



SARMENTO, L.T.C. (Luiz Thomaz Sarmento Conceição). **O pós-sentido da dança: um ensaio sobre o conteúdo artístico na contemporaneidade.** Belém: Universidade Federal do Pará. UFPA; Mestrado em Artes; Ana Flavia Mendes Sapucahy. Bolsista FAPESPA (Fundação de Amparo a Pesquisa do Pará); nível superior Bailarino da Cia Moderno de Dança; graduando em Jornalismo pela Universidade da Amazônia.

RESUMO

Este artigo encabeça um ensaio acerca da construção do conteúdo artístico em dança na contemporaneidade partindo de uma reflexão acerca da união entre dança contemporânea e a imagem digital, seja ela fotográfica ou videográfica. Percebe-se que para além de apenas uma contemplação fortuita a obra de arte contemporânea sugere outras percepções como a reflexão, a interação, a imersão e a rápida transmissão, tudo isso potencializado pela utilização das tecnologias informacionais como suporte tanto de construção quanto de exposição artística. A partir dessa inclusão digital o sentido a ser desenvolvido pela dança passa por um redimensionamento pois a partir desse momento ela passa a ter além do corpo-mídia também um outro mídia que determinará o ponto de vista do espectador. Desse modo, elaborei inicialmente uma revisão bibliográfica acerca de alguns conceitos que engendram o pensamento acerca da dança contemporânea desenvolvido com e para o suporte tecnológico da imagem, constatando que seu sentido está para além do recorte visual pois ele está também no extracampo da imagem.

PALAVRAS-CHAVE: dança; tecnologia; imagem.

RESUMO

This paper leads an essay about the construction of artistic content in contemporary dance starting with a reflection on the union between contemporary dance and digital images, whether photographic or videographic. It is observed that beyond just a casual contemplation of works of contemporary art, offers further insights as reflection, interaction, immersion and rapid transmission, all enhanced by the use of information technologies to support both construction and exhibition of art. From this digital inclusion sense to be developed for dance goes through a resizing because from that moment it is replaced beyond the body-media also another media that determine the view of the spectator. Thus, initially worked out a literature review about some concepts to engender thinking about contemporary dance and developed with the technological support of the picture, noting that its meaning is beyond the cut look because he is also in the backstage of the image.

KEYWORDS: dance; technology; image

A dança é uma forma de atualização de um sentido. Compreendendo sentido, primeiramente tomando o pensamento aristotélico de faculdade de sentir, de sofrer alterações por obra de objetos exteriores ou interiores. Essas alterações podem ser entendidas como variações no estado físico e psicológico do homem a partir da sua percepção do meio. As variações de estado culminam no movimento que é a matriz da dança. O movimento exerce determinado significado a partir de sua função em um determinado contexto.

As duas grandes funções primordiais que precisam ser esclarecidas para a compreensão da função do movimento na dança é a função utilitária e a artística. Segundo Langer (*apud* MENDES, 2010) há de se diferenciar movimento e gesto. Para ela o gesto é dotado de expressividade, que no caso da dança advém de uma intenção criada antes da execução. Logo, a diferença primordial entre o movimento ordinário, vital (aqueles executado pelos viventes) e o gesto, carregado de significado, seria a sua forma expressiva. Essa questão perpassa os estudos da linguagem, mas aplicada a dança, precisa-se de uma visão ampliada dessa. Entendendo o corpo como uma totalidade do ser, o movimento que o ser humano constrói torna-se a sua existência, por ser o modo como se reconhece, se identifica, comunica e interage. É como se o corpo falasse ao outro diretamente pelo sensível.

Quando dança se uni à tecnologia eletrônica, entretanto, se faz necessário levar em consideração que não só o corpo do bailarino é o suporte da linguagem estética, mas também o suporte tecnológico. Por estarmos em um local de fronteira os discursos de legitimação são delicados pois o debate entre arte, ciência e tecnologia advém do declínio da ciência moderna e seus preceitos de *verdade* e de *realidade* e da apropriação da tecnologia para fins artísticos, fomentado principalmente pelos vanguardistas da década de 1960. O encontro desses dois campos do saber fundamentam as teorias que hoje são utilizadas para analisar a atual *media art*. Sobre este termo Giannetti (2006, p. 14) esclarece que

Entendemos *media art* não como uma corrente autônoma, mas como parte integrante do contexto de criação artística contemporânea. (...) Apesar de optar aqui por empregar, de modo geral, o termo *media art*, reconhecemos que outros termos, como arte eletrônica, conseguem, também, transmitir o caráter mais amplo e global das manifestações artísticas que utilizam as chamadas novas tecnologias (audiovisuais, informáticas, telemáticas).

A dança insere-se nesse contexto a partir de obras que proporcionem a interação entre o corpo carbônico dos bailarinos e os corpos silicíclicos dos dispositivos digitais. Nesse sentido, acredito que uma das formas mais eficientes e belas, por assim dizer, de se trabalhar a interação humano-máquina está no caráter simbiótico da relação. Está em encarar que esses meios são extensões do nosso corpo como já nos esclareceu Marshall McLuhan (2007). Isso promove uma nova relação entre ciência e arte a qual Giannetti (*idem*, p. 23) desdobra.

Uma nova relação entre ciência e arte implica reconhecer que ambas possuem caráter gerativo, na medida que se caracterizam pela criação de mundos ou visões de mundos. Por conseguinte, “o mundo

da arte e o mundo da ciência já não estão ideologicamente enfrentados, como constata Ilya Prigogine, “a multiplicidade de significados, a opacidade fundamental do mundo estão refletidas por novas linguagens e novos formalismos.”

A partir do momento em que o sujeito amplia as possibilidades criativas por meio da tecnologia digital ele também se sente apto a recriar-se de diversas formas recriando assim a sua subjetividade. Entendendo esta não como algo fixo e submetido ao corpo mas como um estado de constantes deslocamentos de si. A ampliação das possibilidades tecnológicas nada mais é do que as ampliações das próprias possibilidades humanas. Os aparatos tecnológicos são extensões do homem que cada vez mais se define a partir de seu meio. O meio é a mensagem (Mcluhan) pois ele funciona a partir do seu próprio meio expressivo, a mídia. A mídia é uma representação da realidade *res extensa* que é o próprio pensamento humano que enxerga o ambiente e tenta através de seus instrumentos modificá-lo. A partir do momento em que os instrumentos deixam de sê-lo para adquirirem a função de aparelho (FLUSSER, 2009) o qual não tem função de intervir no meio e modificá-lo mas sim ampliar as possibilidades do jogo humano, passa-se a haver uma transição dos valores humanos do material para o fluido. A arte deve ser entendida como um meio de livre jogo por onde é possível lidar com conceitos e imagens abstratas. E onde a imagem não sublinha o texto e vice-versa pois ambos caminham juntos e são interdependentes.

Nesse sentido há mais dois conceitos necessários a análise do conteúdo artístico na contemporaneidade: o de metáfora e o de simulacro.

Para Caramella (2009, p. 19)

a metáfora desempenha distintas funções, indo da simples notação de uma eventual similitude à sublime evocação de um feixe de associações substitutivas. (...) ao provocar um “curto-circuito do sentido”, uma metáfora traduzirá interessantes analogias, assimilações audaciosas e insuspeitas correspondências. Isto ocorre porque a passagem de uma carga excessiva de “energia linguística” acarreta o colapso imprevisto da expressão literal, daí resultando uma inebriante sensação de aturdimento, perplexidade e desorientação. Uma metáfora amplia o significado das palavras, posto que toda analogia bem feita torna exponenciais os termos aos quais, semanticamente, reconfigura.

É assim que percebo as estratégias modernas e contemporâneas de construção de sentido na obra artística: como um curto-circuito. A alusão a metáfora é uma forma de sublinhar a importância da linguagem na construção sógnica da arte. O artista subverte a linguagem, a comunicação, a obviedade, o discurso direto. Ele busca na própria linguagem uma forma de reconfiguração estética, um reforma da forma. Até aí nenhuma novidade se não fosse a inclusão tecnológica no processo de criação e no complexo sistema artista-obra-observador.

A partir do momento que as formas de expressão da dança não são mais unicamente presenciais e mesmo quando o são, não estão condicionados

apenas a dinâmica da atualidade¹ mas também as da virtualidade, isso influi diretamente na construção do sentido. Para isso é importante relevar a ideia de simulacro apresentada por Giannetti (2006, p. 42) a qual explicita que:

Gerar simulacros não significa fazer cópias exatas dos “originais”, mas novas versões. Seu valor não se encontra no conceito tradicional de “verdade” – noção essencial na estética clássica -, mas no “grau de operatividade” que possa alcançar, isto é, o grau de analogia. Assim, Moles propõe, 30 anos antes das teorias que analisariam a questão da simulação e que conformariam uma das bases primordiais para pensar a questão *media art*, a substituição do conceito de *verdade* pelo de *simulacro*.

Essa capacidade gerativa da arte associada à tecnologia é reflexo de sua reprodutibilidade técnica como esclarece Benjamin (1994). Daí vem a pergunta: e onde está o sentido da dança na contemporaneidade? No artista, na obra, ou no observador? Se levarmos em conta o observador, é relevante lembrar o que Benjamin fala sobre as massas: “a massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude nova em relação a obra de arte (1994, p. 192). Para o autor o que diferencia um especialista em arte para a massa “leiga” é a forma de apreciação, recepção da obra. O especialista procura na arte o *recolhimento* enquanto que a massa a *distração*. O recolhimento seria o mergulho, o aprofundamento, nas características estéticas e no discurso que se constrói sobre o produto. Já a distração seria a absorção em forma de fluxo, talvez até desinteressada, ou com função recreativa. Sobre essa questão não seria fato que todos nós na vida cotidiana somos massa distraída sendo bombardeada de informações? E quando esse bombardeio invade os salões de arte e os espetáculos de dança, quem é massa e quem é especialista? Quer-se um público massa ou um público especialista? Benjamin responde a isto, indiretamente, no que interpreto que devemos estar sempre distraídos para ampliar nossas formas de percepção, as quais o autor destaca a recepção tátil, que corresponde a uma forma de percepção mais profunda do que a recepção óptica, que se inicia na contemplação. A recepção óptica no distraído está mais ativa e a arte pode dar abertura à recepção tátil do observador através da criação de metáforas e simulacros.

Através da distração, como ela nos é oferecida pela arte, podemos avaliar, indiretamente, até que ponto nossa percepção está apta a responder a novas tarefas. E, como os indivíduos se sentem tentados a esquivar-se a tais tarefas, a arte conseguirá resolver as mais difíceis e importantes sempre que possa mobilizar as massas. (*idem*, p. 194)

A dança nesse contexto não pode ser mais analisada apenas como obra aurática, como propuseram as correntes estéticas românticas de ideologia kantiana-hegeliana. É preciso dar conta de suas extensões expressivas: os

¹ Para aprofundar os conceitos de atualidade e virtualidade ver: LÉVY, Pierre. *O que é virtual?*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

dispositivos digitais. Sendo assim, o sentido da dança contemporânea não está apenas no corpo, o objeto da arte da dança, desterritorializado, virtualizado e fragmentado na imensa rede criativa.

Para então, interpretar a dança contemporânea, ou seja, estabelecer um sentido a ela é preciso averiguar todos os elementos acima apresentados e sua inter-relação em forma de rede. E somada a imagem da rede, que corresponde as formas colaborativas de criação, composição e interpretação da obra de arte, que não se estabelece em sentido único (artista-obra-observador) mas sim em diversos sentidos (artista – tecnologia - obra aberta - observador participante – criação coletiva – etc), a ideia de jogo também é útil para essa análise, mais precisamente a ideia de “jogo de linguagem”. O termo, que na verdade é tratado como método por Jean-François Lyotard em seu livro “O Pós-moderno”, analisa a legitimação do saber na pós-modernidade sob a hipótese de que os diversos discursos existentes na sociedade, sejam eles científicos, culturais, artísticos, etc, existem heteromorficamente no mundo e só podem ser legitimados dentro de seus próprios espaços de pensamento e ação. E a única forma de tecer uma relação que diminua os conflitos conceituais e abra possibilidade para uma construção do que seria, portanto, o sentido da dança na contemporaneidade, é através da paralogia.

Trata-se, com efeito, de supor duas coisas. A primeira é que todos os locutores podem entrar num acordo sobre regras ou metaprescrições válidas universalmente para todos os jogos de linguagem, quando está claro que estes são heteromorfos e resultam de regras pragmáticas heterogêneas. A segunda é suposição que a finalidade do diálogo é o consenso. Mas mostramos, analisando a pragmática científica, que o consenso não é senão um estado das discussões e não seu fim. Este é antes a paralogia. (LYOTARD, 1993, p. 118)

As reflexões aqui propostas não possuem caráter conclusivo mas se tratam de um extravasamento de ideias e conceitos que podem dar condições para a criação de uma forma de analisar a dança associada as novas tecnologias, assim como outras expressões artísticas contemporâneas, e suas diversas formas de construção de significado cada vez mais heterogêneas.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CARAMELLA, Elaine (org). *Mídia: 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 Reume Dumará: 2009.

GIANNETTI, Cláudia. *Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

LYOTARD, Jean-François. *O Pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1993.

MENDES, Ana Carolina. *Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado*. Brasília: Editora IFB, 2010.