Charles Atlas *Variations V* - 1965 . Nova Iorque, Merce Cunningham Dance Company, foto de Hervé Gloaguen. In: MCCORMICK; REYNOLDS, 2003, p. 478.

Suas inovações trarão novas questões sobre as possibilidades corporais e de organização coreográfica e estética da dança em cena. Este coreógrafo estreitará ainda mais a relação com a música, o vídeo, as artes plásticas e a tecnologia de forma geral. A relação de Cunningham com a ciência e a tecnologia, na era da informação, quebrará a hierarquia estabelecida pela dança ao longo de sua história com a perspectiva renascentista favorecida pelos teatros de tipologia italiana. Este tipo de palco tornou-se permanente por volta de 1640, foi o primeiro tipo de palco a formar uma moldura para a dança que, até então, era apresentada somente nas cortes em formato de arena ou semi-arena. Este formato de palco, junto a outros fatores, como a relação social com o Rei, determinou a frontalidade para a dança, pois o público passou a ficar somente de frente para o palco. O primeiro palco italiano de que se tem notícia foi construído em 1585 no Teatro Olímpico de Vicenza, na Itália (WOLFF, 2010). Junto ao vídeo-artista Charles Atlas, Cunningham iniciará um movimento que culminará com o que hoje chamamos de videodança, alterando a relação do público com o bailarino e a relevância da frontalidade para a dança. Desde a década de 1970, Merce Cunningham com Charles Atlas e, posteriormente, Elliot Kaplan, vem avançando ainda mais nas relações entre a e dança e a tecnologia, o vídeo e outras artes. A videodança apresenta um diálogo entre a dança e o vídeo gerando uma obra onde essas linguagens

se tornam indissociáveis. É uma arte que existe apenas no vídeo e para o vídeo. A videodança é diferente do video-cenário ou do vídeo registro. É importante ressaltar que qualquer tentativa de conceituação não abrangerá as inúmeras possibilidades de criação que este dialogo oferece (BRUM, 2006).

Maya Deren (1917/Kiev – 1961/Nova Iorque), bailarina e cineasta ucraniana, será considerada uma das precursoras da videodança. Introduziu um modo diferente de pensar e agir na convergência entre o audiovisual (o cinema) e a dança. Já na década de quarenta, Deren irá apresentar, junto a seu marido, obras de videodança, com cortes de edição e enquadramentos bastante inovadores para a sua época. Nas suas palavras: “o bailarino e o cineasta deveriam saber um pouco do ofício do outro para que o filme se tornasse uma obra híbrida.” (DEREN, 1945, p. 55)



Figura 07 - Imagem retirada do filme *Mashes of the Afternoon*, de Maya Deren, 1943. In: DEREN, 1945, p. 55.

No Brasil, desde a década de 1970, Analivia Cordeiro, pioneira em videodança no país, explora esta forma híbrida em suas obras. A artista levanta reflexões sobre os acontecimentos históricos, bem como o novo momento da existência humana, os diferentes modos de ser e estar em uma sociedade que se comunica por meios eletrônicos. No momento em que a televisão passou a ser um meio de comunicação em massa, Analivia produz uma coreografia para vídeo: a “M3x3” Após esse trabalho, a artista continuou as pesquisas em videodança, desenvolvendo dezenas de obras até hoje.<sup>3</sup> Ela acredita que o homem é a relação que estabelece com o seu entorno: tempo, espaço e os outros. Le Breton (2009) coloca que a “expressão corporal é socialmente modulável, mesmo vivida de acordo com o estilo particular do indivíduo. Os outros contribuem para modular os contornos de seu universo e dar ao corpo o relevo social que necessita” (p. 9). Com o advento do vídeo, da comunicação por meios eletrônicos, ampliam-se as possibilidades de diálogos entre as linguagens cênicas que a *videomaker* estudava. Assim, Analivia atentou para a nova realidade digital a que toda a humanidade está submetida – e cada vez mais inserida – e uniu as reflexões sobre o cotidiano e as mídias em obras artísticas. Dessa forma, ela contribui com a história do vídeo brasileiro ao exercitar a expressão do corpo que dança com a captura da câmera. Oferecendo assim, novas perspectivas poéticas e novos rumos para a dança tecnologicamente contaminada.

Além das importantes contribuições de Merce Cunningham, que desde a década de 1970 trabalhava a relação com a tecnologia nos Estados Unidos, outras contribuições devem ser pontuadas. Na Bélgica, na década de 1980, a coreógrafa Anne Teresa De Keersmaeker, diretora do grupo Rosas, criou uma obra com o cineasta Peter Greenaway e outras com o músico e cineasta Thierry De Mey. Lloyd Newson, diretor do grupo inglês DV8, trabalhou com os diretores David Hinton e Clara Van Gool. Estes trabalhos apontam para a importância da videodança na atualidade. Há outros artistas que não podem deixar de ser citados como importantes criadores de videodança, entre eles: os coreógrafos Phillippe Decouflé, Angelin Preljocaj, Suzanne Linke e Meg Stuart. William Forsythe, um coreógrafo estadunidense radicado na Alemanha, é um exemplo cuja contribuição para o campo é muito importante.

3 Informações obtidas no site de Analivia Cordeiro. Disponível em: <http://www.analivia.com.br/>. Acesso em 17 de julho de 2013.

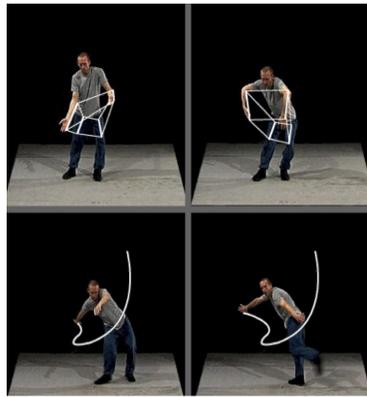
Forsythe nasceu em 1949 em Nova Iorque. Após estudar dança na *Jacksonville University*, na Florida, obteve bolsa para estudar *ballet* na *Joffrey Ballet School* e na *School of American Ballet*. Em 1970, entrou para a companhia *Joffrey Ballet II* e, logo depois, para o *Joffrey Ballet*, antes de mudar-se para a Alemanha e ingressar no *Stuttgart Ballet*, em 1973. Em 1976, ele coreografou sua primeira obra intitulada *Ulrich*, seguida de *muita outras*. Em 1984, Forsythe tornou-se diretor artístico do *Ballett Frankfurt*. O pai de Forsythe era publicitário e, muito cedo, sua carreira colocou o coreógrafo em contato com o rápido e imagético mundo da televisão. Além de sua conexão com uma sociedade orientada para a mídia, Forsythe menciona sua afeição pelo *rock'n roll* e por filmes musicais de comédia. Aos poucos, desenvolveu o gosto pela dança moderna, demonstrando um forte interesse no trabalho de Rudolf Laban. Forsythe aplica muitos conceitos desenvolvidos através de seus estudos dos princípios de Laban, como o uso de potenciais pontos de início de movimento de diferentes partes do corpo, o corpo do bailarino mantendo-se centralizado em relação a sua cinesfera<sup>4</sup>, a desestabilização e descentralização do corpo. Ele está interessado no momento da articulação do movimento de maneira que se passe a ver aquilo que não é normalmente visto. Este conceito vem de seus estudos do Desconstrutivismo, um movimento que propõe um olhar crítico sobre a arquitetura, expondo detalhes de construção que usualmente ficam escondidos, disfarçados. Atualmente, em decorrência das mudanças provocadas por sua saída do *Ballett Frankfurt*, Forsythe tem se envolvido cada vez mais com trabalhos específicos para espaços alternativos, incluindo arquitetura, multimídia, telecomunicação interativa e vídeo. Ainda, Forsythe se envolve na composição das trilhas sonoras e no design de luz e cenários de suas obras e projetos. Ele explica que quando começou a trabalhar, não havia pessoas suficientes a sua volta para ajudá-lo a reunir tudo o que queria, então ele tinha que resolver tudo sozinho. Isto fez com que ele ganhasse conhecimento em design, música, tecnologia, contribuindo para que usasse estes artifícios fortemente em seu trabalho. Um dos primeiros projetos de uso de espaços alternativos no qual Forsythe se envolveu é chamado *Tight Roaring Circle*, ainda nos anos noventa. Junto à bailarina Dana Caspersen e ao músico Joel Ryan, Forsythe tentou reanimar a *Roundhouse* de Robert Stephenson, uma estrutura vitoriana em Londres que havia se tornado obsoleta. Através deste projeto, a *Roundhouse* foi transformada em um instrumento coreográfico, permitindo que movimentos e linguagens fossem traçados pelo espaço arquitetônico. Isto marca um retorno às raízes gregas do termo coreografia: o desenhar de movimentos para um coro; uma inscrição de círculos. Forsythe e Caspersen montaram uma interação entre campos de luz e movimento dentro de um ambiente sonoro criado através da afinação musical do prédio, como se Ryan estivesse tocando a construção, fazendo dela um vasto instrumento musical. Este é apenas um exemplo entre diversas colaborações integrando movimento, linguagem, arquitetura e tecnologia.

*White Bouncy Castle* (2003) e *City of Abstracts* (2000) são outros projetos que fazem parte mais da categoria de instalação do que de performance. No primeiro, um grande castelo inflável é montado no espaço urbano e pessoas da rua são convidadas a pular e experimentar a dança dentro do mesmo. No segundo, uma instalação é montada em um local público de grande circulação, criando um palco virtual no qual transeuntes se tornam elenco. As imagens captadas por câmeras estrategicamente colocadas neste espaço são projetadas em um telão no qual cada pessoa vê sua imagem manipulada e distorcida, como em uma casa de espelhos ou algo do gênero.

No início dos anos 90, Forsythe criou um CD-rom intitulado *Improvisation Technologies*.

4 Cinesfera é a esfera que delimita o limite natural do espaço pessoal, no entorno do corpo do ser movente. Esta esfera cerca o corpo esteja ele em movimento ou em imobilidade, e se mantém constante em relação ao corpo, sendo 'carregada' pelo corpo quando este se move. 'É delimitada espacialmente pelo alcance dos membros e outras partes do corpo do agente quando se esticam a partir do centro do corpo, em qualquer direção, a partir de um ponto de apoio.' É um conceito que pertence ao Método Laban de Análise do Movimento.

Este CD-rom serviria como um instrumento para o ensino e aprendizagem de seu método de improvisação. O cd-rom apresenta imagens em movimento com gráficos eletrônicos que permitem a compreensão do caminho do movimento realizado a partir de cada proposta de improvisação. Segundo Oliveira, bailarino brasileiro que dançava no Frankfurt Ballett na época, uma série de questões financeiras envolvidas na realização deste cd-rom foi um dos motivos para a saída de Forsythe do Frankfurt Ballett para Dresden, onde cria sua nova companhia (OLIVEIRA, 2007).



Figuras 10 a 13: Imagens retiradas do CD-ROM *Improvisation Technologies* de William Forsythe, Roslyn Sulcas e ZKM Karlsruhe, 2000

Atualmente, com seu novo grupo, Forsythe está levando um modo de pensar relações e conexões entre a dança e as tecnologias, uma vez utilizado para dar autonomia criativa ao bailarino individual, para um modelo distribuído e descentralizado de interconectividade de grupo. Desta forma, ele começa a explorar e refletir no corpo as implicações de uma transformação contemporânea social que vai de uma política do poder individual para uma outra, de pluralidades em rede (WOLFF, 2011, p.9). A relação entre a dança e novas tecnologias na obra de Forsythe é um exemplo das mudanças ocorridas na dança e na arte, da segunda metade do século XX. Em relação à videodança, Forsythe incluiu em seu cd-rom, uma gravação em vídeo de um solo, no qual trabalhou em grande proximidade com profissionais da área do vídeo, interferindo nas escolhas de ângulos de captação e na edição da obra. O mesmo processo pode ser visto em sua obra *From a Classical Position*, em parceria com Dana Caspersen.

Além da Forsythe, é importante observar que há uma infinidade de artistas que, a partir da proliferação da videodança, vem produzindo trabalhos de dança para a televisão. Alwin Nikolay, por exemplo, concebeu uma versão de sua obra *Tent* (1968) para a televisão. O próprio coreógrafo escreveu o roteiro, definiu ângulos de captação da coreografia e envolveu-se na forma como as cenas seriam editadas, oferecendo sugestões com relação a possibilidades técnicas envolvidas na passagem da obra coreográfica para vídeo (COHEN, 1992, p. 204). Outra artista importante de citar-se é Meredith Monk, que estudou dança e música no *Sarah Lawrence College* e, tendo se graduado em 1964, começou a apresentar espetáculos, neste mesmo ano, os quais a própria artista designava como *composite theatre e não dança*, pois eram produções multimídia que, ao estilo de Cunningham, manipulavam o tempo e o espaço, utilizando uma mistura de movimento, voz, figurinos, luz e cinema. A estrutura geral das obras era coreográfica e as mesmas eram dirigidas por Monk com trilha sonora composta pela mesma e contribuições de membros de sua companhia, intitulada *The House* (MONK, 1992, p. 209).

Outros artistas da dança contribuíram para a relação desta arte com novas tecnologias. Vale citar, por exemplo, o artista do *fluxus* Nam June Paik (falecido em 2006) que fazia relações entre

dança e performance com suas distorções eletrônicas usando o *Lag* (defasagem de espaço/tempo produzidas por satélites que relacionavam a imagem e o som).<sup>5</sup>

Outro exemplo interessante da proliferação de obras deste tipo consistiu em uma experiência na qual por meio de canetas eram produzidas interferências sobre uma imagem gerada por câmeras e material pré-gravado. Foram feitas muitas apresentações que consistiam basicamente na elaboração ao vivo de “telas eletrônicas”, animadas ao som de improvisações de jazz, peças minimalistas ou música eletroacústica. Músicos como Peter Gordon e Ryuchi Sakamoto eram “performers” assíduos nas paisagens hiper cinéticas de *Adelic Penguins* (1986) ou *Live Vídeo Dance* (1987), de Kit Fitzgerald.<sup>6</sup>

A ideia de tirar a dança de seu espaço convencional, o palco italiano, e levá-la para espaços públicos já existe há bastante tempo e não é de nada inovadora. Os membros do *Judson Dance Theater*, atuantes na década de sessenta no bairro do Village, em Nova Iorque, tinham como base de seus princípios tornar a dança democrática, levando a mesma para espaços urbanos e utilizando movimentos cotidianos em suas obras (BANES, 1994). Esta época foi de grande fertilização entre as artes. O grupo pertencente à Judson Church incluía uma série de artistas, compositores, escritores e cineastas, não necessariamente treinados em dança. Muitos deles participavam de *happenings* (AU, 2002, p. 165) e outros eventos multimídia.

Atualmente, novas áreas de pesquisa das ciências humanas como os Estudos Culturais, a Antropologia, a Sociologia, a Filosofia e os Estudos da Performance em Dança vem colocando o corpo humano no centro do discurso cultural. Segundo Nunes *apud* Jesús Martín-Barbero (2006), a comunicação audiovisual das novas mídias é vista como um desmanche da “hegemonia racionalista do dualismo que até agora opunha o inteligível ao sensível e ao emocional” (p. 53). Trata-se do fim da autoridade da cultura letrada, as letras somam-se, agora, com outras formas de conhecimento, outras formas estéticas de expressão, outros campos. Vivemos um momento com grande potencial de produção e de circulação de “falas”, “um novo ecossistema de linguagens e escritas” (p. 70), caracterizado por uma pluralidade de saberes, reconciliando o cenário cultural com as oralidades, danças, músicas, mitos (construtores dos imaginários populares), hibridizados nas “novas tecnicidades”. Segundo Matos (2012),

para a dança contemporânea, a quebra do unívoco e a busca pelo múltiplo abriram espaço para que se investigue novas configurações sobre o corpo que dança, que não estejam sustentadas pelos sistemas universalisantes do pensamento ocidental, como o pensamento cartesiano. O corpo dançante não é mais visto apenas em termos de sua relação cinética ou expressiva. Alguns coreógrafos procuram trabalhar/pesquisar o movimento, a sensação cinestésica, a fisicalidade, as idéias, a singularidade e as identidades daquele corpo específico que dança para que se possa reconhecer e incluir as diferenças, ressignificando, na dança, representações e metáforas construídas no/sobre o corpo (p. 27).

Assim, mesmo que o movimento tecnológico seja um movimento de caráter universal e global, é possível perceber a quebra que a relação com a dança realiza sobre o pensamento cartesiano. Por

5 Informações obtidas no site: <<http://sound-vision.blogspot.com/2006/01/nam-june-paik-1932-2006.html>>

6 Informações obtidas no site: <<http://www.plurall.com/forum/cultura-trance/tempo-arte/14438-vjs-cinema-videoarte/>> Acesso em: 27 Jul. 2007.

outro lado as representações e metáforas criadas por esta relação devem ser pensadas em toda opção por incluir a tecnologia na obra de dança.

A partir das relações estabelecidas entre a dança e a tecnologia, chegamos à contemporaneidade frente a uma concepção de corpo hiper-dimensionado a partir do imaginário da ficção científica. Corpos transformados em informação digital, corpos fragmentados em telas, hiper-dimensionados por projeções de imagens, próteses acopladas ao corpo e prolongamentos, como no trabalho *Violência*, apresentado pelo grupo Cena 11 em 2000. Nas imagens desta obra percebemos o que Albright caracteriza como oposição entre o clássico e o grotesco, onde “corpo grotesco é um corpo aberto, dilatado, estendido, em segredo, um corpo de devir, processo e mudança. O corpo grotesco opõe-se ao corpo clássico que é monumental, estático, fechado e limpo, correspondendo às aspirações do individualismo burguês” (ALBRIGHT, 1997, p. 63). Segundo, historiadores, a palavra grotesca derivada da palavra gruta, destaca um estilo que surgiu como categoria estética e que propôs outro entendimento de belo, outro olhar para o virtuoso, ao permitir a pluralidade das formas, perspectivas, intenções e vocabulários (Teixeira, 2011).



Figura 14 – *Violência*, Grupo Cena 11. Fotografias de Fernando Rosa. Florianópolis, 2000.

Entretanto, é necessário perceber que há uma diversidade de concepções de corpo advindas desta relação com a tecnologia. É sempre interessante um olhar crítico a escolhas artísticas que envolvam dança e tecnologia, de forma que o uso da tecnologia esteja bem fundamentado nos objetivos conceituais da obra a ser desenvolvida. Corpo humano, biológico, fisiológico, dotado de músculos, sangue, vísceras, sinapses, instintos, desejos. Corpo localizado em um espaço, se colocando em uma realidade, em relação com outros (que também são indivíduos em relação). Corpo sensível, corpo físico, corpomídia, corpo social, corpo imagem, corpo identidade, corporeidade. As informações do meio se instalam no corpo; o corpo, alterado por elas, continua a se relacionar com o meio, mas agora de outra maneira, o que leva a propor novas formas de troca. “Meio e corpo se ajustam permanentemente num fluxo inestancável de transformação” (KATZ; GREINER, p. 2005, p. 126).

A partir das ideias articuladas por Katz e Greiner para tecer sua teoria do corpomídia, na qual entendemos corpo como mídia de informações que transforma o meio e é, também, transformado por este, podemos perceber no corpo um grande motivador de pesquisas modernas e contemporâneas tanto em seu aspecto antropológico, sociológico e filosófico quanto em perspectivas biológicas. As representações e significados do corpo se articulam de diferentes maneiras ao longo da história. Assim, devemos sempre ter em mente os efeitos que nossas escolhas artísticas tecnológicas terão na abordagem do corpo que dança, pois estaremos contribuindo para a significação e entendimento sobre o corpo em nosso momento histórico. Le Breton coloca que “qualquer questionamento sobre o corpo requer antes a construção do seu objeto, a elucidação daquilo que subtende” (2009, p. 24). É deste questionamento que deve surgir a relação entre a dança e a tecnologia.

**Referências:**

- Albright, Ann Cooper **Choreographing Difference: The Body and Identity in Contemporary Dance**. Hanover, NH: University Press of New England, 1997,
- AU, Susan. **Ballet and modern dance**. 2.ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2002.
- BANES, Sally. **Writing dancing in the age of postmodernism**. Hanover and London: Wesleyan university Press nd university press of New England, 1994.
- BARBERO, Jesús Martín. "Técnicas, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século". In: MORAES, Dênis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006b. 246p
- BOURCIER, Paul. **História da dança no ocidente**. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BRUM, Leonel. **videodança – uma demanda do mercado**. In: *Dança Arte & Ação*, Mar. Abr. de 2006. Disponível em: <[http://www.dancecom.com.br/daa/col\\_brum.php](http://www.dancecom.com.br/daa/col_brum.php)>
- COHEN, Selma Jeanne (Org.). **Dance as a theatre art - Source readings in history from 1581 to present**. 2a. Ed. Hightstown: Princeton Book Company Publishers, 1992.
- COURTINE, JJ.;VIGARELLO,G. e CORBIN, A. **História do corpo: as mutações do olhar: o século XX**. Rio e Janeiro: Vozes, 2006.
- American Dance Films Association. Disponível em <http://www.dancefilms.org/>) Acesso em 21 de dezembro de 2011.
- CORDEIRO, Ana Livia. **M3x3**. 1973. Disponível em: <http://www.analivia.com.br/> Acesso em 17 de julho de 2013.
- DEREN, Maya. **Choreography for the Camera**, in Dance Magazine. New York: Macfadden Communications Group, october/1945.
- K ATZ, Helena; GREINER, Christine. **Por uma teoria do corpomídia**. In: GREINER, Christine (Org.). *O corpo. Pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo, Annablume, 2005.
- LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- JOWITT, Deborah. *Time and the dancing Image*. Berkeley and Los Angeles: University of Califórnia Press, 1988.
- MATOS, Lúcia. *Dança e diferença*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- MCCORMICK, Malcolm & REYNOLDS, Nancy. *No fixed points: dance in the twentieth CAPAentury*. Ann Arbor, Michigan: Edwards Brothers inc. 2003.
- MONK, Meredith. Vessel: an opera epic. In: COHEN, Selma Jeanne (Org.). *Dance as a theatre art - Source*

readings in history from 1581 to present. Hightstown: Princeton Book Company Publishers, 1992, p. 209-216.

NUNES, Ana Paula. *O corpo na videodança*. Idança,Net, 13/08/2009. Disponível em <http://idanca.net/o-corpo-na-videodanca/>. Acesso em 17 de julho de 2013.

OLIVEIRA, Mauricio de. *Mauricio de oliveira: entrevista pessoal*. Entrevistador: Silvia Susana Wolff. São Paulo, 16 de abril 2007.

SANTANA, Ivani. *Dança na cultura digital*. Salvador: DUFBA, 2006.

TEIXEIRA, Carolina. *Deficiência em cena*. João Pessoa: Idéia, 2011.

WOLFF, Silvia Suzana. *Momento de transição: em busca de uma nova eu dança*, 2010, 107 f. Tese (Doutorado em Artes) - Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo 2010.

\_\_\_\_\_. *William Forsythe e a dessacralização do ballet no espaço urbano*. *Revista Cena*, nº 9, 2011, 16p.