

A INTERFACE CRIATIVA: REVENDO O PAPEL DO DISPOSITIVO NA COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA

Luiz Thomaz Sarmiento Conceição
Luizthomaz.sc@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/7318017690334785>

O papel da tecnologia na criação artística contemporânea adquire cada vez mais importância a nível de processo. Desde vanguardistas na década de 60 aos artistas da atual Era Digital, o dispositivo tecnológico continua a ser objeto de pesquisa e elaboração artística. Através da problematização e desconstrução de suas funções, os dispositivos tecnológicos apresentam alternativas estéticas para uma sociedade ocidental automatizada.

A cultura como lente de uma sociedade é uma metáfora constante no vocabulário comum. Nesse sentido, pode-se inferir que nosso olhar é contaminado pelas vivências que adquirimos no decorrer de nosso desenvolvimento cognitivo que por sua vez está cada vez mais contaminado pela presença da tecnologia. Isso seria o germe da relação entre cultura e contexto social que faz com que nossa organização social esteja intimamente (des)organizada por uma série de dispositivos em sua acepção filosófica. Desse modo, proponho uma revisão sobre alguns conceitos muitas vezes sinônimos ou equivalentes no que concerne a sua aplicabilidade prática mas que vivem em processo de atualização, revisitação e reordenação de acordo com a lente pela qual se olha. Os conceitos são: meio, novas mídias, dispositivo e interface, enquanto mediadores em processos de criação artística. A perspectiva da mediação é o grande filão para que compreendamos os princípios contaminatórios produzidos por aparelhos que promovem a comunicação entre o homem e a máquina.

A lente aqui proposta é multifocal, abarcando teorias da comunicação, semiótica, dança em mediação tecnológica, cinema, filosofia e cultura digital. Por sua vez, o objeto para onde foca nossa visão contaminada é, neste ensaio, a dança, visto que este artigo

advém dos meus estudos de mestrado sobre a contaminação da imagem digital na composição coreográfica contemporânea a partir de um estudo de caso¹. Na análise de uma série de experimentos artísticos envolvendo a criação em dança associada a dispositivos móveis digitais proponho um conceito-lente para que observemos como vêm os artistas contemporâneos que lidam com a tecnologia digital. Não posso falar de todos os artistas digitais mas posso iniciar um discurso a partir da experiência prática e do estudo bibliográfico desenvolvido nesta pesquisa e apontar uma perspectiva estética a qual denomino de hipercoreografia.

Seguindo um ordenamento lógico, primeiramente é preciso apresentar um entendimento sobre o conceito mais abrangente de todos: o meio. O termo é ampla e incessantemente estudado em diversas áreas do conhecimento e dificilmente há um consenso de sua definição pois sua aplicabilidade é extensa e são muitos os contextos. Por essa razão optei aqui por iniciar apresentando o seu viés etimológico. Segundo CAMELLA (2009, p.24):

É curioso observar a etimologia das palavras *media*, canal e veículo. A palavra *media* é o plural da palavra latina *medius* (*media*, *medium*), e em português corresponde a *meio* (*meios*, *do meio*). Esse substantivo latino *médium* tem como significado “aquilo que está no meio de algo, aquilo que está entre duas coisas”, e por isso mesmo, inclui a participação dos elementos nas extremidades. Isso significa dizer que qualquer mudança num meio (de comunicação) afeta todos os componentes do processo comunicacional, incluindo o código desse meio, e impõe-lhes modificações, não só a eles, mas, ainda, a qualquer outro elemento que esteja em alguma extremidade. Isso permite afirmar que o meio e o código são duas faces da mesma moeda.

Com relação às teorias da comunicação a palavra meio esteve ligada aos suportes materiais de transmissão de informação, do aparelho fonador humano aos meios

1 Este artigo integra a dissertação de mestrado intitulada “Hipercoreografias: corpo e imagem digital em experimentação na Cia Moderna de Dança” a ser defendida por mim no Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará.

de comunicação de massa, por exemplo. No entanto, o termo foi adquirindo outras denotações de acordo com mudanças no próprio paradigma comunicacional transformado principalmente com a erupção de formas diferenciadas de mediação. Lúcia Santaella em seu livro *Cultura das Mídias* (2003) apresenta historicamente a substituição do conceito de meios a partir das novidades propostas pelas tecnologias digitais o que culminou na massificação de outro conceito: a mídia.

O termo mídia quando começou a se popularizar no Brasil por volta dos anos 90 referia-se estritamente aos meios de massa (TV, rádio, jornais impressos, revistas, etc.). A principal característica dessa nomenclatura diz respeito à forma de distribuição e recepção massiva e passiva das informações. Com o tempo as mídias de massa representavam não só os meios de produção e difusão de conteúdos jornalístico mas também publicitário ampliando a natureza do objeto. Todavia o processo de multiplicação das mídias não cessou por aí e o conceito de meio de comunicação de massa não mais foi suficiente para abarcar as novas e cada vez mais personalizadas/individualizadas mídias. O progresso das tecnologias de telecomunicação e computação e o cruzamento entre as áreas fizeram surgir novas e potentes formas de comunicação: as novas mídias.

O que seriam então essas novas mídias? Lev Manovich em sua obra *The Language of the New Media* responde a esta pergunta:

As novas mídias representam uma convergência de duas trajetórias históricas distintas: computação e tecnologias midiáticas. Ambos começam em 1830 com a Máquina Analítica de Babbage e o Daguerreótipo de Daguerre. Finalmente, em meados do século XX, um computador digital moderno é desenvolvido para realizar cálculos em dados numéricos de forma mais eficiente, que assume a partir de inúmeras tabuladores mecânicos e calculadoras já amplamente utilizados por empresas e governos desde o virar do século. Paralelamente, assistimos ao surgimento de tecnologias de mídia moderna que permitem o armazenamento de imagens, sequências de imagens, sons e textos usando diferentes formas materiais: uma placa fotográfica, um estoque de filme, um disco de vinil, etc A síntese destas duas histórias? A tradução de todos os meios existentes em dados numéricos acessíveis para computadores. O resultado é a nova mídia: gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto que se

tornam computável, ou seja, simplesmente um outro conjunto de dados de computador. (MANOVICH, p. 44)².

Isso potencializa exponencialmente as formas de produção de conteúdo midiático (textos, imagens, sons, etc.). Tudo pode ser codificado em representações numéricas, ou códigos binários, e desse modo transportados e modificados incessantemente por meio de interfaces que permitam que um usuário manipule os dados digitalizados. Esse processo de codificação se assemelha à semiose na perspectiva peirceana pois para Charles Sanders Peirce (ANO) a construção de signos implica invariavelmente em um processo de mediação objeto-signo-interpretante. Assim, semiose e mediação se entrecruzam conceitualmente no que se refere à capacidade de construir signos pois funcionam no sentido de substituir o objeto por algo que o represente (uma palavra, uma imagem ou um código binário, por exemplo), ou seja, em informar, estabelecer relações entre sujeitos e coisas, representar. Isso se dá por uma experiência de alteridade na qual a coisa em si existe em alguma medida por meio de sua representação que, se por um lado deforma o objeto real, valorizando-lhes algumas faces e representando-o parcialmente, por outro, estimula o sujeito a estabelecer comparações com outras representações, formando uma cadeia semiótica, ou ainda, criando significações.

Para que o signo possa representar alguma coisa, o fenômeno, aqui nominado como objeto dinâmico, que está fora dele, deve ter algo desse objeto dentro dele (objeto imediato). O signo é um sistema aberto, ou melhor, aberto em algum nível, pois ele manifesta somente parte do objeto, não o objeto na íntegra, assim como expõe apenas parte do interpretante. Por ser sempre incompleto, o signo tende a um

2 “New media represents a convergence of two separate historical trajectories: computing and media technologies. Both begin in the 1830’s with Babbage’s Analytical Engine and Daguerre’s daguerreotype. Eventually, in the middle of the twentieth century, a modern digital computer is developed to perform calculations on numerical data more efficiently; it takes over from numerous mechanical tabulators and calculators already widely employed by companies and governments since the turn of the century. In parallel, we witness the rise of modern media technologies which allow the storage of images, image sequences, sounds and text using different material forms: a photographic plate, a film stock, a gramophone record, etc. The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible for computers. The result is new media: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces and text which become computable, i.e. simply another set of computer data. Tradução nossa.” Tradução nossa.

desdobramento na cadeia semiótica. Por exemplo, o objeto imediato de uma fotografia pode ser o que está sendo fotografado, a luz do ambiente, o ângulo da câmera, o foco, etc. (SANTANA, 2006, p. 74)

A criação artística em dança e tecnologia digital, por dedução, também pode ser vista como semiótica na medida em que ela cria imagens corporais digitais e gestos significativos. Esse processo também pode ser compreensível pela ótica da informação.

Pode-se compreender a informação simplificada como “estruturas simbolicamente significantes com a competência e a intenção de gerar conhecimento no indivíduo, em seu grupo e na sociedade” (BARRETO). Ela é resultado de processamentos, manipulações e organizações de dados que o ser humano vai apreendendo durante o seu desenvolvimento. Sua função na sociedade é tão significativa que deu origem a todo esse movimento incessante de pesquisa em tecnologias da informação que produzem dispositivos cada vez mais sofisticados de comunicação.

Damos o nome de informação ao conteúdo do que é objeto de intercâmbio com o mundo externo, enquanto nos ajustamos a ele e fazemos com que se acomode a nós. O processo de receber e utilizar as informações consiste em ajustar-nos às contingências de nosso meio e de viver de maneira efetiva dentro dele [...] Viver de maneira efetiva significa possuir informação adequada. Assim, pois, a comunicação e a regulação consistem a essência da vida interior do homem, tanto como de sua vida social. (WIENER *apud* GIANNETTI, 2006, p. 26)

A comunicação passou a ser o foco da produção industrial na segunda metade do século XX. Somado a isso, a descoberta do DNA (ácido desoxirribonucleico) como o portador da informação genética impulsionou ainda mais as pesquisas acerca desse conceito que passou a ser considerado o princípio organizacional da própria vida. A vida pensada em organizações de informações em constantes trocas implica em uma vida caracterizada pela ambivalência. O excesso de informação característico do modo de vida contemporâneo ocidental tem implicações como a fragmentação de imagens e suas significações potencializadas por instrumentos que permitem outras visões de mundo.

O filósofo Vilém Flusser é um expoente nas teorias da comunicação e a meu ver teórico basilar para quem pretende desenvolver estudos sobre a relação entre arte e novas tecnologias. Ele desenvolveu os princípios para a elaboração de uma teoria dos meios e das mediações tecnológicas, buscando na raiz etimológica uma forma de pensar sobre as novas mídias sem reduzi-las à sua funcionalidade tecnológica, mas pensando no processo amplo de mediação.

O princípio de toda máquina é ser um instrumento. Podemos compreender instrumento inicialmente por suas raiz etimológica do latim *instrumentum*, equipamento, material, ou ainda: 1) Objeto ou aparelho com que se executa algum trabalho ou se faz alguma observação; 2) Pessoa ou coisa que serve de meio ou auxílio para determinado fim; e 3) Meio com que se consegue alguma coisa.

Flusser (2009) em seu livro *A Filosofia da Caixa Preta* desvenda um pouco da ontologia do aparelho fotográfico a fim de direcionar uma perspectiva de pensamento a partir dos dispositivos tecnológicos. Primeiramente acho válido ressaltar que o filósofo não é pessimista em relação ao futuro tecnológico. Para o autor, as mídias são objetos culturais e como tais possuem funções que obedecem às intenções humanas. Mais a frente perceberemos que isso não faz do objeto bom o mau mas também não os torna inocentes. Os dispositivos tecnológicos não são inocentes, eles são construídos por indústrias que sabem muito bem o que fazem e para que fazem. A lógica de funcionamento e aplicabilidade de uma tecnologia reflete a lógica de um idealizador e funciona como um instrumento de ação. A utilização dos aparelhos conduz a formas específicas de interação social e de mediações do homem no ambiente. Logo, as mídias vistas como instrumentos tem o papel fundamental na sociedade humana de promover modificações no ambiente, como explica Flusser (2009, p. 20):

Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama “trabalho”. O resultado se chama “obra”.

Os instrumentos seriam uma forma de apropriação da natureza pelo homem. De forma mais complexa, as máquinas representam mais uma forma de controle do homem sobre o ambiente pois elas podem ser compostas de múltiplos instrumentos e tendem a convergir em seu funcionamento diversas aplicabilidades. Isso pode redimensionar a ideia de trabalho à medida que a máquina acaba muitas vezes realizando ações autonomamente. Isso pode ter direcionado a uma inversão entre necessidade da tecnologia e a dependência dela.

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função dos homens; depois, grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas. (*idem*, p. 21)

Após a Revolução Industrial alguns parâmetros de interação social passaram a seguir regras de automação. Seja pelo telefone ou mesmo pelos automóveis que representam formas distintas de encurtar espaços e tempos, respectivamente. Com a mobilidade cada vez maior das máquinas elas passaram a literalmente “viver” conosco e em alguns casos a compor o nosso próprio corpo. O acesso à informação se tornou mais “democrático” no que diz respeito a possibilidade de diversas camadas da sociedade terem acesso a veículos de informação de massa (TV, rádio, jornais impressos) e móvel (notebooks, tablets, celulares) que conectados a grande rede internacional de trânsito informacional, a Internet, ampliaram as possibilidades de produção, manipulação e tráfego de informações entre diversos indivíduos do planeta. Ter informação se tornou parâmetro de sociabilidade.

As pesquisas em tecnologias da informação são responsáveis por produzir *softwares* e *hardwares* cuja função primordial é a aceleração do processamento e da transmissão informacional, encurtando espaços e comprimindo o tempo entre emissão, recepção e *feedback*. O *feedback* é um conceito proveniente da Teoria da Informação de

Claude Shannon e Warren Weaver que ao lado de outros teóricos da comunicação como Norbert Wiener e Alan Turing se dedicaram a estudar a interação entre sistemas distintos como o biológico e o tecnológico colaborando para o surgimento de disciplinas como a Cibernética e a Realidade Virtual. A RV não foi desenvolvida neste estudo e, portanto, apenas tangenciarei a sua teoria. No entanto, em relação à Cibernética se faz necessário um aprofundamento um pouco maior pois alguns pensamentos que fazem parte desta disciplina colaboraram para a teia conceitual da pesquisa.

As principais colaborações dessa disciplina consistem em se desvincular da ideia romântica segundo a qual o observador é um simples “consumidor inerte” de arte e sustentar que, por um lado, “não existe uma percepção passiva” e, por outro, “a obra de arte é objeto de comunicação.” (GIANNETTI, 2006, p. 48)

O excerto acima se refere a um ponto fundamental desta pesquisa: a obra de arte enquanto objeto (estético) de comunicação. Mesmo sendo polêmica a afirmativa creio que seja necessário uma reflexão sobre isso pois essa afirmação corrobora com as visões explicitadas anteriormente onde o processo de mediação é cerne das artes que lidam com a tecnologia digital.

Segundo sua origem grega, Cibernética significa a “arte de conduzir”³, ou: “ciência que estuda os mecanismos de comunicação e de controle nas máquinas e nos seres vivos.” E ainda “Aplica-se a uma arte (também dita cinética) que tende a representar, utilizando os recursos da técnica moderna, coisas em movimento.”⁴ E o objetivo dessa disciplina é lutar contra uma tendência natural da comunicação que, compreendido como um sistema fechado, segue a tendência apresentada por Williard Gibbs na qual:

O universo, junto com todos os seus sistemas fechados que contém, tende de forma natural a piorar ou a perder seus caracteres distintos, a passar do estado menos provável ao mais provável, de um estado de

3 Entendendo arte em sua visão clássica referente ao domínio técnico.

4 <http://www.dicio.com.br/cibernetica/>. Visualizado em 05/11/2012

organização e de diferenciação, no qual existem demarcações e formas, a outro de caos e identidade. (*ibidem*, p.25)

Em outras palavras, os sistemas tendem ao caos e não à ordem. O que na Teoria da Informação pode ser chamado de entropia, processo entrópico ou ruído. O ruído atrapalha a comunicação, logo é inimigo da cibernética e das demais práticas que visam a transmissão de informação sem perdas, ou com o mínimo de perdas. A tecnologia digital elimina boa parte das interferências externas as quais a tecnologia analógica sofria em sua transmissão.

O ruído interfere no processo de interpretação da mensagem, o que, a meu ver, acaba sendo um elemento constituinte das artes – principalmente as que valorizam a abstração –, visto que uma transmissão linear e objetiva nem sempre faz parte de sua intencionalidade. A arte sendo encarada como um sistema também tenderia ao caos. Mas mesmo ela pode ser conduzida a um ordenamento por meio da técnica. Logo, a ordem e o caos permeiam a criação artística tanto quanto na comunicação. Se há ruído, então significa que nem todas as informações originais chegam ao seu destinatário.

Pensemos nisso sobre a arte: se no processo de interação entre obra e espectador há um processo entrópico – o que é característico da arte visto que sua materialização tende a valorizar o plano de expressão em detrimento do plano de conteúdo – então quer dizer que há uma quantidade de informação elaborada pelo artista que não chega a ser perceptível ou compreensível ao observador. No entanto, para a Cibernética, a efetividade de uma comunicação não está em na quantidade de informação que é transmitida mas na proporção dela que chega a circular. Essa valorização dada ao receptor da mensagem é fundamental para a elaboração de uma teoria estética que, fundamentada também na cibernética, valoriza o papel do observador da obra de arte e no papel ativo que ele tende a ter nas expressões artísticas modernas e pós-modernas. A resposta dele às informações recebidas pela obra, assim como a resposta de um receptor à mensagem caracteriza o que, para a Teoria da Informação, é o *feedback* e para a Cibernética a retroalimentação. “Segundo esse ponto de vista, qualquer informação – inclusive a

informação estética, os sentimentos e as emoções – está sujeita a processos fisiológicos específicos, que determinam sua assimilação.” (*ibidem*, p. 53) Essa característica implica em um autoregulação do sistema em função da informação de resposta do meio. Isso pode ser visualizável na interação humano-máquina.

Modelos canônicos de Interação Humano-Computador são baseados em um loop - estrutura do arquétipo de feedback. A informação flui a partir de um sistema (talvez um computador ou um automóvel) através de uma pessoa e de volta através do sistema de novo. A pessoa tem um objetivo, ela atua para alcançá-lo em um ambiente (fornece a entrada para o sistema), ela mede o efeito de sua ação sobre o meio ambiente (interpreta saída do sistema de feedback) e, em seguida, compara resultado com a meta. A comparação (diferença rendimento ou congruência) dirige a sua próxima ação, iniciando o ciclo novamente. Este é um simples auto-correção do sistema, mais tecnicamente, um sistema de primeira ordem cibernética.⁵(PANGARO)

Nesse processo de estudar a interação entre sistemas distintos, a Cibernética percebeu que seria necessário um equipamento responsável por fazer a tradução das intenções humanas em informações compreensíveis pelo computador, ou seja, informações binárias, e a esse equipamento deu-se o nome de *interface*.

A relação humano-máquina só é possível através de uma conexão entre diversos desses dispositivos ou interfaces que codificam informações de uma linguagem a outra, seja do homem para a máquina, ou vice-versa. Na dança mediada não é diferente, e é importante esclarecer conceitualmente de que dispositivo estou abordando neste estudo a fim de construirmos uma grade conceitual clara.

Segundo Parente (2010) o termo *dispositivo* foi criado na década de 1970 por teóricos estruturalistas franceses como Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry

5 “Canonical models of computer-human interaction are based on an archetypal structure—the feedback loop. Information flows from a system (perhaps a computer or a car) through a person and back through the system again. The person has a goal; she acts to achieve it in an environment (provides input to the system); she measures the effect of her action on the environment (interprets output from the system—feedback) and then compares result with goal. The comparison (yielding difference or congruence) directs her next action, beginning the cycle again. This is a simple self-correcting system—more technically, a first-order cybernetic system.”Tradução nossa.

Kuntzel para definir o instrumento cinematográfico capaz de condicionar os espectadores das salas de cinema a um estado de sonho ou alucinação. Para eles, o dispositivo, compreendido como todo o conjunto instrumental do cinema (câmera, projetor, sala de projeção), era responsável pelo *efeito cinema*.

O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológico (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão). O cinema possui um dispositivo específico cujo efeito básico consista na produção da impressão de realidade. (PARENTE, 2010, p. 06)

Essa impressão da realidade é dada a uma recriação da realidade ordinária, vivida pelo espectador e/ou pelo artista e recriado pelo dispositivo. Essa recriação pode também ser entendida como *simulacro*. A construção simbólica desse simulacro implica em escolhas de discursos (sejam eles verbais ou não) que faz com que Baudry compare o dispositivo a um *aparelho ideológico*. Quando, até aqui, abordo a nomenclatura *cinema*, estou falando do cinema na sua forma comumente compreendida, ou a *Forma Cinema*, que, segundo Parente, trata-se de um modelo-representativo-industrial. É o modelo estético hegemônico que se concretizou historicamente pela sua (re)produção massiva baseada na espetacularização da técnica cinematográfica, na imobilidade do espectador durante a contemplação do filme e na ilusão de verdade dos fatos apresentados. A *Forma Cinema* compreende toda a situação espaço-temporal, emocional e corporal que exprime três dimensões do dispositivo: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa. Nessa forma de cinema há o predomínio da narrativa.

Mas nas formas contemporâneas de cinema e do outras linguagens que utilizam o dispositivo cinematográfico como mediador, a narrativa, seja ela linear ou não, não é a única maneira de se construir o discurso ou o conteúdo da obra. Nessas formas como o transcinema, a videoinstalação, a videodança, a *performance*, entre outros, o dispositivo é problematizado. Esse processo de problematização abre-se a uma visão filosófica sobre o dispositivo.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra de grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivos de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso deste conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é como um manifesto do seu pensamento. (*ibidem*, p. 10)

Ver o dispositivo como manifesto do pensamento humano é percebê-lo como mediador no processo perceptivo e como criador de visões de mundo. Essa percepção é fundamental para a compreensão de seu papel em um processo artístico, tanto no que concerne a forma quanto ao conteúdo, que, como já fora explicitado, para essa investigação exploratória estão indissociados.

Conteúdo pode ser entendido de duas formas: ou como assunto ou como o que está contido em algo⁶. A definição tradicional de mensagem estaria próxima da ideia de assunto. Ao elaborar um texto para um livro impresso, há um processo de codificação do pensamento sobre determinado assunto que é peculiar a essa forma de linguagem escrita. Mas esse mesmo assunto poderia ser codificado em uma ou várias imagens fotográficas ou em um filme. A linguagem verbal, a linguagem visual e a corporal possuem especificidades que estão diretamente relacionadas ao meio material por onde elas se expressam. É a síntese do pensamento mcluhaniano de que “os meios de comunicação, cada um nos limites de suas codificações, operam modificações no modo de perceber o mundo e, por conseguinte, de produzir linguagem.” (MACHADO, 2009. p. 41).

No caso das novas mídias, ou mídias digitais, houve um hibridismo entre as tecnologias das telecomunicações com as do computador, o que agrega ao digital funções antes restritas ao analógico e telecomunicacionais. Isso faz com que menos informações se percam no processo de trocas e amplie as possibilidades de interações

6 <http://www.priberam.pt/dlpo/>. Visualizado em 15/09/2012.

mediadas. As teorias informáticas recentes cunharam o termo interface técnica, que apresenta uma visão que confere maior independência à máquina no processo interativo.

As interfaces técnicas (*Human Computer Interfaces*) desempenham um papel semelhante ao dos “meios” que os seres humanos necessitamos para comunicar e facilitam o acoplamento entre diferentes sistemas. Nesse processo, trata-se tanto de buscar a redução da distância e do tempo de comunicação como de alcançar a otimização do tempo de reação e da flexibilidade na inter-relação. Essa otimização implica reconsiderar a compreensão das posições assumidas por cada sistema – sujeito e máquina – que intervém no processo de comunicação: o sujeito deixa de ser o operador que controla o consciente e integralmente uma ferramenta; e a máquina experimenta um crescimento progressivo no grau de independência de seu funcionamento, isto é, já não é uma “simples” ferramenta “inerte” no sentido tradicional. (GIANNETTI, 2006, p. 118)

Essa independência está relacionada as pesquisa em Cibernética, Inteligência Artificial e de Realidade Virtual principalmente, mas que é perceptível nas formas mais “simples” de mídia digital no qual a autonomia da máquina ocorre mais no nível do processamento das informações do que a nível operacional apesar da crescente evolução da robótica. Para exemplificar essa transformação basta analisar as mudanças ocorridas pela reprodutibilidade técnica. Até a invenção da fotografia a reprodução de retratos era feita por meio da pintura. Digamos aqui que os olhos do artista tinham a função primordial de captar a imagem mas o maior trabalho era das mãos por meio das quais a imagem se reconstruía⁷. Após a fotografia a funcionalidade da mão se transforma, pois agora é preciso apenas um *click* em um botão para que a imagem seja reproduzida. E mais, nas atuais câmeras digitais é possível prever em uma tela embutida no aparelho como a imagem será visualizada posteriormente superando as máquinas de filmes fotográficos. Observa-se aí uma reconfiguração da própria corporeidade na ação de reprodução da imagem. E isso também pode ser observado na dança a partir da existência de *softwares*

7 A divisão olho/mão é apenas didática no sentido de se entender as mudanças ocorridas na corporeidade da ação de fotografar.

de composição coreográfica como o *Lifeforms* (c.f. SANTANA, 2002) onde a figura tradicional do coreógrafo se dissipa dando lugar a um coreógrafo digital ou ainda os robôs japoneses que fazem uma belíssima apresentação das danças tradicionais do Japão.

Segundo Mcluhan, a tecnologia elétrica é uma projeção do sistema nervoso humano para fora do corpo. Desse ponto de vista, qualquer tecnologia pode ser vista como uma extensão do nosso próprio corpo orgânico no sentido de que são formas de expansão das possibilidades de ação do homem sobre o ambiente o que passa a exigir novas relações entre os órgãos dos sentidos e as extensões, ou seja, as percepções são redimensionadas. A nível fisiológico, segundo o autor no uso normal da tecnologia o homem sempre é modificado por ela, e em compensação sempre encontra uma forma de modificá-la também. Trata-se de um processo de extrassomatização do sistema perceptivo humano, no sentido de que o homem passou a perceber o mundo através de um aparato tecnológico artificial, mas que tem como objetivo enviar informações ao corpo para que ele interaja com o ambiente.

Pra mim a câmera é essa possibilidade, resumindo, de tirar o meu olho e poder enxergar de um outro ângulo. E outra coisa que eu ia falar era da coisa da possibilidade que o vídeo traz da criação. Quando a gente 'ta' criando a sequência ou pensando na cena, ela tem um contexto específico, a gente acaba pensando, querendo ou não, [...] uma qualidade que a gente fala assim: isso aqui [o movimento] é legal mas se fosse mais devagar... agora eu quero a atenção só pra minha mão. A gente acaba pensando em coisas assim porque o vídeo ele pode tranquilamente recortar isso, ele pode ampliar, pra ficar mais próximo do imaginado.⁸

Resumindo: a máquina, o instrumento, o dispositivo ou ainda a interface técnica, possuem códigos próprios que determinam uma forma própria de interação e que na conexão com o corpo na dança não funcionam apenas como mediadoras mas também como co-criadoras, por isso interfaces criativas. Interfaces que criam mundos estéticos, perceptivos que oferecem lentes diferenciais para a arte e principalmente para a dança

8 Depoimento de Ercy Souza, intérprete-criador e sujeito desta pesquisa registrado em vídeo.

que historicamente sempre esteve vinculada às evoluções tecnológicas. Coreografar na contemporaneidade deve ser encaixada em paradigmas que dialoguem com as novas condições de criação e fruição estéticas. Coreografar na contemporaneidade deve ser compor movimento com corpos de carbono e de silício. Coreografar na contemporaneidade deve ser hipercoreografar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Trad. Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HANKE, Michael. Vilém Flusser: a cultura dos media e mediações. In CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Disponível em <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>> Acessado em: 10/03/2013.

MACHADO, Irene. Ah, se não fosse Mcluhan!... In CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

PANGARO, Paul. *What is Interaction? Are There Different Types?* Disponível em <<http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>> Acessado em 17/06/2012.

PARENTE, André. *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. In PENAFRIA, Manuela, MARTINS, Índia Mara (org.) *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Disponível em <<http://pesquisacinemaexpandido.files.wordpress.com/2011/05/cinema-em-trc3a2nsito-do-dispositivo-do-cinema-ao-cinema-do-dispositivo.pdf>> Acessado em 13/10/2012.

SANTANA, Ivani. *Corpo Aberto: Cunnigham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.capciosa

SOBRE O AUTOR

Luiz Thomaz Sarmiento Conceição é mestrando em Artes e Licenciado Pleno em Dança pela Universidade Federal do Pará. Professor concursado de dança da rede pública de ensino de Belém do Pará. Intérprete-criador da Companhia Moderno de Dança sob a direção da coreógrafa Ana Flávia Mendes Sapucaí. Possui artigos e pesquisas de monografia e mestrado sobre a relação entre dança e educação, videodança e dança contemporânea. Pesquisa as relações de criação em dança contemporânea associada à mídias digitais assim como estratégias de ensino de dança para alunos do ensino fundamental em instituições públicas. Participou de espetáculos premiados regionalmente e nacionalmente como Aconteceu Contorcido (Bolsa de pesquisa, experimentação e criação em dança do Instituto de Artes do Pará 2007); Vem-de-som (Bolsa de pesquisa, experimentação e criação em dança do Instituto de Artes do Pará 2008); Reforma (Prêmio FUNARTE Klaus Vianna 2009); Serpentinhas e Poesia (Bolsa de Pesquisa e criação em dança do Instituto de Artes do Pará 2010); Lírica Morada (Prêmio FUNARTE Klaus Vianna 2011). Atualmente encontra-se em temporada pela região norte com o espetáculo Lírica Morada juntamente com Companhia Moderno de Dança como resultado do Prêmio de circulação do Ministério da Cultura

