

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Thembi Rosa Leste

DANÇA:
arquivos como invenções

Belo Horizonte
2020

Themi Rosa Leste

DANÇA:
arquivos como invenções

Tese apresentada ao Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Artes.

Área de concentração: Artes
Linha de pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Carlos Henrique Rezende Falci

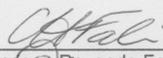
Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2020

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

| | |
|------------------------|--|
| 793.3 R788d 2020 | Rosa, Thembi, 1975- Dança [manuscrito] : arquivos como invenções / Thembi Rosa Leste. – 2020. 212 p. : il. Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. 1. Dança moderna – Séc. XXI – Teses. 2. Coreografia – Teses. 3. Arte e tecnologia – Teses. 4. Arte digital – Teses. 5. Mídia digital – Teses. 6. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. 7. Dança – Teses. I. Falci, Carlos, 1969- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título. |
|------------------------|--|

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa da tese da aluna
THEMBI ROSA LESTE - Número de Registro 2016658279.

Título: "Dança: arquivos como invenções"



Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci - Orientador - EBA/UFMG



Profa. Dra. Christina Gontijo Fornaciari - Titular - UFV



Profa. Dra. Helena Tania Katz - Titular - PUC-SP



Profa. Dra. Lucia Campos - UEMG



Prof. Dr. Eduardo Antonio de Jesus - Titular - UFMG

Belo Horizonte, 17 de fevereiro de 2020.

Ao Canarin e Tomé,
pela vida mais amorosa e sonora
no infinito aprendizado da criação

Agradecimentos

Por todo o apoio e suporte que recebi ao longo desta pesquisa, agradeço:

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, ao PROEX/CAPES pela bolsa de doutorado, ao meu orientador, Prof. Dr. Carlos Falci, à Mônica Ribeiro, coordenadora do programa, aos professores Stephané Huchet, Jalver Bethônico, Graziela Andrade, Magalli Sehn, Marcos Hill, Marcelo Kraiser, Mariana Tavares, Maurício Gino; aos colegas da linha de pesquisa Poéticas Tecnológicas, Henrique Roscoe, Marcelo Padovani, Pedro Veneroso, Leonardo de Souza, e a todos os alunos da graduação em Cinema de Animação, Artes Digitais e Dança, que, em 2018, participaram da proposição do Parquear bando_objetos coreográficos.

À família, e à CasaManga:

À minha mãe, Nely Rosa, e à família Rosa – Gabriel, AP, Clarice, Nancy, Stella; ao meu pai, Rodrigo Leste, à família Marcos – Beatriz, Cristina, Ernesto, Luciana, Fred, à comunidade CasaManga – Clarissa Schembri, Marília Schembri, Christina Barra, Lis de Castro, Julia Panadés, Waneska César, Marília Quintão, Ludmila Menezes, Daniela Domingues, e todas as pessoas queridas que nutrem esse oásis CasaManga, vida longa!

Aos amigos e parceiros de sempre, de lugares distintos, que de algum modo estão presentes nesta pesquisa:

O Grivo, Manuel Guerra, Margô Assis, Dorothé Depeauw, Dudude Herrmann, Dora Leão, Lucas Sander, Paula Santos, Adriana Banana, Cristiane Oliveira, Ione de Medeiros, Lucia Campos, Morena Nascimento, Alejandro Ahmed, Armando Menicacci, Patrícia Azevedo, Cao Guimarães, Kênia Dias, Carolina Amares, Luiz Naveda, Daniel Bisig, Carla Fernandes, Raquel André, Leonel Brum, Daniel Tércio, equipe do TEPE, Ivani Santana, Helena Bastos, Alma Quintana, Vera Garat, Frédéric Bevilacqua, Eduardo de Jesus, Christina Fornaciari, Mônica Toledo, Helena Katz, Pati Manata, Tuca Pinheiro, à Rede Minas e a todos os envolvidos na série Retratos da dança, Guilherme Morais, Carolina Fenati, Luisa Rabelo, Júlia Hansen, Bernardo RB, a todos os participantes do Parquear bando desde 2015, do CCL7, do Motion Bank Lab Brasil, à equipe do MOCO'18, e do Motion Bank...

Um agradecimento mais que especial a Scott deLahunta.

RESUMO

Dança: arquivos como invenções é uma pesquisa em torno das plataformas digitais de dança contemporânea que busca ressaltar e analisar o modo como a noção de arquivo vem sendo reconfigurada a partir das mídias digitais. Projetos realizados nesse campo, tais como *Synchronous Objects* (2009), *Motion Bank* (2010–2013), *Coreographic Coding Labs*, *CCLs* demonstram que o registro de uma coreografia não está apenas vinculado a uma reprodução fiel dela mesma. Vários projetos nesta área propõem a criação de *objetos coreográficos*, rompendo com paradigmas da representação, da neurose do apagamento da dança e inaugurando novas perspectivas relacionadas à fluidez e à dinamicidade dos arquivos (Wolfgang Ernst; Maaïke Bleeker são algumas referências nestas ideias).

As proposições de Jacques Derrida (2001) em *O mal de arquivo* embasam o questionamento sobre o que é um arquivo, e a impossibilidade de univocidade desse conceito. Ressaltam ainda que o arquivamento produz e registra o evento e, por isto, está relacionado ao seu futuro. Assim, os acervos online, plataformas digitais, o MOCAP e outros sistemas de captura de movimentos podem transformar a coreografia em dados e esta se faz, refaz e pode ser reinventada em diversas outras formas. Serão ainda as proposições de André Lepecki do *corpo como arquivo*, e a distinção entre *arquivo e repertório* de Diana Taylor alguns dos conceitos adotados nesta pesquisa, visando investigar a premissa dos Arquivos como invenções. Assumir as duas proposições, tanto do corpo como arquivo quanto dos *objetos coreográficos*, tal como explicitado por Scott deLahunta, James Leach, Sarah Whatley, William Forsythe, levamos a considerar os modos como tais práticas vêm expandindo as noções de coreografia, inclusive nas suas interrelações com as mídias digitais. Investir na construção de plataformas digitais de dança é ampliar os entendimentos acerca da coreografia e, em especial, desenvolver conexões com diversas áreas do conhecimento, bem como instigar as conversações em dança com um público mais amplo. Este projeto de pesquisa atua na interseção entre o campo teórico e prático focado nos processos de criação em dança em sinergia com as interfaces e plataformas digitais. Tal entrelaçamento reforça e aprofunda as noções da dança como conhecimento e dos arquivos como invenções.

Palavras-chave: Corpo arquivo; Dança contemporânea; Dança e tecnologia; Artes digitais; Plataformas digitais; Objetos coreográficos; Arquivos como invenções

ABSTRACT

The research in *Dance: Archives as Inventions* concerns digital platforms related to contemporary dance, analyzing how digital media has reconfigured the notion of archive. Projects carried out in this field, such as *Synchronous Objects* (2009); *Motion Bank* (2010-2013); *Choreographic Coding Labs, CCLs* have demonstrated that choreography archives are not merely an attempt to faithfully represent the artistic works. Many projects in this broad area are proposing the creation of *choreographic objects*, breaking with the paradigms of representation, the neuroses of vanishing on dance and inaugurating new perspectives related to the fluidity and dynamicity of archives (Wolfgang Ernst; Maaïke Bleeker are some authors engaged on this idea).

Archive Fever, Derrida's proposition supports the question about what is an archive and sustains the impossibility of having uniqueness on this concept. It also emphasizes that the archiving produces and records the event, so it is related to its future. Thus, online collections, digital dance archives, MOCAP and other tracking systems can turn choreography into data in order to make it able to be remade and reinvented in many different forms. Alongside, André Lepecki's proposition of the *body as archive*, and the distinction between archive and repertoire by Diana Taylor are adopted in this research with the aim to investigate the premise of archives as inventions. Assuming both concepts, the body as archive and the choreographic objects, proposed by Scott deLahunta, James Leach, Sarah Whatley, William Forsythe, leads to considering them as practices that are extending the notions of choreography and archives, in interrelations with digital media. Building digital dance platforms means to expand endeavors related to choreography and in particular to further develop connections with different fields of knowledge, as well as instigating conversations related to dance with a wider audience. This research project acts at the intersection between theoretical and practice-based fields, focusing on dance creative process in synergy with digital platforms. This interweaving of fields and practice reinforces and deepens the notions of dance as knowledge and archives as inventions.

Keywords: Body Archive; Contemporary Dance; Dance and Technology; Digital Platforms; Choreographic Objects; Archives as Inventions.

Lista de figuras

Figura 1. *Parquear Bando_Objetos Coreográficos*. Animação produzida no *lab Som*, imagem e performances computacionais (2018), na Escola de Belas Artes da UFMG. Frame: Guilherme Garcia

Figura 2. *Parquear bando_objetos coreográficos*. Animações produzidas no *lab Som*, imagem e performances computacionais (2018), na Escola de Belas Artes da UFMG. Frame: Guilherme Garcia

Figura 3. *Retrospectiva Steve Paxton* _ Foto: Stephen Petergorsky

Figura 4 e 5. *Meu corpo como arquivo. Steve Paxton* _ Material para Coluna _ Nova Dança _ SP (2007) Fotos: André Lage

Figura 6. *Meu Corpo como Arquivo. Confluir* _ Thembi Rosa (2006). Coreografia: Alejandro Ahmed e Rodrigo Pederneiras. Trilha sonora: O Grivo. Múltipla Dança, Florianópolis, 2007. Foto: Cristiano Prim

Figura 7. *Diagrama Parâmetros em movimento_ Colaborações*. Projeto de residência artística (2013). (Thembi Rosa; Frédéric Bevilacqua; Carla Fernandes; Armando Menicacci; Bertha Bermudez; Scott deLahunta.

Figura 8. Foto da tela do Site *Synchronous Object* com os objetos coreográficos.

Figura 9. Diagrama do Acoplamento Estrutural. Humberto Marturana & Francisco Varela.

Figura 10 e 11. *Meu corpo como arquivo. Verdades inventadas*. Thembi Rosa e O Grivo (2008-2011). MAMAM Recife, circulação Prêmio Funarte Klauss Vianna. Foto 10: Renato Paschoaleto._ Foto 11: Divulgação.

Figura 12. *Meu corpo como arquivo. EscadaAdentro*, de Thembi Rosa & Lucas Sander (2012). Foto: FILE. FIESP, SP, 2014.

Figura 13. *Meu corpo como arquivo. Frame do vídeo EscadaAdentro #2*, de Thembi Rosa & Lucas Sander (2018). Sesc Palladium (BH/MG).

Figura 14. *Reperformar o arquivo. Rainer Variations* (Charles Atlas, 2002). Frame do filme em que aparece Yvonne Rainer ensinando *Trio A* para Martha Graham interpretada por Richard Move In: <<http://www.vdb.org/titles/rainer-variations>>. Acesso em 5 jan. 2020.

Figura 15. *Reperformar o arquivo. Cristian Duarte. Solo: The Hot One Hundred Choreographers. The Hot List*. Disponível em: <http://hot100.cristianduarte.net/>. Acesso em: 15 jan 2019.

Figura 16. Programação do *Motion Bank Lab Brasil*. Sesc Palladium, BH 2019. Coordenação Thembi Rosa e Scott deLahunta. Arte: Rafo Barbosa

Figura 17 - Captura de movimentos. *Female nude motion studies. Stop motion* de Eadweard Muybridge (1880). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge. Acesso em: 20 jan 2020.

Figura18. Foto da tela de abertura do site *Synchronous Objects*.

Figura 19. Foto da tela do *Synchronous Objects*. Partitura online da coreografia *One Flat Thing, reproduced* (OFTr) de William Forsythe.

Figura 20. *Counterpoint Tool*. Site *Synchronous Objects*. Ferramenta interativa na qual o usuário pode explorar os alinhamentos, formas e fluxo da coreografia de acordo com o seu sistema de indicação de pistas. Disponível em: <https://synchronousobjects.osu.edu/media>. Acesso em: 8 jan 2020.

Figura 21. *Motion Bank*. *Using the Sky* online score de *No Time to fly*, de Deborah Hay. Disponível em: <http://scores.motionbank.org/dh/#/set/sets>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Figura 22. *Improvisation Technologies*. William Forsythe.

Figura 23. CCL1 (2013). Rodrigo Carvalho Blog.

Figura 24. Flyer da mostra de processo do CCL7 (2016). Coordenação Thembi Rosa & Scott deLahunta. Arte: Rafo Barbosa

Figura 25. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Mapa de trabalho por Scott deLahunta; 1º de maio de 2019, Sesc Palladium, Belo Horizonte.

Figura 26. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Registro da entrevista realizada por Carla Fernandes e Scott deLahunta com a equipe do *Bols & Worp*. Foto: Thembi Rosa

Figura 27. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Sessão MOCAP com Xsense de *Bols & Worp* com Dorothé Depeauw e Matthias Koole, proposta por Luiz Naveda. Foto: Thembi Rosa

Figura 28. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 1. Linha equilíbrio (alinhar e exercício do olhar da Lisa Nelson) Foto: Tarcísio de Paula

Figura 29. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 2. Caminhadas (fila, bando, dispersa de modo a não se perder vista) Foto: Tarcísio de Paula

Figura 30. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). *Parquear bando*, Proposta 3. Pausas e composições com o espaço e com os outros; formação de figuras geométricas. Foto: Tarcísio de Paula

Figura 31. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 4. Duetos, trios ou quartetos. Exercícios de Contato Improvisação com o bambu; com as duas pontas interligadas com as outras pessoas, soltar o peso; pressionar; trabalhar com figuras geométricas e pausas. Foto: Tarcísio de Paula

Figura 32. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 5. Nó _ Formar um círculo no centro com os bambus na vertical, paralelos ao chão; abrir o círculo; girar mantendo o contato e a proximidade das pontas dos bambus apoiados no chão até formar um nó; em seguida, cada um pegará uma extremidade; movendo-se até desfazer o nó. Foto: Tarcísio de Paula

Figura 33. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). *Parquear bando*, Proposta 6. Círculo e/ou linha com os bambus conectados pelas mãos; deslocar-se. Foto: Tarcísio de Paula

Figura 34. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). No Sofá com Dudude com Margô Assis e Dorothé Depeauw, 4 de maio de 2019, Sesc Palladium, BH.

Figura 35. Forsythe_ Imagem do *Improvisational Technology*, apud Burrows, 2010. Disponível em: <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/time-motion-symbol-line>>. Acesso em: 18 jan 2020.

Figura 36. Corpo Desenho Dança. *Desenho* de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta. Foto: Patrícia Matos.

Figura 37. Corpo Desenho Dança. *Desenho* de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta. Foto: Rodrigo Gorosito.

Figura 38. Corpo Desenho Dança. *Perceptrum*. Foto: Paulo César Lima (Rumos Itaú Cultural, 2012).

Figura 39. *Using the Sky* (2013). Foto da tela do site do Motion Bank apud Karreman, 2017, p. 198.

Figuras 40; 41; 42; 43. Corpo Desenho Dança. Fotos da tela do site *Between Us*. Coreografia *Effect* de Taneli Tormä. Disponível em: <<https://betweenus.motionbank.org/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Figura 44. Corpo Desenho Dança. *Synchronous Object*. Disponível em: <<https://synchronousobjects.osu.edu/>> Acesso em: 19 set. 2019.

Figura 45. Corpo Desenho Dança. Hieróglifos de Nancy Stark Smith. Video Meta-academy@Bates 2013: *Minded Motion Lab* (Marlon Barrios Solano *et al.* apud Karreman, 2017, p. 194.

Figuras 46 e 47. Corpo Desenho Dança. *Perceptrum* 2012. Thembi Rosa; Dorothé Depeauw; Manuel Guerra; o Grivo. Foto: Cecília Pederzoli

Sumário

| | |
|---|-------------------------------------|
| Corpo arquivo..... | 11 |
| Meu corpo como arquivo _ <i>Rosas</i> _ Repertório _ <i>Ajuntamento</i> _ <i>Confluir</i> | 19 |
| Steve Paxton _ Lisboa 2019 | 22 |
| Meu corpo como arquivo _ <i>Material para a coluna</i> | 24 |
| Anotações e Notações em dança..... | 26 |
| Meu corpo como arquivo _ Parâmetros em movimento _ MB Lab Brasil | 31 |
| Dança e computadores | 38 |
| Meu corpo como arquivo _ Corpo ambiente _ <i>Alarm Floor</i> _ <i>EscadaAdentro</i> | 41 |
| Gestos iniciais _ Merce Cunningham _ Dança pós-moderna americana | 45 |
| Reperformar o arquivo _ Yvonne Rainer..... | 51 |
| Reperformar o arquivo _ Cristian Duarte | 52 |
| Performances do arquivo | 55 |
| Arquivos digitais em dança | 55 |
| <i>RePlay</i> _ Siobhan Davies | 59 |
| Pulsão arquiviolítica em dança | 60 |
| Performances e <i>commodities</i> | 62 |
| Coreografia por Alva Noë e BlackBox por Carla Fernandes..... | 64 |
| Motion Bank Lab Brasil..... | 67 |
| Choreographic Coding Lab (CCL) | 70 |
| <i>Objetos coreográficos</i> _ Epistemologia Sul _ Ecologia dos Saberes | 71 |
| Dados de dança | 73 |
| O corpo como arquivo..... | 75 |
| Notação _ Anotações _ Danças digitais..... | 76 |
| Pina Archive _ <i>Rosas Remix</i> _ <i>if/ Then</i> _ Performances do arquivo | 78 |
| Softwares para anotações em dança e outros arquivos | 84 |
| <i>LifeForms</i> _ Merce Cunningham | 91 |
| Corpos Digitais _ Presença Ausência _ Outros Arquivos..... | 92 |
| Recomeços | 95 |
| Arquivo e repertório..... | 98 |
| Redes de arquivos _ Plataformas online | 100 |
| Arquivos como invenções | 105 |
| Afetos de vitalidade _ Invenções | 105 |
| Arquivos como invenções | 108 |
| Synchronous Objects..... | 111 |
| Sobre One Flat Thing, reproduced..... | 117 |
| Motion Bank..... | 123 |
| Choreographic Coding Lab Brasil e Motion Bank Lab Brasil..... | 140 |
| Motion Bank Lab Brasil _ BH | 143 |
| Documentação Motion Bank Lab Brasil _ <i>Bols & warp</i> | 145 |
| Documentação Motion Bank Lab Brasil _ <i>Parquear bando</i> | 147 |
| Documentação Motion Bank Lab Brasil _ <i>A projetista</i> | 152 |
| Conclusões _ estou aqui | 157 |
| Corpo desenho dança | 161 |
| Referências..... | 181 |
| Sites _ arquivos online de dança e eventos | Error! Bookmark not defined. |
| Sites de artistas pesquisadores | 190 |
| Softwares para notação e arquivos em dança e outros softwares..... | 194 |
| Performances..... | 195 |
| Apêndice A _ Scott deLahunta _ Conversação _ 18.11.2019 | 196 |
| Apêndice B _ Choreographic Coding Lab 7 (CCL7, 2016)..... | 204 |

Corpo arquivo

A questão não é: Quanto você vai extrair dele? Nem é: Quanto você vai inverter nele? Mas sim: Quão imediatamente você vai dizer Sim a qualquer imprevisibilidade, mesmo quando o que acontece parece não ter relação com o que se pensou que era o compromisso da gente?
(CAGE, 1985, p.113)

Propor o texto como uma coreografia, sem libreto, fragmentado, com a interdependência entre os seus elementos, entre tudo aquilo que compõe uma obra, assim como nas peças de Merce Cunningham e John Cage. A coreografia, a música, o cenário, o figurino, não há uma hierarquia, um não é feito em função do outro, cada qual é criado separadamente e depois se ajuntam. Também as partes da coreografia podem ser interdependentes, não há uma linearidade, nem narrativa alguma. A ordem dos blocos de movimentos, temas ou células coreográficas pode ser modificada, definidas por sorteio, *I Ching*, ou por qualquer outro sistema escolhido. A direção do movimento, a sua posição no espaço não é fixada previamente, nem tampouco as várias relações que podem emergir no momento da performance.

Este texto quer se fazer assim, sem hierarquias; cada corpo, célula, arquivo, parte terá a sua autonomia e conversarão entre si pelo eixo temático que é o movimento da dança nas artes digitais, suas memórias nessa temporalidade fluída e dinâmica. Podem ser os arquivos *online*, plataformas digitais que apontam para os diversos modos de se ater com a construção de registros em dança; podem ser formas de se incorporar as experiências em dança e a sua difusão, o corpo como arquivo, a performance do arquivo, reperformar um documento. Estabelecer sincronias desvinculadas de qualquer linearidade ou causalidade, em que os fenômenos acontecem, em que as relações são simultâneas, em rede, é o que aqui se deseja. A virtualidade é a realidade, corpo e avatar mesclam-se em realidades aumentadas, ampliadas. Presença, ausência, ubiquidade são termos que, atualmente, demandam por constantes redefinições. Por isso, o uso de um procedimento historiográfico ¹ em dança, ou mais especificamente no foco dessa pesquisa: olhar, lidar com os registros digitais, adentrar-se nas artes numéricas, em novas redes nas quais parecem prevalecer as relações temporais às

¹ “A historiografia é a narrativa da evolução. Mas, evolução é outra história: não tem começo, dado que é processo – tem eixo de ocorrência. Não tem direção, dado que é ininterrupta – tem estados transitórios. Não tem progresso, dado que é um projeto “cego”- tem gradualidades de especialização.” (BRITTO, 2008, p.17)

espaciais. Ou seja, a tentativa de se haver com um lugar, com a instituição que resguarda, salvaguarda e autoriza o arquivo em dança parece se dissolver cada vez mais frente às novas tecnologias.

Até mesmo os acervos online rapidamente se tornarão obsoletos diante da fugacidade e efemeridade em que os softwares se transformam, são extintos e não conseguem acompanhar a tentativa de estabilidade dos acervos que tentam permanecer nesse mar de informações. Essa é uma característica que merece ser ressaltada: o excesso, o caldo de informações, o tsunami de dados a que estamos constantemente lançados nessa rede que nos escolhe e acolhe, onde só sabemos que tudo o que vemos não é neutro. A cada vez é surpreendente o modo como muitas vezes as ações referentes a acervos online de dança acabam restritas a um gueto, não alcançam sequer a comunidade de dança local, muito menos outras comunidades e áreas afins.²

Experimentar diversos modos de registro, desprender-se da fidelidade, da representatividade das imagens em movimento, ater-se à multiplicidade dos dados capturados, aqueles que expandem os nossos sentidos. É disso que se trata, é como na invenção do telescópio, do microscópio, pois a ideia é analisar a dança a partir de outros sensores que não mais apenas a câmera, que capta a imagem com uma certa proximidade ao que vemos, apesar de ser bidimensional e desconsiderando aqui todo o processo de edição e mesmo das inúmeras formas de captura com uma câmera. Refiro-me, em especial, aos sensores, interfaces digitais que transformam a dança, a coreografia, a movimentação em dados de movimentos. A partir do processamento, da leitura e múltiplas possibilidades de interpretação, esses dados passam a ser material para gerar diversas visualizações ou gerar outros dados a partir da coreografia que seriam anteriormente intangíveis.

Tais dados numéricos não são explicitamente o registro de uma dança tal como podemos ver, já que os pontos luminosos capturados pelo Motion Capture (MOCAP)³ nos mostram nuvens

² Esse tema é um dos tópicos da conversa com Scott deLahunta (2019), disponibilizada no Apêndice A.

³ Motion Capture ou MOCAP é uma tecnologia digital que transforma a superfície de movimentos em dados numéricos. A captura ótica do MOCAP grava os pontos e as trajetórias dos movimentos em uma quantidade e variedade de dados capazes de serem processados de diversos modos. Devido à alta qualidade na resolução desse sistema, a variabilidade de detalhes, os fluxos de dados nessa tecnologia se tornam um desafio tanto para o armazenamento quanto na sua navegação (KARREMAN, 2017, p. 103). Para investigar sobre os usos de MOCAP em dança, ver KARREMAN, 2017; DIXON, 2007; OPEN Ended Group. Disponível em: <http://openendedgroup.com/>, que desenvolveu trabalhos com Merce Cunningham, Trisha Brown, Wayne McGregor, entre outros. Conferir TROIKA Ranch, disponível em: <https://troikaranch.org/> e

de dados, não mais uma coreografia tal como estamos acostumados a ver. Eles acabam por questionar e enfatizar a noção da presença, da co-presença no mesmo espaço tempo, que há pouco tempo era um dos principais pressupostos de definição da performance, dança, e das artes do corpo, em geral. Todavia, cada vez mais reconhecemos outras relações entre corpo, presença, ausência e toda uma gama de percepções acionadas pelas interfaces digitais, com a Realidade Virtual (VR), a produção dos ambientes imersivos, das danças telemáticas, e dos mais diversos experimentos de feedback entre corpo, máquinas, instalações interativas e outros dispositivos que esgarçam a noção de presença na performance.

Todo este vasto espectro que se apresenta traz desafios e questões, tais como: O que é um registro da coreografia? Como ele pode ser feito? Como as novas visualizações em dança em interrelação com as artes digitais alimentam diferentes saberes? Quais aspectos podem emergir de tais “registros”, formas de buscas numéricas, digitais que, talvez, anteriormente estavam invisíveis? Relacionar-se com a digitalização da dança, com registros como invenções em uma rede infinita de configurações é suscitar e emaranhar-se com estes questionamentos, além de tantos outros que emergem da própria prática ao construirmos ambientes propícios a tais experimentos.

Esta pesquisa irá adentrar em algumas discussões específicas sobre registros, arquivos, performances do arquivo, corpo como arquivo, objetos coreográficos, e o trânsito entre a teoria e a prática na construção de acervos digitais em dança. Vários autores com os quais dialogaremos aqui estão diretamente engajados nas reflexões e implementações de tais acervos digitais em dança e performance, e nos interessa, sobretudo, a interseção entre o fazer-dizer⁴ sobre a dança nas mídias digitais. Entre os autores, citamos: Scott deLahunta, William Forsythe, Norah Zuniga Shaw, Bertha Bermúdez, Sarah Whatley, Carla Fernandes, Maaïke Bleeker, James Leach, Andre Lepecki, Diana Taylor, Alva Noë, Harmony Bench, Hetty Blades, Rebecca Stanclife, Bojana Cvejic, Anne Teresa de Keersmaeker. Vários autores escreveram recentemente sobre as suas pesquisas relacionadas a este tema em uma importante

<https://troikatronix.com/>, cujo um dos fundadores, Mark Conglio, é uma referência no desenvolvimento do software Isadora, reconhecido pela sua utilização para performances e instalações interativas. Ver também os *scores* do Motion Bank que se utilizam do MOCAP. Disponível em: <http://scores.motionbank.org/> e <https://betweenus.motionbank.org/>.

⁴ SETENTA (2008) refere-se ao fazer-dizer do corpo e da dança como algo indissociável, ou seja, a linguagem não está representando algo, ela se faz ao dizer. A autora apresenta essa noção em diálogo com o filósofo J.L. Austin com a sua teoria dos atos de fala, da performatividade e do entendimento da linguagem enquanto ação.

coletânea editada por Bleeker; trata-se do livro *Transmission in Motion. The technologizing of dance* (2017).

Assim, além das plataformas digitais a serem estudadas nesta pesquisa, temos várias publicações que interconectam as práticas dos laboratórios, as residências artísticas e a implementação dos registros e acervos digitais. Especificamente sobre questões acerca dos arquivos, registros e repertório, debateremos com alguns textos já clássicos sobre o tema, e que de algum modo também são suscitados pelos autores citados anteriormente. Refiro-me aos seguintes textos: *Mal de arquivo* de Jacques Derrida, *The Archival Impulse* de Hall Foster, *A ordem do discurso* de Michel Foucault, *O arquivo e o repertório* de Diana Taylor, e a noção de *dynarchive*, em torno da Arqueologia da mídia de Wolfgang Ernst.

O modo como alguns acervos relacionados às danças digitais têm se instaurado, desde o início do século XXI, inaugura novas relações de registros, e as consideramos mais como inventos, transcrições, do que representações. Em estreita relação com as artes digitais, alguns artistas pesquisadores de dança em aliança com pesquisadores de outras áreas do conhecimento estão implicados na criação de laboratórios e pesquisas transdisciplinares que expandem as noções de conhecimento, mapas, registros, acervos em torno do movimento, da dança e da coreografia. Serão alguns destes projetos referenciais naquilo que nomeamos **Registros como invenções**. Estes exemplos serão os materiais priorizados nesta pesquisa, a saber, Synchronous Objects, Motion Bank (MB) e Choreographic Coding Lab (CCL), uma tríade de programas lançada por iniciativa do coreógrafo William Forsythe, sendo o CCL mais um desdobramento para lidar com todos os dados de movimentos levantados no MB. Atualmente, o MB e o CCL têm como sede a Universidade de Ciências Aplicadas em Mainz, na Alemanha, e são coordenados por Scott deLahunta e Florian Jenett.

Tais projetos são exemplares para refletirmos sobre a noção dos Registros como invenções, além de trazerem novas perspectivas no que tange às proposições de acervos e arquivos de dança *online*. Nessa linha, ao considerarmos a dinamicidade dos acervos em dança, navegaremos por outras iniciativas, tais como o Transmedia Knowledge Base for Contemporary Dance (TKB), BlackBox, RePlay Siobhan Davies Archive, Pina Bausch Archive, Dance Capsule, de Cunningham, Oral Site, Inside Movement Knowledge, Re:Rosas, Wholo Dance, entre outras tantas iniciativas estimulantes. Tomando como perspectiva a

relevância em se considerar as interseções entre corpo como arquivo, performances dos arquivos e objetos coreográficos. Estes três aspectos estão muitas vezes entrelaçados e, por sua vez, ao lidarmos com os acervos em dança, tal como abordados aqui, é importante iluminar esses sistemas e chamarmos a atenção para as interrelações entre corpo-arquivo-invento.

Corpo como arquivo é um conceito debatido por André Lepecki e por artistas e pesquisadores ao lidarem diretamente com essa questão, que esbarra-se ainda em proposições artísticas transitando por performances autobiográficas,⁵ friccionando ficção e realidade. Em seu artigo “The Body as Archive: Will to Re-enact and the Afterlives of Dance”, Lepecki (2010) descreve e reflete acerca de uma série de trabalhos coreográficos nos quais os corpos dos performers passam a ser o arquivo de peças precedentes selecionadas por ele. Tais performers estão implicados em reperformatar o arquivo escolhido, e isto se relaciona tanto com o corpo como arquivo como com uma prática curatorial. Ressaltando, aqui, que ela pode ser exercida por programadores, curadores, quando estes convidam e propõem remontagens, bem como pelos próprios artistas, ao decidirem *reperformatar um arquivo*. A curadoria dos acervos, dos arquivos irá flertar diretamente com o quê, como e quem decide o que permanece ou se esvai; neste caso, estamos lidando com a historiografia da dança. No Brasil, alguns trabalhos específicos têm atuado nessa direção, ressaltando as pesquisas dos coreógrafos Cristian Duarte,⁶ com *The Hot One Hundred*, e Thiago Granato,⁷ com a sua recente trilogia do projeto *Coreoversações* (2013), abordando alguns coreógrafos falecidos, vivos e outros que ainda estão por vir; ambos artistas em diferentes perspectivas atuam na construção de reperformatar arquivos em dança. O que arquivar, como arquivar e quem é responsável pelo arquivo são temas que em suas respectivas abordagens são debatidos por Jacques Derrida em *Mal de arquivo* e por Michel Foucault em seu *A ordem do discurso*.

Ao propor os Registros e Arquivos como Invenções, refiro-me especialmente aos **Objetos coreográficos**, nomenclatura utilizada por Forsythe tanto para suas instalações quanto para os objetos coreográficos que emergem das pesquisas entre as coreografias e grupos transdisciplinares dedicados às investigações em torno da coreografia. Tais grupos são

⁵ Refiro-me a artistas que lidam diretamente com questões autobiográficas, tais como: Xavier LeRoy, Jérôme Bel, La Ribot, Eleonora Fabião, Ana Pi, além da série *Coleções* de Raquel André.

⁶ CRISTIAN Duarte. Disponível em: <<http://cristianduarte.net/trabalhos/the-hot-one-hundred-choreographers/>>. Acesso em 13 jan 2020.

⁷ THIAGO Granato. Disponível em: <<http://www.thiagogranato.com/choreoversations-project>>. Acesso em 13 jan 2020.

formados por programadores, designers, antropólogos e pesquisadores dos mais diversos campos de conhecimento. Forsythe (2009) publicou o artigo “Choreographic Objects”, cujo título refere-se também ao projeto *Choreographic Objects: Traces and Artifacts of Physical Intelligence*, projeto coordenado por Scott deLahunta, James Leach e Sarah Whatley no Arts Humanities Research Council (AHRC), realizado também em 2008. Leach (2013) publicou o artigo “Choreographic Objects. Contemporary Dance, Digital Creations and Prototyping social visibility”, em que analisa os produtos digitais da dança contemporânea no contexto da economia do saber e da economia da cultura. Cada qual ao seu modo, vários desses projetos, ao proporem objetos, materialização em produtos e sistematizações em dança, estão envolvidos nas questões acerca da economia do conhecimento, como aponta Leach.

Hetty Blades (2015), em sua tese de doutorado *Scoring Dance: The Ontological Implications of Choreographic Objects*, traça um breve histórico do desenvolvimento da noção de objetos coreográficos, trazendo as duas abordagens que citei acima. A autora irá focar sobre a sua seleção de três *objetos coreográficos*, são eles: *Choreographic Score* de Bojana Cvejić e Anne Teresa de Keersmaeker; *Synchronous Objects* e *Using the Sky*, partituras online do Motion Bank. No contexto da sua pesquisa, Blades dedica-se especificamente àquilo que se refere à natureza dos trabalhos de dança e suas representações através das mídias digitais. A ideia de objetos coreográficos se torna mais palpável com os exemplos e experiências peculiares relacionados ao modo pelo qual cada projeto e artista lida com essa noção. Será a fim de expandi-la que apresento alguns projetos e essa sucinta revisão bibliográfica que tem alimentado essa pesquisa. Adiante, focaremos também em projetos realizados no Brasil, explorando um pouco mais a noção dos arquivos como invenções e objetos coreográficos com projetos realizados com artistas e coreógrafos brasileiros, com os pesquisadores do Motion Bank, além de pesquisas em dança, animação e artes digitais realizadas a partir do Parquear Bando com alunos da graduação na Escola de Belas Artes da UFMG,⁸ em 2018.

⁸ ROSA, 2019a.

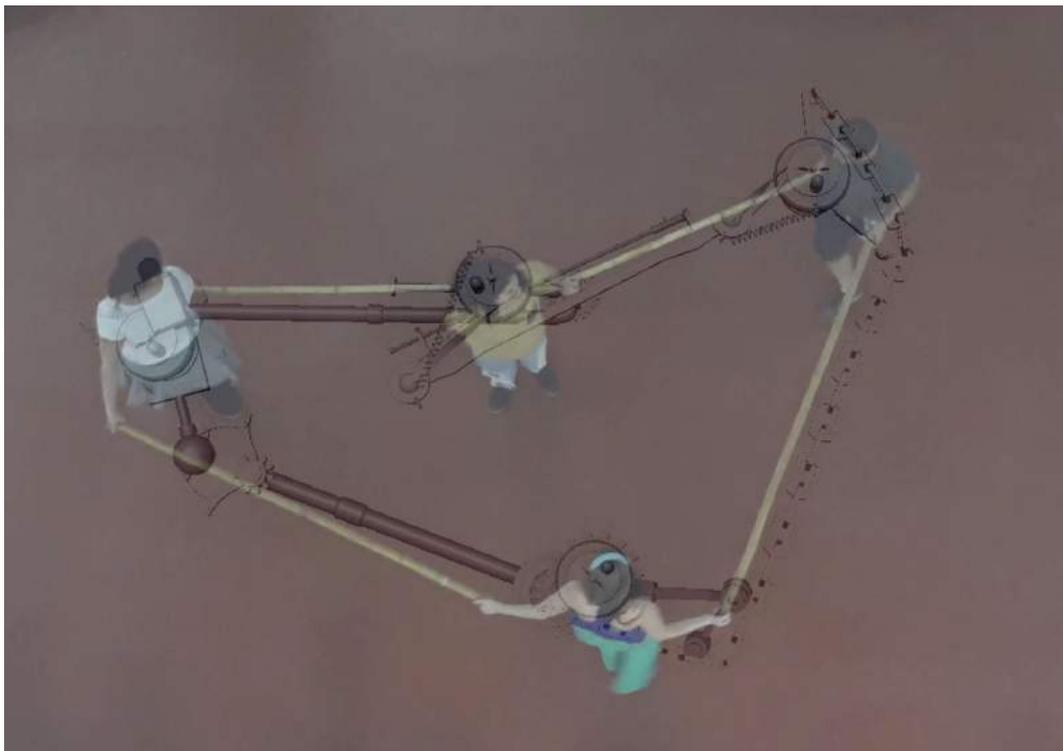


Figura 1. *Parquear Bando_Objetos coreográficos.* Animação produzida no *lab Som*, imagem e performances computacionais (2018), na Escola de Belas Artes da UFMG. Frame: Guilherme Garcia

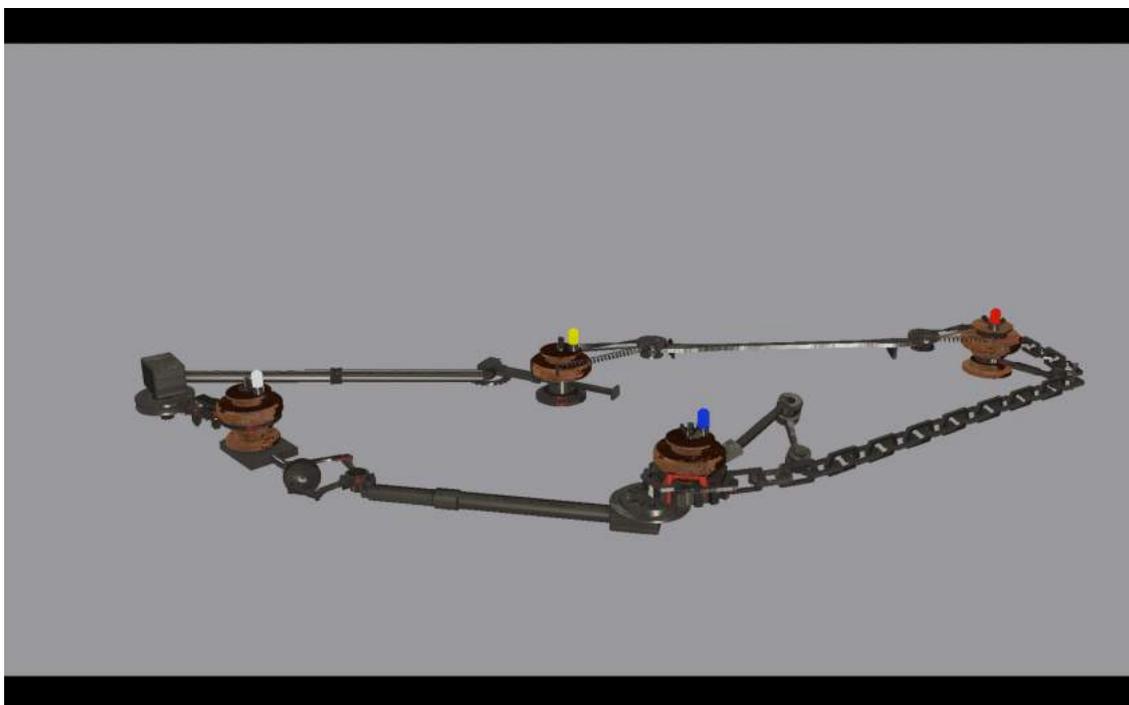


Figura 2. *Parquear bando_objetos coreográficos.* Animações produzidas no *lab Som*, imagem e performances computacionais (2018), na Escola de Belas Artes da UFMG. Frame: Guilherme Garcia

Assim, além de escritos, testemunhos de artistas e textos de pesquisadores que atuam nos acervos *online* em dança, lanço mão de testemunhos e reflexões das minhas próprias

experiências que acionam, ativam e tensionam os conceitos de objetos coreográficos, performar os arquivos, do corpo como arquivo e de algumas vivências em dança que comungam, inserem-se e conectam-se com aspectos emergentes dessa ampla comunidade de dança.

Esta tese está dividida em três partes que podem ser lidas separadamente, “Corpo como arquivo”; “Performances do arquivo”; “Arquivos como invenção.” Nesta primeira parte, “Corpo como arquivo”, faço uma breve introdução com a proposta dos Registros como invenções e os projetos referenciais para abordamos esse tema imbricado no corpo, nos registros, arquivos e nas invenções relacionadas as práticas coreográficas. O corpo como arquivo, os objetos coreográficos e as plataformas digitais são propostas que só fazem reforçar as noções da dinamicidade dos arquivos nas artes do corpo. Essa reflexão está mesclada com relatos em que coloco o meu corpo como arquivo, a fim de situar as minhas experiências atreladas as discussões do corpo arquivístico, que se fazem presentes também no meu modo de pesquisar dança.

Em “Performances do arquivo” suscito questões e ações atuais relacionadas aos arquivos em dança com ênfase na utilização das plataformas digitais de dança online. Exemplifico algumas estratégias desenvolvidas no campo da dança contemporânea que ampliaram a sua difusão nos sites das companhias e nas redes sociais; também incluo nas “Performances do arquivo” a apresentação de alguns softwares para anotações e notações em dança, inclusive o Lifeforms, utilizado pelo coreógrafo Merce Cunningham. Na última parte dessa reflexão, proponho uma discussão sobre a ontologia da performance, nas questões em torno da presença e ausência frente ao que as novas tecnologias nos desafiam com o “ao vivo”, estar presente simultaneamente. Com as transmissões em *streaming*, WhatsApp, Skype, Zoom, o que é compartilharmos a presença nos nossos dias? Como estamos juntos? De que modo essas novas presenças, a ubiquidade perturba o que se entendia como presença na ontologia da performance? Estamos nesse momento de esgarçamento das múltiplas presenças, portanto apresentar algumas estratégias, ações e plataformas digitais em dança que desestabilizam antigas noções de coreografia e acervos em dança expande o conhecimento sobre a dança e a dança como conhecimento.

Nos “Arquivos como invenções” situo os principais projetos que sustentam a ideia dos

registros como invenções como sendo uma perspectiva para atuarmos com os acervos em dança online, são eles: o Synchronous Objects, Motion Bank, Choreographic Coding Lab (CCL), Transmedia Knowledge Base for Contemporary Dance (TKB) e o Motion Bank Lab Brasil. A ideia de *invenção* emerge aqui com as propostas do filósofo Brian Massumi e do antropólogo Roy Wagner, que consideram a invenção como experimentação e ações coletivas compartilhadas. Ou seja, a invenção não representa uma realidade externa à nossa corporalidade em um meio, é a partir da nossa cognição corporificada que lidamos com as invenções, e isto implica nos modos pelos quais atuamos com os arquivos digitais em dança como sendo invenções e construções coletivas.

No Apêndice A temos uma conversa com Scott deLahunta, que esteve presente ao longo de todo o processo deste doutorado, e em parceria realizamos duas ações fundamentais para esta pesquisa, o Choreographic Coding Lab 7⁹ (CCL7, 2016); o Motion Bank Lab Brasil¹⁰, além do MOCO Annotation Workshop ¹¹ na International Conference on Movement and Computing (MOCO, 2018), em Gênova, na Itália.

Meu corpo como arquivo _Rosas_ Repertório _Ajuntamento_ Confluir

Ler “A Choreographer’s Score: Anne Teresa De Keersmaecker”, artigo de Bojana Cvejić (2017) que descreve e analisa as partituras da coreógrafa, leva-me diretamente à experiência de participar de uma audição na PARTS, em 1997, e ter a chance de praticar alguns dos repertórios do *Rosas*. A memória ao assistir infinitamente algumas das suas coreografias, tais como *Drumming* (1998), e tentar decifrar a partitura por trás da incessante movimentação que traça geometrias pelo palco. A contagem da música de Steve Reich, e todas as coreografias que se mantêm como repertório da companhia, com partituras bem delineadas que, mesmo após mais de duas décadas de criação, faz com que essas obras permaneçam. Outro aspecto relevante ao trabalho do *Rosas* é a qualidade dos registros e a dedicação no desenvolvimento de uma linguagem em videodança, desenvolvida ao longo de mais de duas décadas em parceria com o músico e cineasta Thierry De Mey. A garantia destes registros parece ser

⁹ CHOREOGRAPHIC Coding Lab Brasil. Disponível em: <http://choreographiccoding.org/#lab-brazil_16> Acesso em 12 jan 2020.

¹⁰ MOTION Bank Lab Brazil online publication. Disponível em: <<http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>> Acesso em 12 jan 2020.

¹¹ INTERNATIONAL Conference on Movement and Computing (MOCO) Disponível em: <http://moco18.movementcomputing.org/docs/MOCO2018_Program.pdf> Acesso em 12 jan 2020.

também um dos outros fatores que colaboram para a manutenção e difusão do repertório da companhia de dança belga.

Em retrospectiva, ao estar na PARTS, foi a primeira vez que me deparei com aulas de dança contemporânea com o repertório de uma companhia. Isto me fez questionar por que no Brasil não temos a tradição de fazermos aulas com os repertórios das companhias. Muitas vezes em que pensava em ir para fora do Brasil estudar dança, isso relacionava-se com a vontade de experimentar em meu corpo diversas linguagens coreográficas. Cogitei uma bolsa no extinto programa de artes Apartes da Capes, para ir a Nova York estudar no Movement Research e fazer aulas de repertório da Trisha Brown, ou no estúdio do Merce Cunningham, porém cursava a Faculdade de Letras na UFMG; estava finalizando o curso e a comissão sugeriu que eu o terminasse e aplicasse para a bolsa no próximo ano, quando ela já não mais existia.

Assim, ao ficar no Brasil, e não fazer uma formação regular em dança no exterior, estabeleci outras estratégias para fomentar a experiência em processos de criação com coreógrafos brasileiros que admiro, são referenciais na criação em dança contemporânea e em cujas companhias, em sua maioria, todavia não dancei. Exceção de Adriana Banana, com quem integrei o Clube Ur=Hor e participei de duas montagens dirigidas por ela, *Creme* (1997) e *Magazin* (1999). Após essa temporada no Clube Ur=Hor, criei o solo *Ajuntamento* (2001-2006), com coreografias de Adriana Banana, Dudude Herrmann, Luciana Gontijo e Rodrigo Pederneiras. Em seguida, *Confluir* (2006-2011), com coreografia de Alejandro Ahmed e Rodrigo Pederneiras. Ambos os solos tiveram a trilha sonora composta por O Grivo. Durante as temporadas dos dois solos, promovi com Paula Cançado, ex-bailarina do Grupo Corpo e ensaiadora nos dois projetos, algumas oficinas de repertório do Grupo Corpo. Em algumas circulações com os solos, oferecia oficinas em que trabalhava o material coreográfico dos solos e também o do *Regra de Dois* (2007), duo que realizei com Renata Ferreira concomitantemente ao *Confluir*. Foi uma experiência de aproximação com linguagens coreográficas diversas, que levou-me a ampliar as noções de coreografia que eu tinha até então.

Considero esses dois solos como uma estratégia em experimentar o meu corpo como arquivo. Ao dançar simultaneamente o pensamento de quatro coreógrafos ou dois, no caso do *Confluir*, cuja coreografia era compartilhada entre Alejandro e Rodrigo em um mesmo solo, tinha a

chance de perceber as adaptações que realizava para transitar, entender e dar a ver as diferentes linguagens coreográficas. Esse processo esteve no contexto de um trabalho solo, totalmente diverso de integrar uma companhia de dança. Não havia uma ensaiadora no cotidiano dos ensaios que viesse a sedimentar uma forma específica na manutenção do repertório desses solos, desde a sua proposição estava prevista a autonomia, a apropriação, um certo borrar das autorias, e uma contaminação entre as diversas linguagens.

Certamente, foi um processo de criação com um amplo espaço para que eu pudesse lidar com esse material coreográfico de um modo aberto, experimentando a cada ensaio e apresentação com a chance de refinar e incorporar esses trabalhos. Para um trabalho independente, tanto o *Ajuntamento* quanto o *Confluir* tiveram temporadas de até um mês e uma ampla circulação em diversos festivais e eventos no Brasil, fato que cada vez se torna mais raro com obras de dança contemporânea que não estejam vinculadas as grandes companhias. Ressalto esse aspecto, pois, se estamos falando do Corpo como arquivo, é muito diferente uma obra que é apresentada diversas vezes, tem tempo para estar em temporada, em diferentes palcos, contextos, em contato com um público diverso, de outra obra que realiza apenas uma curta temporada de um final de semana e acaba. De 2000 a 2011, estive envolvida com estes dois solos e, atualmente, penso que como estudo seria interessante ter uma notação dessas coreografias. O *Ajuntamento*¹² tem um registro em vídeo com boa qualidade, realizado pelo Rumos Itaú Cultural Dança (2002), porém traz muitos cortes de edição. O *Confluir*¹³ tem um registro com um plano mais geral, com uma luz que não foi apropriada para a gravação em vídeo, por isto perdem-se muitos detalhes da coreografia. Tenho diversas fitas mini-DV com registros em vídeo dos ensaios do processo de criação do *Confluir* com Alejandro Ahmed, Rodrigo Pederneiras e Paula Cançado e, no You Tube, está disponível apenas um trecho do solo.

Foi durante a temporada do solo *Confluir* em São Paulo, no Sesc Paulista, em 2007, que participei da oficina Material for the Spine de Steve Paxton. Entretanto, antes de relatar a experiência específica do novo material que surgiu durante a temporada do solo, vou abordar a recém-realizada exposição da obra de Paxton em Lisboa.

¹² *Ajuntamento* (2002). O trabalho completo está disponível no DVD na midiateca do Itaú Cultural e distribuído pelo Rumos Dança. No You Tube tem apenas a coreografia 10 x 1 de Rodrigo Pederneiras; Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JyaCqm7oQdM>>. Acesso em: 13 jan 2020.

¹³ Trecho do solo *Confluir* (2007) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fhEYJLfJyY>>. Acesso em: 13 jan 2020.

Steve Paxton _ Lisboa 2019

What is my body doing when I am not conscious of it?

(PAXTON, 2018, p. 18)

O Contato Improvisação (CI) é outra vertente da dança contemporânea que, desde a década de 1970, vem produzindo um acervo em vídeo com uma linguagem bem peculiar. Steve Paxton, um dos principais fundadores do CI, teve uma vasta retrospectiva do seu trabalho na Culturgest, em Lisboa, Portugal, durante os meses de março a julho de 2019. A exposição *Esboço de Técnicas Interiores* contou com a curadoria do coreógrafo português João Fiadeiro e de Romain Bigé, também responsável pela edição do livro homônimo.

Durante este período as galerias da Culturgest foram transformadas em estúdios de dança. Uma das principais premissas dessa montagem era compartilhar alguns dos questionamentos de Paxton com os visitantes, entre eles: “O que o meu corpo está a fazer quando não estou consciente dele?”



Figura 3. Retrospectiva Steve Paxton. Foto: Stephen Petergorsky

A retrospectiva dividiu-se em oito salas, todas elas com acervos em vídeos, áudios e textos referentes as performances e estudos de Paxton. Na sala três, nomeada “Um estudo do contacto”, era exibido o clássico registro de *Magnesium*,¹⁴ (1972) uma das peças inaugurais do CI, realizada em um ginásio do Oberlin College, nos EUA. Havia também a entrevista ...*in a non wimpy way*¹⁵ (2013), guiada por Bojana Cvejić e realizada na residência-estúdio de Paxton na Mad Brook Farm, uma comunidade artística ao norte de Vermont. Nesta entrevista Paxton reflete sobre a história do CI, as práticas e o seu modo de vida fora dos centros urbanos. Junto a Lisa Nelson instalaram-se em Vermont, construíram um estúdio de dança e editaram por 25 anos a publicação *Contact Quarterly*,¹⁶ cuja coletânea esteve também disponibilizada nessa sala – galeria e estúdio de dança que foi ativado ao longo de todo o período da exposição.

Aos domingos, Rita Vilhena guiou oficinas e sessões de CI. A estrutura da sala, com tatames e espaço para o movimento, constituía-se por si só um convite para que as *jams* pudessem ser realizadas a qualquer momento ao longo da exposição. Havia também uma sala dedicada à sesta, considerada como um treino para o bailarino. Paxton defende que saber entregar o peso do corpo é condição essencial para lidarmos com a gravidade. *Gravity* é inclusive o título do seu último livro lançado pela Contredanse, em 2018.

Na sala 6, nomeada “Um estudo da desorientação”, foi exibido o vídeo *Material for the Spine*, realizado em parceria com Baptiste Andrien, Florence Corin e com a editora Contredanse. O projeto foi iniciado por Patricia Kuypers, responsável pela Contredanse, e contou com a sua consultoria artística e também de Lisa Nelson. Foi primeiramente concebido como um DVD, formado por uma série de vídeos que trazem os exercícios desenvolvidos por Paxton por mais de duas décadas, visando instigar a prática dos bailarinos na exploração da coluna. Em 2017, foi realizada uma versão digital desse material para ser exibido na exposição em Lisboa. *Material for the Spine*¹⁷ (2008) está disponível em DVD e *online*, é uma das obras que dá continuidade à noção dos objetos coreográficos. Surge quase uma década após o *Improvisational Technologies* de Forsythe (1999), mas mantém um objetivo similar no sentido de tornar mais acessível e difundir a metodologia de Paxton com as mídias digitais.

¹⁴ MAGNESIUM. Disponível em: <https://youtu.be/9FeSDsmIeHA>. Acesso em: 13 jan 2020.

¹⁵ CVEJIĆ; PAXTON *in a non wimpy way*. Disponível em: <https://vimeo.com/76095626>. Acesso em: 13 jan 2020.

¹⁶ CONTACT Quarterly. Disponível em: <https://contactquarterly.com/>. Acesso em: 13 jan 2020.

¹⁷ PAXTON. *Material for the Spine*. Disponível em: <https://www.materialforthespine.com/>. Acesso em 13 jan 2020.

Meu corpo como arquivo _ *Material para a coluna*

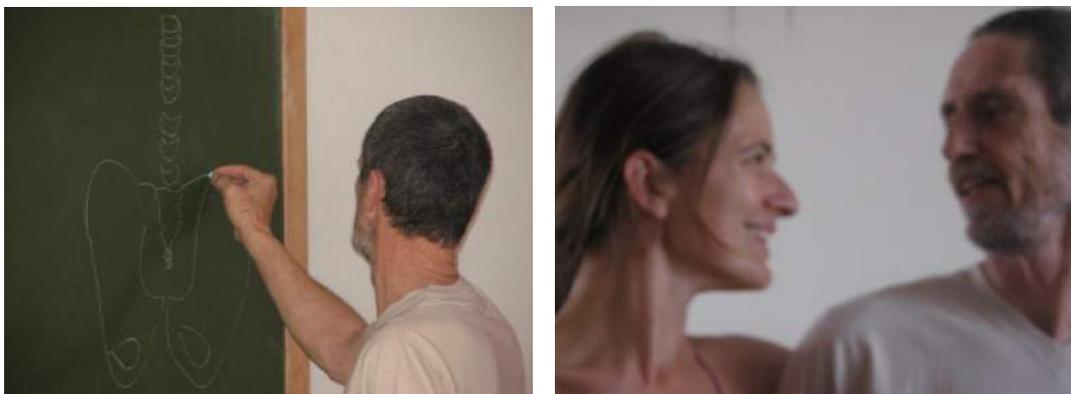


Figura 4 e 5. Meu corpo como arquivo. Steve Paxton _ *Material para Coluna* _ Nova Dança _ SP (2007). Fotos: André Lage

Em 2007, em São Paulo, participei no extinto Estúdio Nova Dança da residência de uma semana guiada por Steve Paxton com a pesquisa em torno do “Material para a Coluna”. Simultaneamente, estava em temporada no Sesc Paulista com o solo *Confluir*, com coreografia de Rodrigo Pederneiras e Alejandro Ahmed. A experiência com esse workshop modificou a minha forma de dançar essa mesma coreografia após experienciar uma semana com o material proposto por Paxton. A temporada era aos sábados e domingos e de uma semana para outra a mudança no meu corpo, o modo de apropriar-me desse material coreográfico era visível. Fabiana Brito, naquele período minha orientadora do mestrado, e uma conhecedora dos meus trabalhos e das obras de Alejandro Ahmed e Rodrigo Pederneiras, chamou a atenção para essa mudança. O modo como modificou-se a apresentação após a residência condizia claramente com a minha sensação. Ainda que eu não tivesse modificado a coreografia, a percepção da minha coluna, das dinâmicas, das relações que estabelecia com o material coreográfico foi certamente afetada.



Figura 6. Meu Corpo como Arquivo. *Confluir* _ Thembi Rosa (2006). Coreografia: Alejandro Ahmed e Rodrigo Pederneiras. Trilha sonora: O Grivo. Múltipla Dança, Florianópolis, 2007. Foto: Cristiano Prim

Menciono esse exemplo como modo de apontar que não há uma leitura neutra, objetiva dos artigos, dos arquivos, das experiências, pois, possivelmente, as pesquisas acerca da coreografia, movimento, memória, cognição são potentes justamente por alinharem-se às noções da participação do observador no experimento, o que só faz reforçar a noção de *embodiment*, proposta por autores como Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, Antônio Damásio, Alva Noë, Georfe Lakoff e Mark Johnson, entre outros. Ou seja, a dança, em especial, é capaz de demonstrar o modo como o conhecimento se faz a partir das nossas experiências corporais, entrelaçando corpo, cognição e cultura.¹⁸

Todas as nossas ações são realizadas em um meio, com os outros, nos afetam e nos modificam mutuamente, estamos em constante *acoplamento estrutural* com o meio e com os outros, como nos mostra o cientista chileno Humberto Maturana. Desde a minha graduação

¹⁸ KATZ; GREINER, 2015 ampliam a reflexão explicitando as relações entre dança e ciências cognitivas.

em Letras, como bolsista de Iniciação Científica PIBIC/CNPQ na linha de pesquisa “Linguagem, Cognição e Cultura”, na FALE/UFMG, sendo orientanda da Profa. Dra. Cristina Magro, o entrelaçamento entre o linguajar e dançar, dentre outros aspectos das ciências cognitivas tornou-se uma das fortes referências que vêm constituindo meu olhar acerca do ser humano e em especial no domínio da coreografia e da improvisação em dança.¹⁹ Vale ressaltar que as pesquisas transdisciplinares que abarcam dança, ciências cognitivas, antropologia, psicologia, linguística, inteligência artificial, design são recorrentes nos diversos projetos que estão sendo mencionados neste texto. Não por acaso, neurocientistas como Alva Noë, Allain Berthoz, o antropólogo James Leach participaram de diversas etapas de projetos como o Motion Bank, Inside Movement Knowledge, Deaknin Motion Lab, entre outros. Nas pesquisas em torno da digitalização da dança, o papel do observador torna-se um fator relevante a ser levado em consideração, assim como nos projetos de notações em dança; dificilmente elas serão idênticas, ainda que diversos especialistas em notação se utilizem de um mesmo sistema.

Anotações e Notações em dança

Olharemos para o termo coreografia e alguns exemplos de Sistemas de Notação em dança, entre eles a Labanotation, pois trata-se de um dos sistemas de notação mais reconhecidos, sendo ainda um importante referencial em vários projetos que utilizam-se de interfaces digitais. A partir dos princípios de Rudolf Laban desenvolveram-se várias outras visualizações e sistemas. Dentre os quais, cito o *Improvisation Technologies* (1999), um marco referencial das primeiras experiências de William Forsythe, que inaugura e lança novos desafios para o instigante campo da dança e tecnologia que despontava no início dos anos 2000.

Rebecca Stancliffe (2018), em seu artigo “Video Annotation for Articulation and Transmission of Dance”, traça uma genealogia dos sistemas de notação em dança que se inicia no Renascimento e acelera-se no século XX. O primeiro deles é o *Orchésographie* (1588), de Thoinot Arbeau, publicado na França; em seguida, Beauchamp e Feuillet (1770) lançam *Chorégraphie ou l’art de d’écrire la danse*, baseado nas posições do balé e difundindo-o como uma “linguagem universal”. Stancliffe considera que os sistemas de

¹⁹ ROSA, 2010.

notações acontecem por saltos evolutivos ao longo da história, baseando-se em sistemas precedentes para seguirem adiante. Assim, assinala que a publicação do *Choreographie* (1926) de Rudolf Laban foi nomeada como sendo uma homenagem a Feuillet, como reconhece o próprio Laban.

Além da Labanotation, a autora apresenta o sistema *Danscript* (1928) de Margaret Morris, cujo arquivo encontra-se na Galeria Fergusson em Perth, na Escócia. Todavia, o situa como um sistema mais desconhecido, em relação aos três sistemas de notação que se tornaram icônicos no século XX. São eles: Labanotation; Benesh Movement Notation (BNM) e Eshkol Wachmann Movement Notation (EWMN). Cita, ainda, a especialista em notação Anne Huttchinson Guest, ao mencionar que após 1928, a cada quatro anos, surgia um novo sistema de notação, atingindo um ápice em 1950.

Stancliffe destaca que tanto Laban quanto Morris sabiam que seus sistemas eram incompletos, e seriam incapazes de abarcar todos os aspectos da dança. Por isso, paralelamente, Laban desenvolvia a Coreútica, ou Harmonia Espacial. Para tornar-se um especialista em Kinetography, o notador deveria conhecer ambos sistemas, pois a Labanotation centra-se mais nas posições fixas do que nas transições dos movimentos, enquanto a “Coreútica trata do espaço no corpo e do corpo no espaço” (RENGEL, 2005, p. 36). Segundo Stancliffe, de acordo com Preston-Dunlop, uma das responsáveis por continuar a desenvolver e divulgar o sistema Laban, é como se apenas o papel e a caneta, as tecnologias disponíveis em sua época, fossem insuficientes para a imaginação de Laban em termos de notação.

Assim, nas reflexões acerca das anotações, Stancliffe apresenta as videoanotações como uma ferramenta importante por conjugar o registro da imagem com a possibilidade de acessar ou ao menos referenciar ao pensamento do coreógrafo. A partir de então, analisa projetos de dança e tecnologia que consideram as premissas de notações precedentes, e as novas formas de documentar dança que emergiram nos anos 2000, lançando mão de novos dispositivos, como é o caso do *Capturing Intention*²⁰ (2004-2008), coordenado por Bertha Bermudez, em parceria com a Cia. de Dança Emio Greco | PC e a Amsderdam School of Arts. O projeto de pesquisa de notações teve início em 2004 e, entre as suas diversas fases, teve a participação de uma equipe interdisciplinar envolvida a fim de aprofundar-se tanto nas análises em torno dos

²⁰ INSIDE Movement Knowledge. Disponível em: <<http://insidemovementknowledge.net/context/background/capturing-intention/>> Acesso em 13 jan 2020.

princípios coreográficos da dupla Emio Greco e Pieter C. Scholten, quanto dedicar-se aos métodos de documentação, transmissão e preservação em dança contemporânea. O projeto resultou em uma instalação interativa, em várias residências, seminários, na publicação do livro e do documentário *Capturing Intention* (2007) e na revista *Notation* (2010). Grande parte da pesquisa está disponível *online*.

Tanto o *Capturing Intention* quanto os projetos de Forsythe Improvisational Technologies; Synchronous Objects; Motion Bank embasam-se na premissa da especialista em notação Anne Huttchinson (*apud* Stancliffe, 2018), que considera uma notação muito mais completa com a presença dos coreógrafos e dos dançarinos que participaram da criação de uma obra. A maioria dos projetos dedicados às anotações em dança em aliança com dispositivos digitais seguem tal procedimento em suas pesquisas. Grande parte do tempo dedicado aos projetos e às investigações acerca dos processos de criação conta com a presença dos coreógrafos e, muitas vezes, também dos dançarinos, ensaiadores e demais membros da equipe, responsáveis pela montagem artística.

No Brasil, o Grupo Corpo começou a difundir, em seu canal no You Tube,²¹ pílulas de vídeos com as montagens e remontagens das obras de repertório, além de vídeos promocionais das turnês, entre outros vídeos de repertórios e minidocumentários. Também o Grupo Cena 11, desde 2018, desenvolve a série *Anatomia virtual*,²² com tutoriais em vídeo explicitando os conceitos e técnicas do grupo. São ações relevantes que atuam na documentação, na preservação, na aproximação do público com os processos de criação, utilizando-se das redes sociais para a difusão do conhecimento das práticas e princípios organizativos em dança contemporânea.

Apesar de trazer referências e fragmentos relacionados a notações em dança, este não é o enfoque principal desta pesquisa, não temos a intenção de termos aqui um amplo levantamento histórico sobre as notações em dança, mas sim nos aproximarmos das atuais pesquisas nesse campo, em especial, daquelas que estão vinculadas às novas tecnologias. Assim, a utilização das mídias digitais, as problematizações em torno das partituras

²¹ GRUPO Corpo; remontagem de *Bach*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kCbpQRX--Xo>>. Acesso em: 10 set 2019.

Montagem de *Gira*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=elazasZa_al>. Acesso em: 10 set 2019.

²² CENA 11; *Anatomia virtual*. Disponível em: <<https://www.cena11.com.br/anatomia-virtual>> Acesso em: 10 set 2019.

coreográficas, o modo como cada projeto vem atuando nessas relações em conversações entre coreógrafos, programadores, designers e toda uma equipe interdisciplinar interessa ser ressaltado nessa pesquisa.

Projetos de longa duração, como o citado *Capturing Intention*, o *Synchronous Objects*, o *Motion Bank*, o *Choreographic Coding Lab* e o *Motion Bank Lab Brasil*, cada um ao seu modo, reforçam as práticas ao atuarem nas suas documentações e sinalizam as noções dos *registros como invenções*. Não há um modelo *a priori* a ser seguido nestes projetos, serão as múltiplas relações, as tecnologias, suas equipes e as interações com os coreógrafos, além dos recursos disponíveis que estabelecem seus modos de propor os pensamentos coreográficos em outras mídias. A diversidade do pensamento coreográfico e dos registros dele como invenções propõem configurações como os *objetos coreográficos*, à semelhança do que vem sendo proposto por Forsythe, de modo a prescindir, inclusive, do corpo ao vivo.

Tais procedimentos expandem o que nomeamos como coreografia atualmente, além de instaurar outros modos de documentação e arquivos em dança. Johannes Birringer²³ propõe que “[...] não olhemos para os performers nas interfaces como separados dos sistemas de software interativos ou dos ambientes programáveis. De fato, os programas de software podem ser também os performers de uma coreografia.” (BIRRINGER, 2009, p. 15, tradução nossa.) Em *Choreographic and performance systems*, Birringer (2009) cita vários softwares que vêm sendo utilizados para dança, e demonstra pesquisas que se utilizam de alguns deles. Entre os principais utilizados estão: EyeCon; Max/MSP; Pure Data; ChoreoGraph; EyesWeb; Isadora; danceForms, entre outros.

O autor cita também o workshop *Software for Dancers*, organizado por Scott deLahunta no Saddle’s Wells Theatre em Londres, em 2001; seguido pelo *Performance Tools: Dance and Interactive Systems*, na Ohio University, em 2002; além do projeto *Choreographic Objects: Traces and Artifacts of Physical Intelligence*,²⁴ coordenado por deLahunta e pelo antropólogo James Leach.²⁵ Este projeto englobou o *Synchronous Objects* de Forsythe; *Capturing*

²³ “I propose that we do not look at human performers in the interface as separate from an interactive software system or programming environment. In fact, software programs can also be performers of choreography.”

²⁴ O seminário final deste projeto está disponível na *dancetech.tv*, plataforma de dança e tecnologia gerida por Marlon Barrios Solano. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4yj_7jeIgc8>. Acesso em: 13 jan 2020.

²⁵ LEACH, 2013.

Intention de Emio Greco | PC; *Autonomous Choreographic Agents* de Wayne McGegor e *Dance Archives* de Siobhan Davies.

Aponto estes eventos como pontos de confluência entre diversos projetos em dança e tecnologia realizados na Europa e Estados Unidos, que ganharam fôlego a partir dos anos 2000 e seguiram em interação através de diversas plataformas colaborativas, interseções entre os pesquisadores que atuam em um fluxo de interações em diversas pesquisas com essa temática, simultaneamente.

É interessante ver essas redes e notar como elas se espriam por outros continentes, deLahunta, de 2014 a 2019, atuou no Deakin Motion Lab University,²⁶ na Austrália, além de fazer parte do Motion Bank na Alemanha e integrar o C-Dare Coventry University,²⁷ na Inglaterra. Recentemente, viabilizou as versões do CCL 7 e MB Lab, que fizemos no Brasil, em 2016 e 2019. Chris Ziegler,²⁸ designer de mídias digitais que desenvolveu o CD-ROM *Improvisational Technologies* (1999) de Forsythe, também foi responsável por aplicar uma tecnologia similar em sistemas de dança indiana e japonesa. Além de integrar a equipe do Inside Movement Knowledge²⁹ com Bertha Bermudez, Scott deLahunta, Frédéric Bevilacqua, entre outros.

O International Conference on Movement and Computing (MOCO),³⁰ que em 2019 realizou sua 6ª edição, é outro evento relevante para acompanhar o desenvolvimento das pesquisas nessa área. Em 2018, participei do MOCO na Itália, na seção Doctoral Consortium, em que apresentei esta pesquisa de doutorado e, à convite de deLahunta, integrei a equipe do Moco Annotation Workshop³¹ de anotações em dança com a apresentação do Motion Bank, Whole Dance, TKB e BlackBox de Carla Fernandes, entre outros projetos. Foi uma experiência singular poder apreciar vários projetos internacionais de anotações em dança simultaneamente, com apresentações e discussões em uma manhã; além de retomar o contato com vários pesquisadores que havia conhecido na residência TKB em 2010, em Portugal.

²⁶ <https://motionlab.deakin.edu.au/>

²⁷ <https://www.coventry.ac.uk/research/areas-of-research/centre-for-dance-research/>

²⁸ CHRIS Ziegler. Disponível em: <http://www.movingimages.de/>. Acesso em: 11 out. 2019.

²⁹ INSIDE Movement Knowledge. Disponível em: <http://insidemovementknowledge.net/>. Acesso em: 11 out. 2019.

³⁰ MOCO'19. Disponível em: <https://moco19.movementcomputing.org/>. Acesso em: 11 out. 2019.

³¹ MOCO'18. Disponível em: <http://moco18.movementcomputing.org/programme.html>. Acesso em: 11 out. 2019.

Meu corpo como arquivo _ Parâmetros em movimento _ MB Lab Brasil

A proposição do Motion Bank Lab Brasil foi sendo desenhada ao longo de todo o período de pesquisa do doutorado. Ao inscrever o projeto de pesquisa, em 2015, estava paralelamente envolvida na concepção de um projeto de residência de um ano de duração com vários pesquisadores internacionais referenciais no campo da dança e tecnologia. O nome deste projeto era “Parâmetros em Movimento_Colaborações”, tratava-se de uma extensão da exposição “Parâmetros em Movimento”³², que realizei em 2012, na Galeria Mari’Stella Tristão no Palácio das Artes, financiada pelo Prêmio Filme Minas e realizada em parceria com o matemático e artista digital Manuel Guerra, com O Grivo e com os cineastas Lucas Sander, Marília Rocha, *et al.*

Foi o início da criação dos softwares (1331””; Desenhador e Jazz_Tracker) ³³ para improvisação entre dança, música e imagens, que desenvolvemos em configurações diversas até 2017. Com a utilização de alguns desses softwares, foram apresentadas as seguintes videoinstalações interativas, *1331””timeline; Lugar 1* e o *videomapping EscadaAdentro*. Além das instalações interativas, havia um horário definido para a realização de performances na galeria. Assim, como um desdobramento desta exposição, surgiu a proposição do projeto de residência, *Parâmetros em movimento_Colaborações*, cuja intenção era ativar ao longo de um ano a vinda de uma rede de pesquisadores e programadores internacionais que integram um campo de pesquisa e com quem, desde 2010, durante o período em que estive na residência TKB no Espaço do Tempo em Portugal, comecei a ter contato de modo mais contínuo.

Resumidamente, a proposta da residência consistia em reunir um grupo de artistas locais da performance, dança, música, artes digitais e convidar cinco artistas e pesquisadores internacionais para ministrarem oficinas e dialogarem com as propostas de cada núcleo de criação local. As pesquisas apoiadas seriam selecionadas para a residência de acordo com as suas consonâncias com as propostas nesse campo multidisciplinar. Insiro um mapa dessa residência que, de certo modo, pode também ser vislumbrado como uma mapa inicial para esta pesquisa de doutorado. Neste momento, ao reconhecer os desdobramentos que se

³² PARÂMETROS em movimento. Disponível em: <https://cargocollective.com/multiplex/Parametros-em-Movimento-2012>. Acesso em: 11 out. 2019.

³³ ROSA, 2019b. Nesse artigo, “Dança, softwares, sons e movimentos”, publicado pela EBA/UFMG, detalho as produções relacionadas ao uso destes softwares.

seguiram a partir desse projeto não realizado, o considero um ponto norteador para uma série de eventos e rumos desta pesquisa.

Em 2014, havia investido na concepção dessa residência, aplicado o projeto em diversos fundos e leis de incentivo à Cultura. A residência foi sondada para ser apoiada pelo edital Oi Futuro; todavia, o espaço tanto da galeria quanto do teatro Klauss Vianna foi extinto em Belo Horizonte, e os prazos das leis de incentivo também não permitiram o apoio para a realização deste projeto que atuava no campo da formação, criação, difusão e internacionalização no campo das artes e tecnologia. Por falta de patrocínio tornou-se inviável a sua efetivação, todavia tinha acionado o contato com essa rede de pesquisadores internacionais a fim de realizá-lo. Sem perspectivas para efetivá-lo em toda a sua extensão, mas sem querer abandoná-lo completamente, construí modos de desmembrá-lo em outras ações esparsas e que não dependessem de tanto financiamento.

Assim, ao longo dos quatro anos do doutorado, vários aspectos e parcerias que estavam na concepção do *Parâmetros em movimento_Colaborações* desdobraram-se e foram capazes de ampliar e instaurar redes de afeto, pesquisa e de estabelecer outras novas conexões. Cito abaixo o desenho do gráfico dessa residência a fim de pouco a pouco, ao longo da leitura desse texto, elucidar como os encontros, temas, debates e outros tópicos que surgiram desta ideia inicial foram se desencadeando. Tudo o que não aconteceu conforme a previsão inicial mereceria um novo gráfico para atualizar as redobras destes encontros, aquilo que ainda não deu; o que segue em outras direções, além das configurações surgidas e disponibilizadas publicamente. Há ainda o que é desejo para novos movimentos e navegações. Afinal, a *projetista*,³⁴ como diz Dudude em sua performance, não para nunca; enquanto estou aqui dançando ou, no caso, escrevendo esse parágrafo, há uma enxurrada de editais que estão se abrindo e fechando. Porém, sabemos que, no Brasil de 2020, com a atual onda de cultura conservadora na cultura e na educação, projetos experimentais dependentes de um financiamento mais consistente tornam-se cada vez mais rarefeitos.

³⁴ *A projetista* (2011), performance de Dudude Herrmann.



Figura 7. Diagrama *Parâmetros em movimento_ Colaborações*. Projeto de residência artística (2013). (Themi Rosa; Frédéric Bevilacqua; Carla Fernandes; Armando Menicacci; Bertha Bermudez; Scott deLahunta.)

Enumero a seguir as ações que foram desdobradas com cada um dos artistas e pesquisadores que integravam a programação da referida residência, são eles: Frédéric Bevilacqua (1); Carla Fernandes (2); Armando Menicacci (3); Bertha Bermudez (4) e Scott deLahunta (5). Apesar do *Parâmetros em Movimento_ Colaborações* não ter sido implementado, transformou-se em:

1. Pesquisa com Frédéric Bevilacqua no formato da oficina *coMo bamboo R-IoT*,³⁵ realizada em 2018 na Unicamp, em São Paulo, organizada por Stephan Schaub, do Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora (NICS), e realizada também no programa de educadores do Inhotim, em Minas Gerais. Utilizamos os sensores R-iot,³⁶ desenvolvidos pela equipe de Bevilacqua no IRCAM, para a sonorização dos bambus da intervenção urbana *Parquear bando*. Também iniciamos uma proposta de partituras

³⁵ OFICINA *coMo bamboo R-IoT*. Disponível em: <https://www.facebook.com/themi.rosa/media_set?set=a.1669738963125750&type=3>. MOVIMENTOS que se transformam em sons. Disponível em: <<https://inhotim.org.br/blog/movimentos-que-se-transformam-em-sons/?fbclid=IwAR2fMA9yDymYdan999q2c5Sf4Z6fyaguFWha6lo9dxHzNjLpTIyW7nyYw84>> Acesso em: 12 out. 2019.

³⁶ SOUND Music Movement Interaction. R-iot. Disponível em: <<http://ismm.ircam.fr/riot/>> Acesso em: 12 out 2019.

coreográficas com o uso do aplicativo para celulares *coMo*,³⁷ desenvolvido também pelo IRCAM. Trata-se de um *app* disponibilizado na página do projeto e acessível livremente desde que seja acessado pelo telefone celular com as configurações exigidas pelo programa. É necessário ter uma conexão de rede estável, e assim torna-se possível utilizar a plataforma para interação entre sons e gestos que vem sendo desenvolvida para esse projeto, cujo foco consiste em instigar ações coletivas com o uso de aparelhos celulares.

2. Parceria com Carla Fernandes, coordenadora do BlackBox e TKB, que tornou-se desde 2018 uma colaboradora dessa pesquisa. A princípio, em 2010, foi quem acolheu-me na residência TKB no Espaço do Tempo, em Portugal. Em 2013, ficamos em contato para uma residência artística em Belo Horizonte, e nos reencontramos em junho de 2018, no MOCO,³⁸ em Gênova, na Itália, no Workshop de Notações em Dança, coordenado por Scott deLahunta e com a participação de grande parte da equipe que esteve na residência em Portugal, em 2010. Em maio de 2019, Carla foi uma colaboradora fundamental para a realização do Motion Bank Lab Brasil³⁹ em Belo Horizonte, sendo responsável pela gravação das oficinas, intervenções, entrevistas, notação e parte da tradução para o inglês de algumas das obras coreográficas estudadas no *lab*, cujo material está online. Em seguida, convidou-me para ministrar um workshop do *Parquear bando* na Universidade Nova de Lisboa, em Portugal, em julho de 2019. Planejamos realizar um estudo a longo prazo relacionado ao *Parquear bando* com comunidades vulneráveis no Brasil e em Portugal.

3. Com Armando Menicacci e Bertha Bermudez, que também integravam os convidados da equipe do *lab Parâmetros em movimento_Colaborações*, ainda não consegui realizar nenhum projeto. Bertha atua na documentação em dança conjugando prática e teoria, transitando entre trabalhos artísticos e acadêmicos. Coordenou diversos projetos no International Choreographic Arts Center (ICK),⁴⁰ em Amsterdam, sede da

³⁷ coMo. Aplicativo desenvolvido pelo IRCAM. Disponível em: <<https://como.ircam.fr/apps>>. VIDEO Tutorial. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XbCb_TAMbDA>. Acesso em 12 out. 2019.

³⁸ MOCO Annotation Workshop. Disponível em: <<http://moco18.movementcomputing.org/programme.html>>. Acesso em: 14 out. 2019.

³⁹ MOTION Bank Lab Brasil. Disponível em: <<http://sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴⁰ ICK Amsterdam. Disponível em: <https://www.ickamsterdam.com/en/about/ick>. Acesso em: 14 out. 2019.

companhia Emio Greco | PC; integra o Mind the Dance,⁴¹ plataforma dedicada à documentação e ao ensino em dança contemporânea. Foi coordenadora do *Inside Movement Knowledge* de Emio Greco | PC, projeto que reuniu diversos artistas e pesquisadores de 2008 a 2010, com a realização de uma série de laboratórios, workshops, residências relacionadas a documentação, anotação, com a concepção de uma instalação interativa com os princípios de movimentos de Greco, além de publicações⁴² e um documentário. A instalação *Double Skin Double Mind, DS|DM*⁴³ fazia parte da residência TKB no Espaço do Tempo, em 2010, e estava em fase de finalização com a participação de toda a equipe. A proposta da instalação consiste em expandir para os meios digitais o workshop *DS|DM* de Emio Greco e Pieter Scholten. Além da instalação, o documentário de Maite Bermúdez registrou uma série de workshops *DS|DM* na ocasião de comemorações dos dez anos da companhia. A documentação completa deste projeto está disponibilizada no livro *Capturing Intention*,⁴⁴ também disponibilizado online, com o documentário e com diversos artigos dos participantes do projeto.

4. Armando Menicacci foi professor no departamento de dança da Université do Québec à Montréal (UQUAM), membro do Hexagram,⁴⁵ no Canadá, professor na Paris 8 e na École de Media Art, na França. Realiza diversas instalações e performances como o *Under-score*,⁴⁶ baseado nas partituras de Anna Halprin,⁴⁷ e trabalhou em parceria com os coreógrafos Claudio Bernardo, Vincent Dupont, Alain Buffard, Rachid Ouramdane, Helder Vasconcelos, entre outros. Realizou diversas residências, ministrou oficinas e trabalhou no Brasil em parceria com vários projetos, em especial, em Fortaleza, Recife, Salvador e Rio de Janeiro. Suas pesquisas entrelaçam teoria e práticas artísticas em dança e mídias digitais.

⁴¹ MIND the Dance. Direção: Maite Bermúdez. Documentário. [s.d] Disponível em: <http://mindthedance.com>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴² BERMUDEZ; DELAHUNTA, 2007; INSIDE Movement Knowledge. Disponível em: <http://insidemovementknowledge.net/>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴³ DS|DM _ Cris Ziegler. Disponível em: http://www.movingimages.de/index.php?type=txt&txt_id=67&lng=eng&p=0. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴⁴ DELAHUNTA, 2007. Disponível em: <http://insidemovementknowledge.net/>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴⁵ HEXAGRAM. Disponível em: <https://www.hexagram.ca/index.php/eng/>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴⁶ UNDER-SCORE de Armando Menicacci e Christian Delécluse. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dm1CTXxBzWE>. Acesso em: 14 out. 2019.

⁴⁷ ANNA Halprin. Disponível em: <https://www.annahalprin.org/>. Acesso em: 14 out. 2019.

5. Scott deLahunta⁴⁸ desde o início desta pesquisa tem sido uma grande referência e um dos principais parceiros para a realização do Choreographic Coding Lab 7 (CCL7, 2016) e do Motion Bank Lab Brasil (2019), ambos realizados em Belo Horizonte, no Sesc Palladium. Apenas com o seu envolvimento foi viável testar na prática o formato e algumas das metodologias dos CCLs e MB, além de termos acesso aos softwares e à equipe vinculada a esses projetos. A realização de residências artísticas implica toda uma parte que acaba sendo invisibilizada, refiro-me à pré-produção, curadoria, gestão de equipe multidisciplinar internacional, captação de recursos, formato das residências, critérios de seleção, recorte conceitual, cronograma, entre tantos outros assuntos com os quais nos envolvemos a fim de realizar um evento que acontece em apenas cinco dias, como foi o Motion Bank Lab Brasil. É importante ressaltar que a colaboração de Scott e o seu comprometimento para que as duas residências se concretizassem foi fundamental, assim como de todos os participantes que se envolveram e disponibilizaram-se a fazer parte do CCL e do Lab.

Desse modo, ao longo da pesquisa do doutorado, entre 2015 e 2019, estive em vários momentos em contato com Scott deLahunta, a fim de elaborarmos e afinarmos ambas as residências (2016, 2019). Além da edição de Belo Horizonte, estava prevista outra para São Paulo em maio de 2019, adiada para dezembro de 2019 e depois cancelada. Também para a minha participação no MOCO em 2018, na apresentação do Doctoral Consortium e no Annotation Workshop, Scott colaborou para a aplicação do meu texto. Para a elaboração do Lab, a preparação abordou conversas sobre curadoria, contextos da dança contemporânea em Belo Horizonte e no Brasil, e por todo esse tempo recebi diversas referências sobre os projetos nos quais Scott vem atuando, tanto na gestão de equipes interdisciplinares, quanto na concepção e questões acerca de manutenção de acervos digitais em dança. Afinamos a equipe do Lab com a participação de Daniel Bisig, Carla Fernandes, Luiz Naveda e Carlos Falci, e utilizamos três obras coreográficas produzidas no Brasil,⁴⁹ por quatro coreógrafos convidados a refletirem sobre os princípios de organização relacionados a tais obras, visando assim a implementação de uma plataforma digital disponibilizada ao fim da residência artística.

⁴⁸ DELAHUNTA. Disponível em: <<http://www.sdela.dds.nl/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁹ *A Projetista* (Dudude Herrmann); *Parquear Bando* (Margô Assis & Thembi Rosa); *Bols & Worp* (Dorothe Depeauw, Matthias Kolle e Flávia Mafra).

Scott deLahunta é uma importante referência em projetos de dança e tecnologia na Europa,⁵⁰ envolvido em diversos formatos de projetos há mais de duas décadas. Sendo que a maioria dos projetos aqui citados, em especial aqueles nos quais nos aprofundaremos, tiveram a sua coordenação, ou a sua participação na equipe. Ao longo desta pesquisa, Scott disponibilizou-me uma bibliografia atualizada acerca destes projetos, referências sobre digitalização e notação em dança, além de atualizar-me sobre os seus projetos de pesquisa nessa área. Nas duas vezes em que estive no Brasil, compartilhou com os participantes do Lab um vasto material de pesquisa e, em seu site, a maioria dos seus artigos e livros são disponibilizados gratuitamente online.

Ressalto esse aspecto, pois sabemos dos custos de publicações internacionais e, embora quase tudo possa ser encontrado na rede, ainda há nichos específicos que não estão facilmente disponíveis. Após a realização do Motion Bank Lab Brasil, realizado em maio de 2019, no Sesc Palladium, finalizamos e disponibilizamos uma publicação eletrônica piloto referente ao Lab, utilizando o Piecemaker⁵¹ e o MoSys.⁵²

Essa breve atualização e esse fio de memória sobre o projeto Parâmetros em movimento_Colaborações, bem como a sua posterior transformação no projeto de pesquisa de doutorado e em outros, será incapaz de abarcar plenamente o que era, e prever o que está porvir. Todavia, mantenho tais descrições e reflexões como sendo um mapa, guia, alguns marcos e desdobramentos que emergiram de uma proposta “não realizada”, que desdobrou-se em tantas outras. Desse modo, o projeto Parâmetros em movimento_Colaborações pode ser considerado como sendo um disparador da intenção em se estabelecer interconexões entre coreógrafos nacionais com as mais diversas plataformas internacionais, experimentar metodologias, modelos de documentação e digitalização advindos destes projetos –

⁵⁰ Motion Bank; Synchronous object; Inside Movement Knowledge; R-Research de Wayne McGregor, Siobhan Davies Digital Dance Archives, TKB; Black Box; entre outros. DELAHUNTA. Disponível em: <http://www.sdela.dds.nl/>. Acesso em: 15 jan 2020.

⁵¹ O Piecemaker foi inicialmente elaborado por David Kerne, ex-dançarino da Forsythe Company, e posteriormente desenvolvido pela equipe do Motion Bank (MB). Foi utilizado para a anotação de vários trabalhos da Forsythe Company; e, em sua segunda versão, como ferramenta de anotação ao vivo, foi aplicado no ICK pela coreógrafa e pesquisadora Suzan Tuca, em Amsterdã. Em sua versão 3, em 2019, foi utilizado no MB Lab Brasil, e no projeto BetweenUS da sede do MB em Mainz, na Alemanha. Especificamente sobre a peça *Effect*, conferir RITTERHAUS; DELAHUNTA; JENNET; KOCH, 2019, em artigo a ser lançado na publicação do seminário Dance Data and Cognition, realizado por Carla Fernandes, na Universidade Nova de Lisboa, em setembro de 2019. Piecemaker 3. Tutorial Scott deLahunta. PM3. Disponível em: <https://vimeo.com/317158378>. Acesso em: 20 jan. 2020.

⁵² MoSys é a plataforma para sites elaborada pelo MB; No artigo Motion Bank at Hochschule Mainz, Florian Jenett detalha o funcionamento da plataforma. Disponível em: <https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643>. Acesso em 15 jan 2019.

estabelecendo ações mais propositivas e parâmetros iniciais para acervos, registros e criações de arquivos online de dança mais consonantes com as pesquisas nessa área nos tempos atuais.

Este anacronismo, ir e vir entre passado, presente e futuro, visa alinhar uma história que não é linear, óbvia, causal, mas que acontece, tem seus antecedentes, ecos e ressoa em ações futuras. Traz um certo otimismo ao arejar dois fatores interconectados que considero fundamentais: as interseções entre teoria e prática, o trânsito entre as pesquisas acadêmicas, artísticas, bem como sua circulação nas comunidades artísticas e na sociedade em geral.

Assim, está claro que a residência Parâmetros em movimento_Colaborações transformou-se em outros projetos, mas sem perder de vista a potência da criação artística alimentada pelos elos teóricos permeáveis entre pesquisas acadêmicas, pesquisadores e artistas, além das diversas conexões viabilizadas pelos acordos institucionais nacionais e internacionais acionados pelo MB Lab. Apenas com o envolvimento e a participação de pesquisadores das universidades e demais instituições envolvidas no Lab, tornou-se viável realizar uma pesquisa dessa dimensão com baixo orçamento. Participaram do Lab profissionais vinculados às seguintes universidades: UFMG (Carlos Falci, Themi Rosa), UEMG (Luiz Naveda), Universidade Nova de Lisboa (Carla Fernandes), Coventry University (Scott deLahunta), Mainz University (através da assessoria remota da equipe do MB, Anton Koch, Florian Jenett, David Rittershaus), Zurich University (Daniel Bisig). Além das parcerias com o Sesc Palladium, o Goethe Institut do Rio de Janeiro e o Programa Coincidência Pro Helvetia, que viabilizou a residência em Belo Horizonte com a vinda de Daniel Bisig.

Estar em um contexto acadêmico é poder ampliar uma rede de conexões e aumentar as suas chances de continuidade com programas, pesquisas e seminários. Não por acaso o MB está sediado na Hochschule Mainz University of Applied Sciences, com parcerias com a Coventry University, onde deLahunta é pesquisador. Outro importante evento que divulga diversas pesquisas nessa área é a International Conference on Movement Computing (MOCO), dentre outros.

Dança e computadores

Uma série de seminários e residências têm sido importantes tanto na disseminação de

pesquisas em dança e tecnologia como nas reflexões acerca do uso de software para dança. Vale conferir o artigo “Software for Dancers” (2002),⁵³ também título de um dos primeiros seminários com essa temática, realizado em Londres em 2001, coordenado por deLahunta. Aqui, reconhecemos que a pesquisa em dança e software, coreografia e computadores tem uma trajetória que se inicia em fins dos anos 1960, com os experimentos do cientista da computação A. Michael Noll, que envolveu-se nessa área.

Noll⁵⁴ considerava que a gravação das coreografias em vídeo, embora importante para resolver em parte a questão da efemeridade da dança, era insuficiente para sua preservação, tanto pela bidimensionalidade quanto por não abarcar plenamente as ideias dos coreógrafos. Ou seja, são proposições seminais nas pesquisas em dança e tecnologia e ainda hoje continuam na pauta das investigações nessa área. Embora Noll se considerasse um diletante na dança, em suas propostas trabalhou na criação de partituras para dança em computadores – como aponta deLahunta em “Software for Dancers”, artigo que em breve completará vinte anos, mas que ainda hoje traz algumas das questões do próprio Noll referentes às linguagens computacionais e coreográficas, que continuam a ser tão pertinentes quanto em sua época. No final dos anos 1960, Noll questionava em que medida um software poderia substituir um coreógrafo, ou os dançarinos?

Tal questionamento ecoa na questão colocada por Forsythe em seu artigo “Choreographic Objects”⁵⁵ – mas é possível para uma coreografia gerar expressões autônomas dos seus princípios, objetos coreográficos, sem os corpos? Ou ainda, no site *Synchronous Objects*,⁵⁶ que apresenta vinte versões de *objetos coreográficos* realizados a partir da sua coreografia *One Flat Thing, reproduced*. Na abertura do site, temos a seguinte questão: *What else might physical thinking look like?* Com o que mais um pensamento físico pode se parecer? Podemos navegar pela coreografia e em uma série de partituras, nas quais podemos ver as trajetórias, e outras marcações importantes, sobre as quais entramos em detalhes nos “Arquivos como invenções”.

⁵³ DELAHUNTA, 2010. Disponível em: http://www.sdela.dds.nl/phd_thesis/10_ch_7_Software_for_Dancers.pdf. Acesso em: 15 jul. 2019.

⁵⁴ Conferir KARREMAN, 2017, p. 67-71.

⁵⁵ “But is it possible for choreography to generate autonomous expressions of its principles, a choreographic object, without the body?” “Mas é possível para uma coreografia gerar expressões autônomas dos seus princípios, objetos coreográficos, sem os corpos?” (FORSYTHE, 2009, p.2)

⁵⁶ SYNCHRONOUS Objects. Disponível em: <https://synchronousobjects.osu.edu/>. Acesso em 15 out. 2019.



Figura 8. Foto da tela do Site *Synchronous Objects* com os objetos coreográficos.

Ainda segundo Laura Karreman (2017), Noll foi um visionário do MOCAP, sistema de captura de movimento responsável por transformar os movimentos, as suas trajetórias em dados digitais. Porém, na sua época os processadores e toda a tecnologia disponível era ainda insuficiente para realizar todo o processamento de dados necessário à especificidade das capturas de movimentos. Além da proposta de captura de movimento, Noll desenvolveu um protótipo no qual o computador pudesse reconhecer padrões de movimentos. Por isso, interessava-se pelo desenvolvimento de uma sofisticação nos registros de dados de movimentos, com o uso de múltiplas câmeras. Para tanto Noll sugeriu a utilização do uso de pontos luminosos nas articulações, modelo parecido que décadas mais tarde foi adotado pelo MOCAP, visto que os pontos luminosos e a gravação em um ambiente escuro facilita o reconhecimento dos traços dos movimentos, bem como a sua captura.

Noll propôs também o Dance Notation Typewriter, considerando que com esse dispositivo de notação os coreógrafos poderiam gastar menos tempo junto aos dançarinos para os processos de criação coreográfica, o que trata-se de um assunto controverso. Ainda hoje não sabemos até que ponto os avanços tecnológicos substituem o tempo de dedicação, as interações contínuas e recorrentes entre coreógrafos e dançarinos para o desenvolvimento de uma linguagem coreográfica específica. Há o tempo do aprendizado, da repetição, o modo peculiar com que cada intérprete, a partir da sua história ontogenética, irá incorporar um gesto, uma célula coreográfica, ou seja, há todo um processo de *feedback* entre coreógrafos e dançarinos que só se faz na interação, nos encontros, na recursividade ao longo do tempo, no contato corpo a corpo e na recorrência do linguajar. Quem tem a chance de acompanhar um processo

de criação coreográfica em que há este tipo de interação percebe de pronto que a simplificação do modelo, usualmente difundido pela Teoria da Comunicação, da “metáfora do tubo” será incapaz de sustentar a complexidade envolvida nas nossas conversações, e no nosso coreografar.

Meu corpo como arquivo _ Corpo ambiente _ *Alarm Floor* _ *EscadaAdentro*

O modelo comunicacional da metáfora do tubo surge durante o movimento nomeado cibernética, cujo artigo “The Mathematical Theory of Communication” (1949), proposto pelos cientistas Claude Shannon e Warren Weaver, é um dos marcos importantes. Há um contexto específico da cibernética para o surgimento de tais teorias, assim como na segunda cibernética surge a escola chilena com os *sistemas autopoieticos* de Humberto Maturana e Francisco Varela. O artigo “What the Frog’s Eye Tells the Frog’s Brain” (O que o olho da rã diz ao cérebro da rã, 1959) viria a questionar modelos até então validados sobre os sistemas perceptivos. Para aprofundar-se nesse tema, sugiro os seguintes autores: Jean Pierre Dupuy (1996); Cristina Magro (1999); Humberto Maturana e Francisco Varela (1992) e Maturana (1999), alguns dos autores que desde a minha graduação (1996-2001) na FALE-UFMG, sob a orientação de Cristina Magro, e em seguida no mestrado em dança no PPG-Dança da UFBA, foram referenciais importantes para as minhas pesquisas.

Procurando evitar ser ilustrativa ou didática na interrelação entre teorias científicas e práticas artísticas, sinalizo alguns dos conceitos de Maturana que podem ter ressoado em escolhas e pesquisas estéticas que fiz ao longo de processos de criação coreográfica, em especial no *Verdades inventadas* (2008-2011),⁵⁷ instalação coreográfica realizada com O Grivo,⁵⁸ a partir da instalação *Alarm Floor* de Rivane Neunschwander, e apresentada de 2008 a 2011.

Ao dançar em um ambiente tal qual um chão móvel e sonoro, se tornava muito explícita a relação que se estabelecia entre o meu corpo, a mobilidade e a flexibilidade do chão, amplificando as suas sonoridades. Assim, várias modificações se davam no acoplamento estrutural entre corpo e ambiente construídos nessa instalação. A maleabilidade do chão que desencadeava adaptações para o equilíbrio do corpo; o corpo que tocava o chão e ressoava

⁵⁷ VERDADES inventadas. Disponível em: <<https://vimeo.com/28834241>>. Vídeo Osmar Zampieri. Acesso em: 15 out. 2019.

⁵⁸ O GRIVO. Disponível em: <<http://www.ogrivo.com/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

sonoramente; ou seja, dois sistemas que se acoplavam, modificando-se mutuamente. Resumidamente, o acoplamento estrutural refere-se a sistemas fechados acoplados ao meio, modificando-se mutuamente e com os outros. Essa é uma das imagens que nos auxiliam a visualizar uma história de interações e mudanças estruturais nos sistemas:

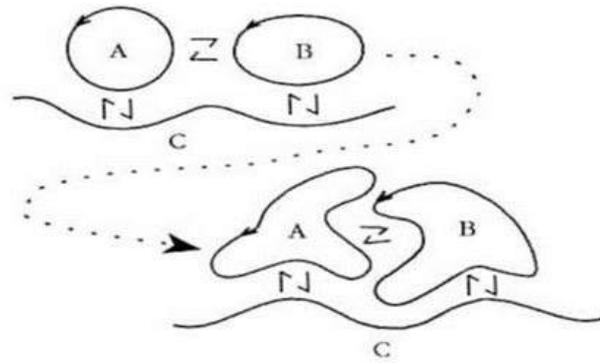


Figura 9. História de interações num meio. In: MATURANA, 2001, p.83.

O acoplamento estrutural entre o organismo e o meio ocorre entre sistemas operacionalmente independentes. A manutenção dos organismos como sistemas dinâmicos em seu meio depende de uma compatibilidade entre os organismos com o meio, o que chamamos de *adaptação*. Se, por outro lado, as interações do ser vivo com seu meio se tornam destrutivas, desintegrando-o ao interromper sua *autopoiese*, consideramos que o ser vivo perdeu sua adaptação. A adaptação, portanto, é uma consequência necessária do acoplamento estrutural da unidade com o meio, e portanto não deveria surpreender. Em outras palavras, a ontogenia de um indivíduo é uma deriva de mudanças estruturais com *conservação de organização* e *adaptação*. (MATURANA; VARELA, 1995, p.137)

A fim de trazer a noção de acoplamento estrutural que reconheço no chão em *Alarm Floor*, apresento duas imagens, sendo uma delas da performance e a outra após a performance com os participantes a experimentar a instalação. No link do vídeo – que está nas referências “Sites de artistas pesquisadores”, em Thembi Rosa, *Verdades inventadas* –, as relações entre os movimentos, sons, composição coreográfica, ressaltam a noção do acoplamento estrutural entre os sistemas e talvez se façam mais visíveis em movimento do que nas fotos.



Figura 10 e 11. Meu corpo como arquivo. *Verdades inventadas*. Themi Rosa e O Grivo (2008-2011). MAMAM Recife, circulação Prêmio Funarte Klauss Vianna. Foto 10: Renato Paschoaleto. Foto 11: Divulgação.

Também a videoinstalação *EscadaAdentro* (2012-2018) em sua virtualidade da imagem parece propor um acoplamento entre as materialidades dos corpos, com a projeção de um sistema em movimentos contínuos e fluídos, que se modifica ao ser projetado sobre uma escada de mármore, cuja rigidez passa a ser alterada pelo movimento fluído.

Na sua versão em 2018, composta para a escada rolante do Sesc Palladium, a convite da edição local do programa Sesc Palco Giratório, a projeção em *EscadaAdentro #2* perpassa os corpos ao passarem pelas escadas. São estabelecidas outras relações com as superfícies e texturas das telas, planos de projeções, e o passante muitas vezes não irá perceber que ele passou a ter a projeção da imagem em seu corpo, apenas os observadores irão ver a imagem projetada.



Figura 12. Meu corpo como arquivo. *EscadaAdentro*, de Thembi Rosa & Lucas Sander (2012). Foto: FILE. FIESP, SP, 2014.

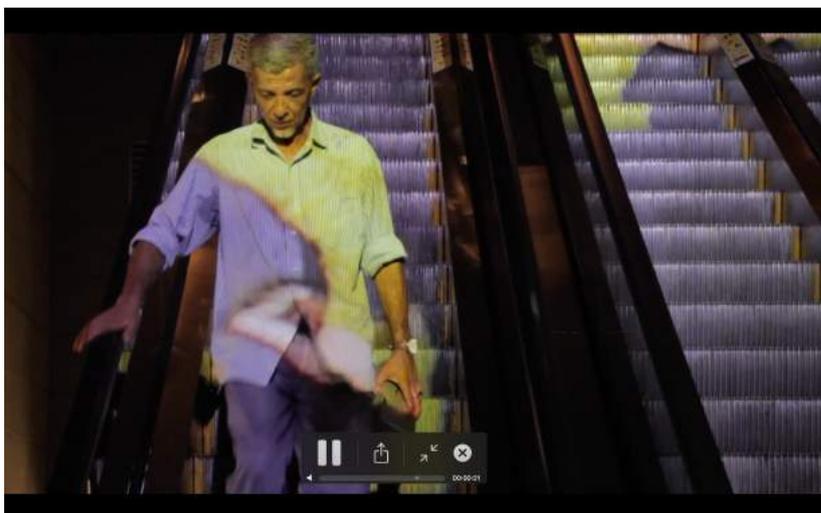


Figura 13. Meu corpo como arquivo. Frame do vídeo *EscadaAdentro #2*, de Thembi Rosa & Lucas Sander (2018). Sesc Palladium (BH/MG).

Por ora, temos indícios, rastros, movimentos, esquecimentos, janelas a serem abertas, fechadas, uma publicação online piloto referente ao Motion Bank Lab Brasil, realizada em parceria com a equipe do Motion Bank, com três obras coreográficas produzidas no Brasil. Consideramos essa produção como parte desta tese de doutorado e como importante para pensarmos e propormos novos modelos de divulgação e plataformas digitais das nossas pesquisas artísticas, científicas que possam estar mais próximas da comunidade de dança e da sociedade.

Gestos iniciais _ Merce Cunningham _ Dança pós-moderna americana

Retomo ao início do texto e a Merce Cunningham, um dos principais referenciais para pesquisas em dança e tecnologia, sendo um dos primeiros coreógrafos a pesquisar a coreografia com as artes digitais, e a envolver-se com as novas tecnologias. Cunningham criou uma série de trabalhos com os cineastas Charles Atlas e Elliot Caplan, propondo a dança para a câmera. Em seguida, desenvolveu uma pesquisa junto à Credo Interactiv na criação do software para a composição coreográfica *Lifeforms* e *Dance Forms*.⁵⁹ Ver, manipular a coreografia na tela, abriu diversas possibilidades em sua pesquisa.

Cunningham estava envolto com a questão de quebrar hábitos, por isso as propostas em lidar com o acaso, não ter tudo determinado previamente, estreitar uma obra sem nunca antes ter sido ensaiada com a música e/ou o cenário – adotando a interdependência e deshierarquização entre os materiais que compunham a obra. Todo esse modo de criar constituiu-se como aquilo que foi se delineando como sendo alguns dos princípios fundadores da dança contemporânea, bem como o uso de softwares e interfaces digitais em diálogo com a criação da coreografia.

Em suas propostas há uma continuidade em se incitar a instabilidade, lidar com o desconhecido, com o novo, perturbar os hábitos, instigar nos dançarinos um lugar de risco. O *software* abre a coreografia para uma lógica de novas composições capazes de quebrar, colapsar padrões de aprendizagens neuromusculares. Com isso, gera outras ordenações de movimentos, por vezes, até impossíveis de serem realizadas; porém, é a tentativa, o estado de atenção provocado por esse desafio que interessa a Cunningham, muito mais do que uma realização perfeita e ordenada por um princípio maquínico. O virtuosismo em suas coreografias está mais fortemente atrelado a uma nova lógica de se pensar e propor a composição, ainda que a realização de determinadas sequências complexas de movimentos se façam presentes. Por isto, há toda uma formação técnica extremamente específica para se dançar o repertório da companhia, e a maioria dos dançarinos tiveram uma base em dança clássica ou moderna; o próprio Cunningham dançou na companhia de Martha Graham.

Foi justamente o questionamento sobre contar uma história com a dança, atrelar a coreografia a uma dramaturgia, ou melhor, a uma narrativa com temas ligados às mitologias, entre outros assuntos adotados por Martha Graham, um dos motivos que levou Cunningham a propor o

⁵⁹ LIFEFORMS. Disponível em: <<http://charactermotion.com/index.html>>. Acesso em: 15 jan 2020.

que viriam a ser os princípios da dança contemporânea, ou dança pós-moderna americana. A dança pela dança, o movimento “abstrato”, a interdependência, a deshierarchicalização na estrutura do espaço, em que o centro do palco deixa de ser a referência como centro e o corpo do bailarino passa a defini-lo, e as novas relações espaço-temporais em constante flutuação nas coreografias são elementos chave para se investigar o trabalho de Cunningham. Não há mais uma única frente, como em geral a dança foi estruturada no espaço cartesiano, que sempre considerava o corpo do bailarino de frente para o público como uma referência única, um resquício da dança que vem da monarquia, definida por um espaço centralizado, e herdado pela visão frontal do corpo do dançarino com todas as linhas definidas a partir dessa relação com o centro e o público. Cunningham, e em seguida vários coreógrafos da dança pós-moderna americana, dentre os quais, a coreógrafa Trisha Brown,⁶⁰ rompem de vez com alguns dos paradigmas até então vigentes nas composições coreográficas.

Trisha, na coreografia *If you couldn't see me* (1994), com figurino e sons de Robert Rauschenberg, compõe um solo no qual dança todo o tempo sem mostrar o seu rosto para a plateia, se movimenta sempre de costas para o público. Essas referências espaciais, a mobilidade ampliada nos fluxos de espaço-tempo na dança contemporânea inauguram novos paradigmas. No caso de Cunningham a frente passa a ser aquela que é definida a cada momento, é como se a dança se tornasse mais tridimensional e aberta para a construção do espaço. Tais proposições no trabalho de Cunningham, na dança pós-moderna americana, estão em estreito diálogo com as composições e escritos do músico John Cage, Christian Wolf, Nam June Paik, entre outros artistas que trabalharam com a companhia. Na efervescência dos anos 1960, 1970, artistas visuais emblemáticos na arte contemporânea, como Marcel Duchamp, Robert Rauschenberg, Jasper John, Andy Warhol, também se envolveram na criação de cenários e figurinos para as obras de Cunningham.

Trazer à tona tais proposições do início da dança pós-moderna americana, bem como a sua continuidade no movimento do Judson Church, com Yvonne Rainer, Steve Paxton, Lisa Nelson, Trisha Brown, Robert Morris, Lucinda Childs, Debora Hay, Anna Halprin, Simone Forti, dentre vários outros artistas que viriam a instaurar um pensamento de dança contemporânea baseado na improvisação, nas partituras coreográficas, nas tarefas, nas danças

⁶⁰ Para a discussão sobre a obra de Trisha Brown ou mais especificamente sobre a formulação do espaço como previsão meteorológica, sugiro a leitura de *Trishapensamento. Espaço como previsão meteorológica*, escrito por Adriana Banana (2012).

em galerias, nos espaços públicos, no entrelaçamento da dança com as outras artes, é deixar emergir rastros, inclusive, para as relações da dança com as artes digitais. É interessante notar que a maioria dos coreógrafos citados lidam também com criações relacionadas também as artes digitais; Rainer é documentarista além de coreógrafa; Lisa Nelson trabalhou com edições de vídeos; as partituras de Deborah Hay, Anna Halprin, as práticas de Steve Paxton foram transformadas e digitalizadas, cada uma com as suas especificidades. Além de Trisha Brown, que desenvolveu algumas performances em parceria com o Grupo Open Ended Group, relacionadas a captura de movimentos e interação ao vivo.. Reconhecemos a relevância destes movimentos e o quanto estão vinculados ao foco desta pesquisa, mas descrever, refletir mais profundamente sobre essa fase da dança seria outro trabalho, que por sua vez está amplamente documentado por autores, tais como Sally Banes, Ramsey Burt, Yvonne Rainer, Chyntia Novack, entre outros.

O que vale ainda dizer é que os gestos que abrem esta tese são tentativas em se delinear certos desencadeamentos, fragmentações e uma possível desconectividade entre as suas partes. Mesmo nas composições coreográficas, é possível desatrelar o movimento das pernas com o tronco, com os braços, com a cabeça, promovendo dissimetrias e novas redes neurais, tal como era proposto por Cunningham, e continua a ser por Forsythe, Adriana Banana, Alejandro Ahmed, Eduardo Fukushima e diversos outros coreógrafos engajados em produzir novos conhecimentos. Ou seja, os elementos, os membros, as partes do corpo podem ser independentes, um não estando em função do outro, provocando novos trilhos anatômicos e sinapses, estabelecendo a interdependência no próprio corpo, e nos elementos que constituem a coreografia, e na obra como um todo. Tal como em um Corpo sem Órgãos (CsO), sem ordenação, aberto ao infinito que sequer sabemos o que seja.

É disto que trata a abertura que prevalece na dança em relações com a arte numérica, uma abertura ao infinito, as conjurações do próprio corpo, da coreografia que se tornam vetores, dados, números ou as mais diversas impressões que pudermos criar. Uma desordenação do arquivo, sua possibilidade de se combinar de tantas maneiras, tais como podemos fazer com um corpo que quer esbarrar nos limites do CsO. Ainda que Cunningham não tenha mencionado Antonin Artaud, e seus questionamentos se cruzem com outros diálogos, em suas obras estava aberto o risco de se estabelecer dissoluções na organicidade do corpo. Assim, em algumas das coreografias de Cunningham, as sequências de movimentos não necessariamente

teriam um mesmo encadeamento, uma ordem pré-determinada, elas poderiam ser definidas por métodos baseados no I Ching, por sorteios, referentes à duração de uma sequência, bem como por sua localização no espaço, entre outros métodos de se propor a composição com abertura para o acaso. Isto quer dizer que não dançar sempre uma mesma parte seguida da outra implica em instigar tanto um estado de presença nos dançarinos, quanto permitir a emergência de novas configurações a cada apresentação.

As janelas são múltiplas e uma narratividade fixa aqui não será perseguida, pois o movimento entre os textos, as referências, a prática corporal, as interfaces digitais e os diversos modos de se transitar pelas noções de registros, arquivos e processos de criação em dança são incessantes. Ater-se a qualquer noção fixa, que venha a congelar ou estagnar esse movimento é a própria morte e apagamento que não interessa a esta pesquisa. Assim também não nos comprometeremos com uma noção cronológica que desconsidere os saberes que ainda nem são sabidos nessa área, visto que, muitas vezes, submetemos as pesquisas em arte, em dança às metodologias de outros campos, visando mais validá-las do que tornar esse campo mais fértil, poroso e instigante. Por isso, parece um desperdício desconsiderar o conhecimento incorporado, todas as nossas estratégias, técnicas de improvisação e composição que circulam para os acontecimentos em performance e coreografia. Como podem esses saberes serem adotados, mesclados na composição de um texto, nas memórias, nos acervos em dança contemporânea, nos seus registros como invenções, nos objetos coreográficos?

Por isso, nesta pesquisa, ainda que organizada, a princípio, em três capítulos, buscamos uma deriva rizomática capaz de abarcar vários assuntos nas suas diversas conectividades, podendo ser móveis tais como os movimentos de uma dança que não precisam se ater a uma ordem, a uma linearidade, mas conectam-se ponto a ponto, sem uma única raiz, sem dualismos, estando mais para um Corpo sem Órgãos do que para uma estrutura rígida e fixa. Cada parte pede por sua autonomia, por uma desarticulação necessária a não se estratificar; prezar pela experimentação; pelo nomadismo. Chamar Gilles Deleuze e Felix Guattari (1996), e o Corpo sem Órgãos, que nunca se esgota, nos ajuda a deixar ecoar que os corpos registros também são feitos nessas relações e agenciamentos:

CsO

Ele é não-desejo, mas também desejo. Não é uma noção, um conceito, mas antes uma prática, um conjunto de práticas. Ao Corpo sem Órgãos não se

chega, não se pode chegar, nunca se acaba de chegar a ele, é um limite.

Um CsO é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam. Mas o CsO não é uma cena, um lugar, nem mesmo um suporte onde aconteceria algo. Nada a ver com um fantasma, nada a interpretar. O CsO faz passar intensidades, ele as produz e as distribui num *spatium* ele mesmo intensivo, não extenso.

Desfazer o organismo nunca foi matar-se, mas abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações medidas à maneira de um agrimensor.

Porque o CsO é tudo isto: necessariamente um Lugar, necessariamente um Plano, necessariamente um Coletivo (agenciando elementos, coisas, vegetais, animais, utensílios, homens, potências, fragmentos de tudo isto, porque não existe "meu" corpo sem órgãos, mas "eu" sobre ele, o que resta de mim, inalterável e cambiante de forma, transpondo limiares).

O CsO é o ovo. Mas o ovo não é regressivo: ao contrário, ele é contemporâneo por excelência, carrega-se sempre consigo, como seu próprio meio de experimentação, seu meio associado. O ovo é o meio de intensidade pura, o *spatium* e não a *extensio*, a intensidade Zero como princípio de produção. Existe uma convergência fundamental entre a ciência e o mito, entre a embriologia e a mitologia, entre o ovo biológico e o ovo psíquico ou cósmico: o ovo designa sempre esta realidade intensiva, não indiferenciada, mas onde as coisas, os órgãos, se distinguem unicamente por gradientes, migrações, zonas de vizinhança. O ovo é o CsO.

(DELLEUZE & GUATARRI, 1996, p.24-25)

Citar o Corpo sem Órgãos aqui é direcionar a atenção ao conjunto de práticas, aos limites, às intensidades que passam e circulam, à desterritorialização, às conexões, a um plano de coletividades que se estabelece, além das convergências entre ciência e arte, apenas para iluminar alguns termos, práticas para um CsO e para se pensar nestes Corpos Arquivos Invenções implicados nas redes e plataformas digitais acerca do corpo, movimento, coreografias, fantasmagorias, em direção ao que há por vir. Será neste algo por vir, com a noção do *Mal de arquivo* segundo Jacques Derrida (2001, p.45), que se abre uma dimensão ético-política em um possível abuso do conceito. “Envolve a história do conceito, articula o desejo ou o mal de arquivo, sua abertura para o futuro, sua dependência em relação ao que está por vir, em suma, tudo o que liga o saber e a memória à promessa.” Neste momento do texto, Derrida inaugura os seus inúmeros questionamentos sobre a existência de um conceito de arquivo, da univocidade de um conceito de “arquivo”, que afinal, ele diz que não há.

Evocar o mal de arquivo, a febre de arquivo, o impulso de arquivo ou o corpo como arquivo

que é capaz de deglutir, antropofagizar o mal, a febre, os impulsos, parece ser nesta direção que André Lepecki sugere tomarmos o corpo como arquivo. Como um CsO, com a multiplicidade do que pode ser um arquivo, todas as performances trazidas por Lepecki testam os limites, experimentam os arquivos como intensidades que atravessam os seus corpos. Por sua vez, rebatem qualquer tentativa de fidelidade e rigidez do arquivo; muito pelo contrário, em seus corpos os arquivos se mantêm vivos, tão vivos como são os corpos em constantes fluxos. Modificam-se pelas continuidades das relações geradas em diálogo com o próprio corpo do artista que se propõe como arquivo vivo; e em relação com o que sempre se atualiza em acoplamento estrutural com os outros e com o meio.

Por isto, não se trata de reencenar, guardar, manter, mas sim de ativar a vivacidade e a dinamicidade das linhas de força que são estabelecidas com esses corpos como arquivos. A memória que se mantém viva tem continuidade e se expande através e no corpo, e propicia conexões inesperadas. Algumas obras atuam desse modo, prescindem de outra mídia para seguirem dialogando e reverberando os seus arquivos, aqueles que se fazem como arquivos vivos, móveis, flexíveis e orgânicos. Entre os exemplos suscitados por Lepecki (2010), ressalto Martha Graham na versão do artista Richard Move, que reencarna esse ícone da dança moderna e chega a representá-la, inclusive, oficialmente na agenda e nas atividades da Martha Graham Company.

A partir do momento em que essa voz, este corpo passa a dizer, dançar, mover como sendo Martha Graham, sendo aceita nas mais diversas instâncias sem suscitar a noção de plágio, identidade falsa ou mentira, temos um exemplo do que pode um corpo como arquivo, e da noção que trazemos aqui de arquivos como invenções. Ou seja, o arquivo se faz no presente e suscita uma memória no futuro, está imbuído na construção do que há por vir. Sendo assim, o arquivo não está morto, pode desatrelar-se dos rótulos que o queiram colocar em lugares fixos, pois ele se encontra vivo, dinâmico, atualizando-se em um fluxo de trocas. Estas tornam-se configurações provisórias e abertas a tantas conexões possíveis como a de qualquer sistema vivo. Tanto no corpo, quanto nas plataformas digitais ou nas construções de performances, este é um movimento que não tem volta, que nos incita a questionar a dinamicidade e a vivacidade implicada nestas formas móveis de se arquivar.

Ao longo do texto dialogaremos com alguns destes modos que demonstram e nos instigam a

perguntar como as performances entrelaçadas com registros, documentos, arquivos atuam ficticiamente ou, verdadeiramente, nos levam a criar, inventar, expandir as conversas com as nossas memórias, histórias e arquivos.

Reperformar o arquivo _ Yvonne Rainer

No vídeo, Yvonne Rainer e ‘Martha Graham’ (Richard Move) em *Trio A*.⁶¹ Rainer, uma das principais referências da dança pós-moderna americana, ensina a sua famosa coreografia *Trio A* para Martha Graham por Richard Move. Apesar da comicidade do vídeo, trata-se de uma crítica aguçada aos estilos de dança, à perpetuação do repertório e à própria noção da fidelidade ao se manter uma coreografia ainda que ensinada pela própria coreógrafa. No caso, Rainer⁶² é reconhecida tanto na dança quanto no cinema e na produção de documentários, e é instigante notar nas suas obras o modo como esses dois domínios, a dança e o cinema, se retroalimentam. A performance, a dança, as relações nas companhias de dança são temas de alguns de seus filmes. Nas suas obras coreográficas abre-se um espaço para se experimentar a multiplicidade ao lidar com questões referentes à história da dança. Realidade e ficção, arte e vida estão sempre em fricção nos trabalhos de Rainer, sendo uma das artistas mais estimulantes para se refletir e expandir as noções de arquivos e registros como invenções em dança.

Em sua versão da *Sagração da primavera*, intitulada *RoS Indexical* (2007), é utilizada a gravação em áudio da transmissão radiofônica da BBC de Londres da famosa e polêmica estreia da *Sagração da primavera* (1913) de Vaslav Nijinsky, com os Balés Russos e com composição musical de Igor Stravinsky, no Teatro Champs-Élysées, em Paris. Na versão de Rainer, dois performers com a reprodução dos figurinos originais ficam na entrada do teatro e, ao longo da performance, a plateia começa a reagir calorosamente, em reminiscência à estreia da peça em Paris. As fronteiras entre o que é de fato uma reação espontânea da plateia, assim como foi na apresentação original dessa performance, passam a ser tensionadas até o momento em que os performers na plateia chegam a retirar as dançarinas do palco. Rainer joga com a composição em dança de modo similar à montagem cinematográfica, filiada aos documentários verdade da linhagem de Jean Rouch, aqueles em que não é nítido o que é

⁶¹ TRIO A. Yvonne Rainer teaches Marta Graham (Richard Move). Fragmentos do documentário “Rainer Variations” de Charles Atlas (2002). Disponível em: <<https://vimeo.com/346416839>>. Acesso em 13 jan 2020.

⁶² Ver a autobiografia de RAINER (2006).

ficção ou verdade, instaurando novas verdades e estabelecendo os seus registros como invenções.



Figura 14. Reperformar o arquivo. *Rainer Variations* (Charles Atlas, 2002). Frame do filme em que aparece Yvonne Rainer ensinando *Trio A* para Martha Graham interpretada por Richard Move In: <<http://www.vdb.org/titles/rainer-variations>>. Acesso em 5 jan. 2020.

Reperformar o arquivo _ Cristian Duarte

Outra referência que nos estimula a refletir tanto sobre reperformar o arquivo, como sobre o corpo como arquivo é o trabalho *The Hot One Hundred* (2011), solo de Cristian Duarte,⁶³ coreógrafo residente em São Paulo, que dedicou-se a criar uma lista com as suas cem referências da dança. Este trabalho foi concebido com o edital da Cultura Inglesa que demanda a proposição de uma pesquisa relacionada com a obra de um artista do Reino Unido. No caso, o artista escocês Peter Davies, que elaborou uma pintura com a sua lista de cem artistas, foi a referência que abriu o diálogo estabelecido por Cristian Duarte para essa criação. Cito a sua apresentação em seu site a respeito dessa obra:

O artista escocês Peter Davies elaborou uma série de pinturas nas quais figuram textos que tomam a própria arte como assunto, fazendo dela sujeito e matéria para discutir o papel do artista na definição da cultura pop. Nesses text paintings, Davies transportou para as telas alguns de seus rankings pessoais. *The hot one hundred* é sua lista particular de cem artistas. Trata-se de uma grande e multicolorida lista encabeçada pelo videoartista norte-americano Bruce Nauman (o número 01) e fechada pelo pintor inglês Ivon Hitchens (o número 100). Na linha correspondente a

⁶³ DUARTE. Disponível em: <<http://cristianduarte.net/trabalhos/the-hot-one-hundred-choreographers/>>. Acesso em 15 jan. 2020.

cada nome citado, encontram-se o título da obra ou indicações sobre o trabalho do artista listado.

Cristian Duarte transportou para seu ambiente coreográfico este procedimento-lista de Davies e “devorou” vários ícones da dança, coreógrafos e peças que o instiga(ra)m para construir um solo onde a coreografia é gerada pelo trânsito de referências e memória do corpo.

“Esta peça não é uma representação de trechos coreográficos de outros artistas, trata-se de um recorte das tendências artísticas que me acompanha(ra)m. Minha tentativa é a de desvelar como o corpo em movimento negocia com seu próprio repertório e memória. Uma arqueologia cinética da minha formação em dança. Além disso, o espetáculo é também um convite aberto ao público para me acompanhar neste ‘jogo’, ativando seus próprios repertórios e percepções. Estou mais interessado nas lacunas, distorções, transformações e impossibilidades da experiência que o trabalho propõe”, explica Duarte.⁶⁴

Além de coreógrafo e dançarino, Cristian é também formado em design e, junto ao solo, disponibilizou o site hot100.cristianduarte.net, com a lista-mandala formada por trechos de vídeos do You Tube e Vimeo dos seus *hot one hundred* da dança. Trata-se de estabelecer novas formas de performar a infinidade de registros disponíveis de dança na internet. Navegar por esse site é uma experiência singular em torno desse instigante mundo das listas, que teve ainda como parâmetro o livro *A vertigem das listas* de Umberto Eco (2010).

A cada nova entrada no site, as cores, os lugares das referências que abrem as janelas para os vídeos dos artistas citados mudam de lugar, há um trânsito, uma nova órbita que não é fixa. As cores foram inspiradas na obra de Davies, mas a dinamicidade, a flexibilidade da visualização, os *hiperlinks* fazem parte da lógica numérica, das possibilidades que temos em construir com as mídias digitais, com a sua abertura capaz de perturbar hierarquias e propor outras complexidade para se lidar com as performances dos registros e arquivos.

As noções em torno das performances dos arquivos, do corpo como arquivo e dos objetos coreográficos são os principais exemplos ao longo deste texto que formam um corpo, agrupando sob diferentes perspectivas a noção dos registros como invenções. Trazer estas breves narrativas é experimentar, levantar, suscitar, editar, criar listas, relatos, situações e experiências que, pouco a pouco, poderão expandir-se, adentrar-se, orbitar e testar aquilo que ainda é um registro, um arquivo ou, então, passou a ser uma outra coisa.

⁶⁴ THE HOT One Hundred. Disponível em: <<http://hot100.cristianduarte.net>>. Acesso em: 15 jan. 2020.



Figura 15. Reperformar o arquivo. Cristian Duarte. Solo: *The Hot One Hundred Choreographers. The Hot List*. Disponível em: <http://hot100.cristianduarte.net/>. Acesso em: 15 jan 2019.

Performances do arquivo

E como garantia o arquivo sempre foi um penhor, e como todo penhor, um penhor do futuro. Mais trivialmente: não se vive mais da mesma maneira aquilo que não se arquiva da mesma maneira. O sentido arquivável se deixa também, e de antemão, co-determinar pela estrutura arquivante.

(DERRIDA, 2001, p. 30)

Então, como podemos honrar isto, de tal modo que um arquivo em dança possa ter camadas suficientes para alcançar aquilo que é válido em cada trabalho distinto sem prendê-lo em um estado fixo? Não deveríamos precisar nos embasar excessivamente nas artes visuais ou nos arquivos escritos quando podemos explorar diferentes potenciais para se arquivar as performances. (DAVIES, 2018)⁶⁵

Olhar para questões acerca dos arquivos, registros, testemunhos em dança contemporânea neste momento é entrar em uma discussão em torno da própria noção de arquivo, nos questionamentos acerca desse conceito, nos modos de arquivamento. Tal como suscitado por Jacques Derrida (2001), em *Mal de Arquivo*, “não se vive mais da mesma maneira aquilo que não se arquiva da mesma maneira”. A sua declaração está situada em questionamentos acerca de como seria a história da psicanálise sem as cartas e toda a correspondência de Freud, e se, em vez de todos os arquivos analógicos escritos, já estivéssemos imbuídos na comunicação digital, nos e-mails, computadores, gravadores, telefones, tudo aquilo que ele chama de um “sismo arquivar” que transformaria toda essa história. Derrida (2001, p.29) completa que “a estrutura técnica do arquivo *arquivante* determina também a estrutura do conteúdo *arquivável* em seu próprio surgimento e em sua relação com o futuro”.

Arquivos digitais em dança

No artigo “Dancing in Digital Archives. Circulation, pedagogy, performance”, Harmony Bench (2017) aponta para essa argumentação imaginação de Derrida em relação ao arquivo na era digital e complementa com a reflexão sobre a febre de arquivo com plataformas tais como o *YouTube* e *Facebook*, como sendo inesgotáveis fundos de informações. Em referência a Kate Eichhorn e sua leitura de Derrida à luz das práticas digitais, Bench (2017, p. 156) explica como a autora descreve que tudo o que escrevemos hoje é arquivo, sendo o blog uma

⁶⁵ “So how can we honour that in such a way that a dance-based archive can be layered enough to reach the grist of each distinct work without corralling it into a fixed state? We should not need to borrow too heavily from visual art or written archives when we can explore the very different potentials of archiving performative work.” DAVIES, 2018. Disponível em: <https://www.siobhandaviesreplay.com/>. Acesso em: 20 out 2019.

forma de arquivo, na qual escrevemos como e para o arquivo. Em referência à proposição de Eicchorn, Bench questiona se os modos de operação da dança na cultura digital também não são análogos aos da escrita; dançamos como arquivo, dançamos para o arquivo, dançamos para sermos visíveis, distintos como o arquivo. Não serão esses os modos de produção da dança atual?

Segundo esse pressuposto de que tudo é arquivo na era digital, e de que as técnicas disponíveis determinam o arquivável, como se arquivava dança atualmente? O registro de uma performance que já passou, que seguiu uma temporada ou foi apresentada apenas no dia X vale como um arquivo? Será que a configuração de uma performance não é ela própria a ruína, ou um arquivamento daquilo que permanece? Ou podemos dizer que a performance é um acervo de tudo o que foi de tal modo selecionado para ser compartilhado com o público?

Em termos do arquivo visível estará explícito o invisível, neste sentido: as ruínas; os vestígios que evaporam no dia a dia dos ensaios; aquilo que parece se perder para sempre poderá transformar-se em outras mídias, textos, imagens, afetos, desafetos. São materiais que parecem soterrados, mas que podem emergir em novas configurações, seja como performances, como visualizações digitais, ou formatos nem sequer imaginados. Poderão deixar rastros para que arqueólogos das mídias digitais escavem nas nuvens, em terabytes de informações, e para que suscitem novas visibilidades.

Os softwares utilizados em dança, a abertura de outras possibilidades e as multiplicidades possíveis de organização de acervos online abrem janelas infinitas para a vivacidade, atualidade e dinamicidade dos acervos digitais.⁶⁶ Entretanto, há também questões relacionadas à velocidade da obsolescência dos dispositivos tecnológicos, dos recursos técnicos e humanos para nos havermos com a vastidão do *big data*. Muitos dos atuais acervos digitais em dança e o uso de softwares para dança vêm sendo estabelecidos e ganhando mais presença desde o início dos anos 2000,⁶⁷ sendo que alguns engajam-se, justamente, em abarcar os processos de criação. Dão a ver, assim, os pensamentos coreográficos, o fazer coreográfico, o saber fazer

⁶⁶ Em BARDIOT. *Comment documenter les digital performances?*, temos uma panorâmica de alguns dos principais acervos digitais em dança contemporânea a serem debatidos nessa tese. Disponível em: <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/9_basiquesATN.php>. Acesso em: 20 out 2019.

⁶⁷ Ver o artigo DELAHUNTA (2017), “Dance Becoming Data”, com um histórico de alguns projetos relacionados ao uso de softwares em dança iniciados nos anos 2000. Disponível em: <<http://computationalculture.net/dance-becoming-data-part-one-software-for-dancers/>>. Acesso em: 9 jan 2020.

de cada artista específico, seus relacionamentos interdisciplinares que se configuram em criações artísticas. Tudo isto promove também um intenso *feedback* para os próprios artistas. Ao terem as suas obras gravadas, transformadas em dados, analisadas, “traduzidas”, “transcritas” em conversações com pesquisadores de outras áreas, em particular com aqueles das artes digitais, os coreógrafos passam, então, a vislumbrar outras perspectivas das suas obras e processos de criação. Ainda que a obra coreográfica possa estar finalizada, alguns acervos digitais, tais como o *Synchronous Objects* e o *Motion Bank*, lançam estratégias que viabilizam o compartilhamento dos processos de criação, das lógicas implicadas nas coreografias, nas suas traduções e nas novas possibilidades de visualizações digitais. Para isto, importam os modos como cada coreógrafo ou coreógrafa lida com a composição, quais os procedimentos em torno dos seus processos de criação, metodologias, anotações, registros.

Este saber do corpo, o modo como cada um constrói suas metodologias, o saber coreografar vem sendo considerado como um conhecimento tácito, que com a prática, com a recorrência dos ensaios, passa a ser um conhecimento encarnado, incorporado.⁶⁸ Haver-se com os mecanismos desses saberes é adentrar em processos de aprendizagem e em uma longa rede de conversações acerca da cognição. Aqui, não abordaremos esse tema específico, mas sim exemplificaremos a partir de diversos projetos de acervos digitais de dança como as novas tecnologias estão empenhadas em desenvolver dispositivos e metodologias de trabalho que viabilizam compartilhar os saberes do corpo.

Vários destes projetos estão imbuídos nos estudos e difusão daquilo que está em torno do coreografar, em como tornar a dança contemporânea mais acessível a diversos públicos e nos modos como o conhecimento em coreografia pode nos dizer mais sobre epistemologias e cognição.

Por isto, importa entender as diversas estratégias coreográficas, além do modo como cada intérprete se utiliza delas para apropriar-se da coreografia, cada um com as suas idiossincrasias, mas também em consonância com as metodologias específicas e acessíveis em cada trabalho. Esfera essa que é circunscrita nos limites e metodologias estabelecidos por

⁶⁸ O *Piecemaker 3*, software para notação em dança desenvolvido por David Kerne para a Forsythe Dance Company e depois utilizado no Motion Bank, tem sido atualmente utilizado também em projetos relacionados ao conhecimento tácito abarcando diversos campos de conhecimento. De projetos relacionados ao artesanato, à feitura de um cesto em parceria com o British Museum até a Medicina, como cirurgias com o uso de robótica. MOTION BANK AT HOCHSCHULE MAINZ. Disponível em: <https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643>. Acesso em: 9 jan 2020.

cada companhia, coreógrafo, ensaiador, uma rotina que vai se estabelecendo em processos de interação ao longo do tempo e com os outros.

Ainda que existam escolas de dança, alguns métodos, fórmulas de composição, o que vemos é que a maioria dos coreógrafos ou aqueles que reconhecemos com uma “linguagem particular” desenvolvem os seus próprios sistemas, e na maioria das vezes a sua continuidade não é garantida. Considerando a diversidade dos modos de composição em dança e a inexistência de um único sistema de notação capaz de abranger essa área como um todo, parece ser uma condição essencial para a dança criar e inventar seus próprios modos de se arquivar. De preferência que não sejam arquivos mortos, mas que possam ser reativados em consonância com as dinâmicas das artes vivas, das artes do corpo. Por isto, o corpo como arquivo,⁶⁹ o corpo-arquivo ou o arquivo como corpo são conceitos e práticas adotadas em diversas configurações artísticas e acadêmicas.

Além do corpo como arquivo, as novas tecnologias, cada vez mais acessíveis, essas extensões do nosso corpo, tal como o celular na palma das nossas mãos, têm se mostrado como dispositivos férteis para ativar lógicas diversas de pesquisa, registros e arquivos nas artes do corpo. Não precisamos mais viajar para assistir ou conhecer determinado trabalho coreográfico, muitos estão disponibilizados em plataformas como o YouTube, que acaba por se configurar como um grande arquivo. É preciso enfatizar que são experiências totalmente díspares, navegarmos na rede ou estarmos imersos em uma apresentação. As coreografias, assim como os mais diversos conhecimentos, estão a um clique, basta uma conexão *wi-fi* e nos alimentamos dessa diversidade tão facilmente acessada. Claro que esse acesso ainda é restrito, vincula-se a um recorte econômico, geracional, educacional com todas as questões excludentes que vigoram na nossa estrutura capitalista.

Ainda que os algoritmos sugestionem e decidam muito do que iremos ver, há uma chance sem precedentes de sermos os arcontes das nossas próprias bibliotecas. Como descreve Derrida (2001), o sentido etimológico do *Arkhé* está vinculado ao começo e ao comando e ainda ao lugar, à casa onde os arcontes mantinham os documentos, os interpretavam e comandavam quem teria acesso ou não. Atualmente, construímos nossos acervos e arquivos particulares de

⁶⁹ LEPECKI (2010) desenvolve o conceito do corpo como arquivo a partir do trabalho de três artistas analisados em seu artigo. São eles: Julien Tolentino; Martin Nachbar; Richard Move. TÉRCIO (2017), por sua vez, propõe o corpo-arquivo, em diálogo com o corpo como arquivo de Lepecki, dentre outros autores da performance como Rebeca Schneider, e explicita que o uso do hífen, visa reforçar os modos como corpo e arquivo estão imbricados.

acordo com as nossas “escolhas”, com a nossa lógica em navegar, organizar e colecionar. O poder de vários arcontes ainda continua ditando o que será visível ou permanecerá na invisibilidade, mas com as novas tecnologias, dispondo de dados nas nuvens, os fluxos de documentos são outros. A imaginação das figuras que reconhecemos nas nuvens multiplica-se e abre-se a inventarmos outros modos operantes para lidarmos com os acervos. Nas artes performativas não precisamos estar vinculados a modelos definidos *a priori*, mas sim construirmos aqueles que são válidos para esse campo de conhecimento.

RePlay_ Siobhan Davies

Nesta direção apontam diversas propostas de acervos digitais online, dentre os quais o da coreógrafa britânica Siobhan Davies, que participa de um longo projeto de arquivo em dança das suas obras, a partir de uma parceria proposta pela pesquisadora Sarah Whatley, que dirige o programa pela Coventry University, na Inglaterra. Davies, que também tem uma formação em artes visuais, questiona e nos instiga a pensar sobre os modos que as artes da performance podem buscar e instaurar seus próprios meios na construção de arquivos, desvinculando-se de modelos reconhecidos das artes visuais ou da escrita, que já possuem uma longa história. Assim, Sarah Whatley e Davies propõem *RePlay*,⁷⁰ em que cada dançarino possa reconstruir suas coreografias-arquivo tomando como matéria-prima uma seleção do acervo de registros de gravações de ensaios anteriores da companhia. Não se trata de buscar uma cópia do que está registrado no vídeo, mas sim de realizar uma tradução, uma apropriação e seleção do material coreográfico que fará sentido para cada dançarino naquele momento atual. Ou seja, uma atualização e dinamização do acervo do repertório de Siobhan Davies; mais do que uma remontagem do repertório, importa para Davies instaurar possíveis atualizações desse material. Também o seu crescente interesse em reencenar as suas coreografias em galerias relaciona-se ao desejo em provocar uma proximidade na qual interessa desvincular o material coreográfico da noção de espetáculo, concebido com luz, figurino, cenário, centrando-se, então, em novas configurações, realizadas em galerias, cujo foco são questões acerca do corpo e da coreografia.

⁷⁰ SIOBHAN DAVIES REPLAY. Disponível em: <https://www.siobhandaviesreplay.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Como o próprio gesto coreográfico, o corpo enquanto corpomídia,⁷¹ com as formas de se fazer memórias desse corpo, preservar, difundir, podendo-se instituir outros lugares de fala. Lugares que buscam preservar a dança do seu risco de apagamento; salvar uma memória coreográfica a fim de que ela não se desvaneça tão logo o corpo não esteja mais presente. Adotar o conceito do corpomídia é saber que essa memória não se apaga, mas se propaga, em expansão e conexões diversas e imprevisíveis.

Pulsão arquiviolítica em dança

O paradoxo do *Mal de arquivo*, tal como discute Derrida (2001) em relação a Freud, poderia ser também colocado em conjunção com a febre de arquivo em dança. “O arquivo trabalha sempre *a priori* contra si mesmo.” Neste livro, Derrida, ao trazer a pulsão de morte de Freud, nos mostra como essa pulsão é, “acima de tudo, anarquivica, poderíamos dizer, arquiviolítica. Sempre foi, por vocação, silenciosa, destruidora do arquivo.”

Pois o arquivo, se esta palavra ou esta figura se estabiliza em alguma significação, não será jamais a memória nem a anamnese em sua experiência espontânea, viva e interior. Bem ao contrário: o arquivo tem lugar em lugar da falta originária e estrutural da chamada memória. Não há arquivo sem um lugar de consagração, sem uma técnica de repetição e sem uma certa exterioridade. Não há arquivo sem exterior. (DERRIDA, 2001, p.23)

A discussão em torno do desaparecimento da dança após as suas apresentações, bem como suas possibilidades de registros, gira em torno do seu apagamento, um tema controverso, com amplas discussões acerca da efemeridade da dança,⁷² da performance e das artes do corpo. Seria a dança passível de ser normatizada, aprisionada em registros e sistemas de notação para a continuidade da sua existência? Ou estaria em um campo indisciplinar, como aponta Lepecki (2010 p.41), cujo “movimento é ao mesmo tempo signo e sintoma que toda presença é assombrada pelo desaparecimento e ausência”.

⁷¹GREINER; KATZ, 2005. A teoria Corpomídia explicita que o corpo não representa algo, mas sim que é a mídia dele mesmo, resultante das relações co-evolutivas que se estabelecem continuamente entre corpo e ambiente. Tal proposição está relacionada às teorias da evolução, semiótica, etologia, linguística cognitiva, teoria da mente, teoria geral dos sistemas, filosofia, antropologia, sociologia, enfim, um campo vasto de discussões e proposições que fermentam entendimentos questionadores aos tradicionais dualismos: corpo x mente; sujeito x objeto; natureza x cultura. Desse modo, embasam outros paradigmas que abarcam as atuais descobertas nas suas áreas específicas e, assim, disseminam descrições que implicam em potentes ações que podemos realizar no âmbito do nosso viver e conhecer.

⁷² Autores como Peggy Phelan, Andre Lepecki, Diana Taylor, Joseph Roach, entre outros irão debater sobre esse tema.

Se o arquivo sempre esteve vinculado a um lugar, às instituições, ao começo e ao comando,⁷³ qual será, então, o lugar do arquivo em dança? No próprio corpo, no texto, nas mídias digitais? Como e para que preservar uma dança, ou performance “quando o arquivo não consegue captar e armazenar o evento ao vivo”⁷⁴ Assim, como descreve Derrida, o arquivo também em dança não será jamais a memória da experiência espontânea, ele traz uma exterioridade capaz de ser continuamente atualizada.

Será em algumas dessas exterioridades que iremos adentrar, nas diversas abordagens, pesquisas e proposições que colocam em cheque a própria noção do arquivo como um lugar hierarquizado, e comprometido com a fidelidade de um registro. Seja por se tratar do “corpo como arquivo”⁷⁵ em seu impulso de arquivo, ou do desejo de reencenar, (re)viver a memória, sabendo-se das suas transformações constantes, ou ainda pela fricção entre corpo, máquina, *softwares*, uma nova “economia do conhecimento”, gerada por pesquisas realizadas com equipes transdisciplinares que elevam as possibilidades de registros, cria novos modos de arquivamento e difusão em uma complexidade que seria inalcançável, não fossem as novas mídias, a internet e sua crescente acessibilidade.

Na era digital na qual os arquivos estão em redes, nas nuvens, à deriva dos algoritmos cujo acesso é nebuloso, e que muitos de nós sequer imaginamos as suas lógicas de visibilidade, fica difícil prever o que de fato será preservado, e como não se perder no excesso e acúmulo do impulso arquivístico. Em especial para a dança, reconhecida pela sua efemeridade, como a arte do acontecimento no agora, com uma interligação direta do encontro corpo a corpo, entre performer e público.

Assim, uma apresentação de dança acontece e a experiência daquela performance é única. O registro dela é de outra ordem, de outra experiência. Na outra noite, será uma outra performance. Um registro já não será mais a própria dança dançada, é uma outra mídia com seus mecanismos de captura, enquadramento, edições, gerando e difundindo novas formas de visibilidade; ou ainda, na falta de um registro, ou quando realizado precariamente e assim fadado a um regime de invisibilidade. Ainda que exista a videodança, a dança telemática,

⁷³ Arquivo vem de *Arkhe* – designa ao mesmo tempo o começo, o comando e também uma casa, um domicílio. Assim, cabia aos arcontes provirem a casa do arquivo, o poder de consignar, reunir os arquivos e interpretar os documentos e as leis. (DERRIDA, 2001, p.11-12.) Uma transição entre o público e o privado, questão que permanece como um tópico relevante em várias discussões sobre arquivos.

⁷⁴ TAYLOR, 2013, p.18.

⁷⁵ LEPECKI, 2010.

dança para internet e diversos outros modos de se fazer dança que possam prescindir do corpo ao vivo, e sejam capazes de replicar diversos modos de visibilidade, o acontecimento da performance está relacionado à presença do performer e público compartilhando o mesmo espaço tempo.

No livro *Ensaaios contemporâneos de videodança* (BRUM *et al.*, 2012), realizado pelo Festival Dança em Foco, produzido por Leonel Brum, Eduardo Bonito, Paulo Caldas e Regina Levy, temos uma discussão abrangente sobre o tema com uma coletânea de artigos de autores nacionais e internacionais referenciais nos estudos da videodança.⁷⁶ Trata-se de uma área específica estreitamente vinculada à dança e ao cinema, e, ainda que possa ser considerada como um importante modo de arquivo em dança, não estará aqui no centro de atenção. Interessa mais a essa pesquisa ater-se aos objetos coreográficos, às partituras digitais, aos registros como invenções, no sentido em que cada obra arquivante desenha seus modos de arquivamento. Tais noções serão expandidas nas reflexões em torno dos programas e das plataformas digitais: Synchronous Object, Motion Bank, CCLs e Motion Bank Lab Brasil.

Performances e *commodities*

Para o antropólogo James Leach (2013, p.13): “Performances, ou as produções elaboradas de vídeos sobre performances são feitas especificamente para a circulação, tal como as *commodities*.” Seguindo essa lógica o autor desvela como as negociações, e tudo aquilo que faz parte do complexo processo generativo da criação é deixado de fora quando olhamos apenas para a performance ou para o seu registro. Quando os coreógrafos são convidados a mostrarem os seus processos de criação, há toda uma negociação complexa na qual o espaço público e privado, o uso e o reuso, a autoria e o controle são assuntos relevantes a serem considerados. Assim, o autor diz que o *website* se localiza como algo entre a performance e as relações.

Leach irá se pautar, a partir de um viés antropológico, por questões relacionadas à economia da cultura, em especial na transformação do conhecimento em dança situado em uma esfera da economia do saber. Ou seja, isso se refere tanto à proposição da criação de objetos coreográficos, como ao que ele nomeia sendo um protótipo, que passa, então, a ser um objeto

⁷⁶ João Luiz Vieira; Silvana Szperling; Claudia Rosiny; Cristiane Bouger; Alexandre Veras; Leonel Brum; Paulo Caldas; Karen Pearlman; Douglas Rosenberg; Susana Temperly; entre outros.

de valor. Os registros ou os objetos coreográficos atuam tanto como um facilitador para a instauração de grupos de pesquisas transdisciplinares, quanto na expansão do conhecimento da dança em uma política de encontros que faz com que a dança passe a ser validada como um saber específico junto a outros campos de conhecimento.

Desse modo, Leach (2013) propõe muitas vezes o arquivo, especialmente no meio digital, como sendo também uma performance. Ou seja, há uma curadoria daquilo que entra ou não, que está acessível para todos ou para alguns. Wolfgang Ernst (2005) defende a seguinte tese no que se refere à arqueologia das mídias digitais: o arquivo deixou de ser o espaço para se transformar em um tempo arquivado, cuja chave é a dinâmica e a permanente transmissão de dados. Ele diz que no espaço cibernético é isso o que temos. Não conseguimos mais visualizar o arquivo em termos de localização espacial, visibilidade, hierarquia, tanto a ordem, a simultaneidade e as hierarquias passam a ser regidas de um outro modo. Ernst afirma que “O arquivo não é a base para uma memória histórica, mas uma forma alternativa de conhecimento.” Nas palavras de Ernst (2005):

O arquivo não é dedicado à memória, mas à prática puramente técnica de armazenamento de dados: qualquer história que adicionamos ao arquivo vem de fora. O arquivo não possui memória narrativa, apenas uma de cálculo. Em uma cultura digital, o arquivo de fato muda de um espaço de arquivo para um tempo de arquivo, no qual a chave é a dinâmica da transmissão permanente de dados. O arquivo torna-se literalmente uma “metáfora”, com todas as possibilidades que isso implica. (ERNST, 2005, tradução nossa)⁷⁷

No caso das plataformas digitais estudadas nesta pesquisa, em especial no *Synchronous Object* e no *Motion Bank*, todo o acervo levantado e disponibilizado por ambas demonstra a metáfora do arquivo tal como explicitada por Ernst. O espaço deixa de ser primordial para a existência desses arquivos, eles estão implicados no tempo arquivado, em uma “dinâmica de transmissão” com todas as possibilidades e a dinamicidade dos acervos digitais.

Ou seja, a questão do desaparecimento das coreografias não é mais o foco central nestas plataformas, mas sim o modo como os dados serão capturados, armazenados, e as suas futuras explorações. Importam seus desdobramentos para que estes arquivos não fiquem ociosos,

⁷⁷ “The archive is not dedicated to memory but to the purely technical practice of data storage: any story we add to the archive comes from outside. The archive has no narrative memory, only a calculating one. In a digital culture, the archive in fact changes from an archival space into an archival time, in which the key is the dynamics of the permanent transmission of data. The archive then becomes literally a ‘metaphor’, with all the possibilities this entails.”

esquecidos, e possam continuar a instigar um fluxo de criação, contaminação, gerando tanto um feedback para os próprios artistas e investigadores dessas plataformas, quanto para a comunidade artística e científica envolvida em interações interdisciplinares e para o público que, por sua vez, passa a ter mais ferramentas para se conectar com as obras de dança contemporânea.

Muitas vezes a implementação dos arquivos online de dança estudados nesta pesquisa está mais comprometida com os processos de criação dos coreógrafos do que com a preservação de uma obra coreográfica específica. Em entrevista ao jornal *Expresso*, Carla Fernandes (2015), linguista da Universidade Nova de Lisboa e coordenadora da plataforma portuguesa *BlackBox*, explicita aspectos do projeto que elucidam alguns dos princípios envolvidos nas atuais plataformas online de dança que nos interessam ressaltar. São eles substratos para vermos a relevância dos trabalhos transdisciplinares, os sentidos de autoria, métodos de criação particulares, a instauração de linguagens coreográficas que por sua vez sugerem diversos modos de se arquivar não uma obra em especial, mas sistemas coreográficos. Constelações que poderão nos dizer sobre cognição, tomada de decisões, aprendizagem, evolução, emergência, pois falar de coreografia, dança, corpo, invenção é trazer à baila um amplo debate sobre linguagem, além de um espectro de investigações teóricas sobre corpo, percepção, mente, natureza, cultura. Não à toa tantos projetos trazidos aqui fazem parte desse esforço transdisciplinar que tem como “pretexto” a coreografia, a fim de envolver pesquisadores das neurociências, antropologia, estatística, matemática, geologia, ciências da computação, música, biologia, entre tantas outras áreas que colaboram para expandirmos as nossas reflexões e entendimentos sobre o corpo em movimento; sobre a dança enquanto um dos modos de se dar a ver o pensamento do corpo.

Coreografia por Alva Noë e BlackBox por Carla Fernandes

“A coreografia desorganiza. Ao fazer isso, prepara o terreno para nos deixar organizar. A coreografia, nesse sentido, é um projeto reorganizacional.” (Noë, 2017, tradução nossa).⁷⁸ Com várias redefinições em torno da coreografia, o neurocientista Alva Noë (2017), no livro *Transmission in Knowledge*, traz um interessante artigo, “Uma carta a um coreógrafo”, em que retoma a noção de percepção apresentada em seu livro *Action in Perception* como sendo

⁷⁸ “Choreography disorganizes. In doing so it sets the stage for letting us reorganize. Choreography, in this sense, is a reorganizational project.”

algo externo que não ocorre apenas nos nossos cérebros. Segundo Noë, estarmos atentos às nossas experiências é olharmos para fora, para as situações, os contextos e as nossas performances com os outros. Será com proposições acerca da coreografia como um emaranhado, como algo que desorganiza e que por isto nos modifica, que o autor dispara diversos pensamentos atrelados à percepção, ao mover e ao coreografar.

A coreografia visa nos desorganizar.

A coreografia revela as maneiras, às vezes amáveis, às vezes feias, pelas quais estamos sempre organizados e o faz de tal modo que pode nos modificar.

A coreografia visa também a invenção da escrita. Tem como alvo proporcionar-nos uma representação do nosso mover, da nossa dança. (NOË, 2017, p. 231, tradução nossa)⁷⁹

Nesse artigo, Noë (2017, p. 253) agradece as investigações realizadas ao longo dos anos ao lado de coreógrafos e pesquisadores como Scott deLahunta, William Forsythe, Deborah Hay, Lisa Nelson, dentre outros sem os quais não escreveria e que também o ajudaram a rever e a refinar suas teorias sobre percepção.

Questiona-se sobre a diferença entre a experiência da consciência e o trabalho da coreografia, visto que o autor havia definido a experiência da consciência como sendo um tipo de performance, algo encenado e composto no qual alcançamos a presença. As articulações de Noë transitam sobre questões acerca da percepção, da linguagem, chegando até as conversas socráticas que, segundo ele, assim como a coreografia, também serviam para desorganizar e nos questionar. Desse modo a performance do arquivo em dança, se nos atermos aos exemplos atuais, se dá a partir da congruência de diversas áreas do conhecimento. As teorias da linguística, multimodalidade, realidade virtual são os tópicos do projeto *BlackBox*, que é ao mesmo tempo uma plataforma de pesquisa e documentação em dança, cognição e comunicação multimodal. Anexo um trecho da entrevista concedida por Carla Fernandes ao jornal português *Expresso*⁸⁰ na ocasião do lançamento do *Black Box*, contemplado em 2015 com o Starting Grant, do European Research Council, projeto de cinco anos com um financiamento de 1,4 milhões de euros, uma equipe de seis pessoas, além de três coreógrafos

⁷⁹ “Choreography aims at disorganizing us. Choreography unveils the sometimes lovely, sometimes ugly ways in which we are always already organized and does so in a ways that must change us. Choreography too aims at the invention of writing. It aims at affording us a perspicuous representation of our moving, dancing selves.”

⁸⁰ FERNANDES; LEIDERFARB. Queremos documentar o que de outra forma se perderia. *Expresso*, Lisboa, 28 set. 2015. Disponível em: <https://expresso.pt/cultura/2015-09-29-Queremos-documentar-o-que-de-outra-forma-se-perderia->. Acesso em: 8 jan 2020.

e diversas parcerias internacionais, entre elas, com Scott deLahunta, um dos consultores do projeto. Na entrevista Fernandes desenha os objetivos do projeto, suas ferramentas e metodologias:

Como é que a linguística pode contribuir para isso?

A linguística olha para todos os fenômenos semióticos e não apenas para a linguagem verbal — os gestos, a prosódia, o olhar, a postura. Por isso, dá-me ferramentas essenciais para analisar os movimentos do corpo na dança contemporânea, e para decifrar os fenômenos que antecedem e acompanham a composição de uma peça.

Onde quer chegar?

É talvez ambicioso demais: criar uma plataforma colaborativa para documentar processos que de outra forma se perderiam. No ballet clássico, podemos continuar a ver o “Lago dos Cisnes” porque existem anotações. Porém, a dança contemporânea está em palco um ou dois dias e desaparece. Não fica um texto, uma partitura, um registo sobre o modo como as composições são feitas, como o coreógrafo transferiu uma ideia para o espaço. Este trabalho de preservação não podia ser um mero filmar. Porque o universo de um criador só se consegue entender através de muitas fontes diferentes postas em conjunto.

Como é que um coreógrafo cria. É essa a pergunta?

É mais específica: como é que o corpo interfere na tomada de decisão? Está provado que o cérebro de um matemático tem áreas menos desenvolvidas e diferentes do que o de um bailarino, que passa a vida a mexer o corpo. E nós queremos ver porque é que o corpo faz mudar a forma de falar e de pensar.

E como se descodifica um ato criativo?

Temos várias formas de o fazer, que são experimentais. E o que vamos ou não encontrar depende da forma como cada coreógrafo trabalha. O nosso primeiro estudo de caso é o João Fiadeiro, que no processo criativo transmite verbalmente os seus conceitos, usa vídeos, desenhos, esquemas gráficos e imensas metáforas no discurso. Não podemos atingir o seu pensamento, mas temos outros acessos: entrevistas e muitas horas de vídeo — de ensaios e do que ele chama “improvisação em tempo real”. Há muito de imprevisível nele. A nossa intenção é desmantelar isso.

Rastrear o imprevisível?

Sim, sabendo que nunca conseguiremos entrar na mente daquela pessoa. O que conseguimos é olhar, ouvir e confrontá-lo. Podemos fazer-lhe perguntas. Há muito de inquérito e de trabalho antropológico na nossa abordagem, muita observação miudinha. Enquanto intérprete, ele prefere uma coisa a outra. É como numa escultura: vai-se trabalhando o material e deitando fora. O interessante é como o coreógrafo toma as decisões e escolhe o que vai para o palco. Como junta os pedaços de forma a fazer sentido. (FERNANDES; LEIDERFARB, 2015)

O *BlackBox* se encerrou em setembro de 2019 com a conferência internacional Dance Data, Cognition and Multimodal Communication (DDCMC), um fórum interdisciplinar relacionando as áreas de Humanas, Artes, Tecnologia e Ciências Cognitivas. Em 2020 será lançada uma publicação referente à conferência, cuja programação e resumos podem ser

acessados na página do projeto DDCMC 2019.⁸¹

Motion Bank Lab Brasil

Carla Fernandes foi uma das pesquisadoras convidadas para a versão do Motion Bank Lab Brasil em Belo Horizonte, realizado no Sesc Palladium em maio de 2019, coordenado por mim e por Scott deLahunta. A experiência de Carla com a aproximação ao trabalho de coreógrafos e suas abordagens aos processos de criação, a realização de entrevistas, além da colaboração na tradução foram essenciais para impulsionar a publicação piloto online desse Lab. Em julho de 2019, dois meses após a realização do Motion Bank Lab Brasil, disponibilizamos o site⁸² e mais um acervo com aproximadamente cem horas de gravação realizadas com os coreógrafos, materiais referentes às oficinas, entrevistas e gravação das obras coreográficas envolvidas nessa edição do Lab. São elas: *A projetista* de Dudude Herrmann; *Bols & Worp* de Dorothé Depeauw, Matthias Kolle e Flávia Mafra; e *Parquear Bando* de Margô Assis, Themi Rosa e convidados.

Embora a duração do Lab tenha sido condensada, uma imersão com programação presencial de apenas cinco dias, o resultado alcançado nesse período foi surpreendente. Em parte, atribuo essa produtividade à vasta experiência e familiaridade de Scott deLahunta em lidar com grupos multidisciplinares, e ao planejamento e aproveitamento das múltiplas competências envolvidas no projeto. O uso de algumas metodologias aplicadas a outros labs, tais como: a realização de entrevistas nas quais os artistas assistem e comentam suas próprias obras; a seleção, as gravações e a organização simultânea desse acervo online, entre outras. Vale dizer que por mais de um ano estive envolvida na preparação e na organização do Lab, formado por uma equipe internacional, tendo parte do financiamento disponibilizado pelo programa Coincidencia-ProHelvetia da Suíça e pelo Goethe Institut do Rio de Janeiro. O Motion Bank Lab Brasil só poderia ser realizado em estreita colaboração com Scott deLahunta e a equipe do Motion Bank, sediada na Universidade de Ciências Aplicadas em Mainz, na Alemanha, sede do projeto desde 2016, coordenada por Scott deLahunta e Florian Jenett.

⁸¹ DDCMC19. Disponível em: <http://ddcmc19.blackbox.fcsh.unl.pt/>. Acesso em: 8 jan 2020.

⁸² MOTION BANK LAB BRASIL 2019. Disponível em: <http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>. Acesso em: 8 jan 2020.

| | DIA 1_ QUARTA | DIA 2_ QUINTA | DIA 3_ SEXTA | DIA 4_ SÁBADO | DIA 5_ DOMINGO |
|-----|--|---|--|--|--|
| 15h | Oficina Parquear Bando (Mezanino + Imediações do Sesc) | Oficina Dorothé Depeauw + Lab coleta de material dos trabalhos coreográficos com CARLA FERNANDES, DANIEL BISIG, SCOTT DELAHUNTA E LUIZ NAVEDA. (Mezanino ou Grande Teatro) | Intervenção Parquear Bando com MARGÔ ASSIS, THEMBI ROSA e convidados. (saída Sesc R. Rio de Jan. até Pça. 7) | Lab coleta de material dos trabalhos coreográficos com a participação dos coreógrafos e CARLA FERNANDES, DANIEL BISIG, SCOTT DELAHUNTA E LUIZ NAVEDA. (Mezanino) | Lab coleta de material dos trabalhos coreográficos com a participação dos coreógrafos e CARLA FERNANDES, DANIEL BISIG, SCOTT DELAHUNTA E LUIZ NAVEDA. (Mezanino) |
| 16h | | | | | |
| 17h | Início do Lab: Equipe MB (Mezanino) | Oficina Parquear Bando (Mezanino + Imediações do Sesc) | Lab coleta de material dos trabalhos coreográficos com a participação dos coreógrafos e CARLA FERNANDES, DANIEL BISIG, SCOTT DELAHUNTA E LUIZ NAVEDA. (Mezanino) | Oficina Dudude Herrmann (Mezanino) | |
| 18h | Disponibilização de materiais em vídeo dos trabalhos dos coreógrafos participantes do LAB. do Motion Bank e do projeto TKB | | | | |
| 19h | Apresentação do Sublime de Dudude Herrmann (Grande Teatro) | | | | Conversa Dança e Tecnologia com DANIEL BISIG sobre Motion Capture. Interação entre sons e gestos. (Mezanino) |
| 20h | | | Conversa Dança e Tecnologia com CARLA FERNANDES sobre o TKB e o Black Box e com SCOTT DELAHUNTA sobre o Motion Bank e CCLs. (Mezanino) | No Sofá com Dudude com DOROTHÉ DEPEAUW e MARGÔ ASSIS (Mezanino) | |
| 21h | | Apresentação Bols & Worp DOROTHÉ DEPEAUW, FLÁVIA MAFRA E MATTHIAS KÖOLE (Grande Teatro) | | | |

REALIZAÇÃO: PLATÔ produção

APOIO: fundação suíça para a cultura prohelvetia COINCIDÊNCIA - Intercâmbios culturais Suíça-América do Sul GOETHE INSTITUT Sesc Sistema Pecomércio MS, Sesc e Senac

Figura 16. Programação do *Motion Bank Lab Brasil*. Sesc Palladium, BH 2019. Coordenação Thembi Rosa e Scott deLahunta. Arte: Rafo Barbosa

Após a realização do Lab em maio, continuei o trabalho com Scott deLahunta e com o suporte da equipe do Motion Bank por mais dois meses, em que utilizamos a versão do *Piecemaker 3*, software desenvolvido para registro e notação em dança, e o *MoSys*, plataforma para publicação online, para assim viabilizarmos a publicação do site piloto. Ambas são ferramentas utilizadas para as publicações online do Motion Bank e estão em constante desenvolvimento.

Experimentar tais ferramentas e a metodologia do Motion Bank com obras coreográficas de artistas brasileiros estava no escopo inicial do projeto desta pesquisa, sendo um dos seus principais objetivos, pois estudar essa plataforma com exemplos de obras de coreógrafos internacionais, sem ter acesso às ferramentas, fomentar uma residência e colocar em prática os registros com essa metodologia, seus modos de organização, escolhas, poder experimentar, discutir, refletir parecia ser insuficiente para esta pesquisa. Mesmo com um baixo orçamento para um projeto como esse, foi viável começar a articular e a testar alguns procedimentos para documentação e registros online dedicados ao trabalho de quatro artistas da dança contemporânea brasileira. As equipes nacionais e internacionais interagiram e foram lançadas sementes para possíveis desdobramentos, inclusive institucionais. A falta de financiamento

e recursos para o campo da dança e tecnologia no Brasil é um verdadeiro empecilho que impede a continuidade de pesquisas nessa área, a sua consolidação e expansão.

Portanto, para atuarmos nesse campo é mais do que urgente estabelecermos e darmos continuidades às parcerias internacionais, tanto para interagirmos com as ferramentas e dispositivos desenvolvidos nessa área, quanto para o intercâmbio e difusão da nossa produção. Softwares para criação coreográfica, tais como o Lifeforms, entre outros, para documentação, notação, registros, reconhecimento de gestos, sistemas de *motion capture*, fóruns, seminários, oficinas vêm se estabelecendo há mais de duas décadas em uma rede internacional na Europa, EUA, Canadá, Austrália. O Brasil não está nesse circuito, acontecem ações pontuais, tais como as do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas e Mapa D2, empreendidas por Ivani Santana na UFBA, algumas ações de festivais como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica - FILE, Seminário de Artes Digitais - SAD, Vídeo Brasil e alguns eventos específicos promovidos pelo Sesc SP, Itaú Cultural, festivais de dança e alguns artistas independentes que se lançam nessa aventura, como é o meu caso. Por isso, é importante estabelecermos redes mais estreitas e duradouras se quisermos instaurar um campo de pesquisa mais consistente em dança e tecnologia no Brasil.

O Motion Bank Lab Brasil configurou-se como um elo de conexão, agregando um amplo grupo de pesquisadores, artistas e instituições simultaneamente: a aproximação com a equipe do Motion Bank de Mainz, na Alemanha, mediada por Scott deLahunta, Carla Fernandes, da Universidade Nova de Lisboa, e Daniel Bisig, da Universidade de Zurique, na Suíça. Como já foi apontado, contamos com o suporte do Programa Coincidência ProHelvetia da Suíça, do Instituto *Goethe* do Rio de Janeiro, além da UEMG, com Luiz Naveda, e da UFMG, com a linha de pesquisa “Poéticas Tecnológicas” da Escola de Belas Artes, através desta pesquisa e com a participação de Carlos Falci e de todos os artistas convidados.

Para uma próxima edição do Motion Bank Lab Brazil, a proposta será dedicarmo-nos aos acervos digitais coletados na sua primeira fase, em maio de 2019, e abriremos uma chamada para que novos programadores possam propor objetos coreográficos a partir do material disponibilizado. Também continuaremos a nos dedicar à produção de novos registros e proposições que venham a emergir na nova etapa. A princípio, buscaremos viabilizar, além da presença de Scott deLahunta, a vinda de Anton Koch e de David Rittershaus, ambos

pesquisadores do Motion Bank em Mainz. Permanecemos ainda com a meta de continuarmos as parcerias com Carla Fernandes (Portugal) e com os outros pesquisadores e artistas locais envolvidos na primeira edição, além de abrir para novos coreógrafos. Inclusive, com a proposta de um processo de criação que pudesse transcorrer ao longo do Lab.

Choreographic Coding Lab (CCL)

As proposições para uma nova edição do Motion Bank Lab Brasil aproximam-se da dinâmica do Choreographic Coding Lab⁸³ (CCL), surgido em 2013, após o término de quatro anos de pesquisa do Motion Bank (2010-2013), que disponibilizou uma vastidão de dados coletados de movimentos e coreografias, gravados com diversas tecnologias para capturas de movimentos. Os CCLs abrem uma chamada a programadores para que eles possam explorar, manipular e reinventar a partir dos dados digitais colhidos ao longo dos quatro anos de pesquisa do Motion Bank; são horas de registros e capturas de movimentos obtidos dos mais diversos modos, câmeras, sensores de *kinect motion capture*, e todo um acervo que entrelaça memórias digitais e acaba por testar a própria dinamicidade desses arquivos. Cria-se uma abertura para esse arsenal de dados digitais de movimentos, incluindo-se aí a possibilidade de que eles transformem-se em outros objetos coreográficos, inclusive alguns deles generativos.⁸⁴ Vários programadores trabalham com o desenvolvimento de novos softwares a partir do banco de dados de movimentos disponibilizado pelo Motion Bank, buscando diversos tipos de análises, por exemplo, distinguir qualidades de movimentos, trajetórias no espaço, interações entre dados de movimentos e objetos, entre outras criações artísticas. Os Laboratórios Códigos Coreográficos, CCLs configuram-se como um espaço singular para que, a partir dos materiais e pensamentos coreográficos, novas pesquisas e interrelações possam emergir; partindo do princípio do conhecimento da dança como ignição para a interação entre diversos campos do conhecimento. Além dos programadores, integram os CCLs coreógrafos, arquitetos, antropólogos, músicos, cineastas e outros pesquisadores de áreas distintas com interesse nas interrelações entre movimentos e artes digitais.

⁸³ CHOREOGRAPHIC CODING LAB. Disponível em: <<http://choreographiccoding.org/>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

⁸⁴ Vários exemplos de pesquisas e proposições desenvolvidas ao longo dos CCLs estão disponíveis nos relatórios do Motion Bank. Disponível em: <http://motionbank.org/en/event/choreographic-coding-lab-motion-bank-report>. Acesso em: 11 nov. 2019.

Objetos coreográficos _ Epistemologia Sul _ Ecologia dos Saberes

*Coreografias modelam a potencial mitigação do caos.
 Coreografias modelam resultados incertos.
 Coreografias refletem a instabilidade de sistemas complexos de governança.
 Coreografias podem não insistir.
 Coreografias traçam ideias na ação da percepção.
 Coreografias também podem circunscrever a inação.
 Coreografias querem alinhar confusão e felicidade.
 Coreografias suspendem a certeza.
 Coreografias valorizam o fracasso.
 Coreografias têm um presente ativamente histórico.*

(FORSYTHE, 2019)

*Objetos coreográficos*⁸⁵ compõe um programa de instalações do coreógrafo William Forsythe que vem sendo realizado desde 1989, e expande as suas noções de coreografia com a criação de instalações e objetos relacionados às suas ideias coreográficas. Ao chegar nessas configurações, Forsythe, inclusive, passa a questionar se a coreografia não poderia até mesmo prescindir dos corpos. Em suas palavras:

No caso em que a coreografia e a dança coincidem, a coreografia, em geral, serve como um canal para o desejo da dança. Alguém poderia facilmente assumir que a substância do pensamento coreográfico reside exclusivamente no corpo. Mas é possível para a coreografia gerar uma expressão autônoma dos seus princípios, um objeto coreográfico, sem um corpo? (FORSYTHE, 2009, p.2)⁸⁶

É exatamente isso que Forsythe demonstra em seus projetos digitais, nos quais pensamentos coreográficos podem prescindir dos corpos dos dançarinos, bem como em suas instalações,⁸⁷ nas quais textos, sons, imagens instigam ações e partituras coreográficas. Ampliando a noção de coreografia aos objetos, Forsythe costuma desenvolver instalações mecânicas e digitais aliadas ao uso de *softwares*, que passam a traduzir seus pensamentos coreográficos em outras mídias e materiais, não se restringindo apenas ao corpo. Em tais propostas são instauradas relações com o vento, a gravidade, o peso, e com tudo aquilo capaz de acionar composições diversas no espaço-tempo. Expandindo-se, então, a própria noção de coreografia e performance.

⁸⁵ FORSYTHE: Choreographic Objects. Disponível em: <https://gagosian.com/quarterly/2017/10/23/william-forsythe-choreographic-objects/>. Acesso em: 11 jan 2020.

⁸⁶ In the case that choreography and dance coincide, choreography often serves as a channel for the desire to dance. One could easily assume that the substance of choreographic thought resided exclusively in the body. But is it possible for choreography to generate autonomous expressions of its principles, a choreographic object, without the body?

⁸⁷ WILLIAM FORSYTHE: Choreographic Objects. Gagosian Quarterly. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WgQYc5xJe5w>. Acesso em: 10 jan 2020.

A partir de vídeos, objetos coreográficos, instruções, visualizações digitais dos dados de dança, ou seja, uma expansão e reflexão sobre o fazer coreográfico, reconhecemos aqui a proposição dos arquivos como invenções. Forsythe situa-se como sendo uma das principais referências no diálogo entre diversos coreógrafos e pesquisadores, estabelecendo uma ampla rede interdisciplinar cujo enfoque está baseado na dança como conhecimento. Ao congregiar saberes tão díspares em torno da coreografia, podemos dizer que as ações em torno das pesquisas propostas por Forsythe estão vinculadas a algumas das proposições em torno da ecologia dos saberes e da Epistemologia Sul, desenvolvidas pelo sociólogo português Boaventura de Sousa Santos (2009). Sua definição de epistemologia dialoga tanto com as práticas realizadas no fazer coreográfico, quanto nos laboratórios que visam documentar, refletir e compartilhar tais experiências. Para Boaventura:

Epistemologia é toda a noção ou ideia, reflectida ou não, sobre as condições do que conta como conhecimento válido. É por via do conhecimento válido que uma dada experiência social se torna intencional e inteligível. Não há pois conhecimento sem prática e actores sociais. (SANTOS, 2009, p.9)

Na ecologia dos saberes, um dos princípios de investigação da Epistemologia Sul, que no caso refere-se ao Sul metafórico e não apenas ao saber que é produzido no Sul, mas sim àqueles que foram suprimidos em uma tentativa de homogeneização no colonialismo; podendo tanto ser no Norte ou Sul. Ele exemplifica tais saberes como sendo aqueles dos trabalhadores, afrodescendentes, mulheres, indígenas, que são negligenciados tanto no Norte geográfico quanto nas elites do Sul. Lançar luz aos diferentes saberes, denunciar as supressões, valorizar os saberes que resistiram e estabelecer condições para diálogos horizontalizados são alguns dos pressupostos da Epistemologia Sul e da ecologia dos saberes para propiciar que diferentes áreas, saberes que conseguiram resistir, não sejam suprimidos por modelos hegemônicos.

Assim, no caso da dança, e da arte em geral, submetida e considerada como sendo intangível, subjetiva, sendo seu conhecimento muitas vezes negligenciado como um saber inválido, é interessante notar as suas redes de conversação com as mídias digitais, com o computável. Não à toa, as crescentes ondas de aproximação e as interseções entre pesquisas de coreógrafos relacionados aos dispositivos digitais, computadores e movimentos, um fenômeno em ascensão desde o fim dos anos 1990 com a expansão e a acessibilidade das novas tecnologias. Nesta direção, há uma longa história de desenvolvimento da dança como um campo de saber

e a sua confluência com outras áreas de pesquisa, as suas conexões com diversas áreas que de certo modo trabalham em direção à validação da dança como conhecimento. Tais interações só fazem elevar a intensidade da autorreflexão e comunicação do seu próprio fazer, bem como a conversação entre os próprios pares, pesquisadores de outras áreas e com o público em geral. É nesta direção que a utilização de interfaces digitais e as reflexões acerca da coreografia e seus múltiplos modos de digitalização e arquivo têm sido também um dos fatores de interesse nesta pesquisa.

Um dos principais eixos deste trabalho está relacionado aos arquivos digitais, plataformas *online* de dança, em especial àquelas relacionadas aos processos de criação, às questões acerca das digitalizações e dos arquivos em dança *online*. Ou seja, o processo, a elaboração e todas as escolhas em torno das plataformas digitais, com suas infinitas possibilidades, lançando-se mão das diversas mídias e abrindo-se um vasto campo de pesquisa para se pensar nas performances do arquivo. Em analogia, significa olhar para o processo de criação de uma performance na qual, muitas vezes, os ensaios e todo o processo de criação parece ser mais instigante do que a própria performance.

Valorizar o processo não é anular o valor da obra, mas apenas chamar a atenção para um fenômeno recorrente na arte contemporânea em que, muitas vezes, os processos de criação são laboratórios profícuos e espaços de descobertas. Um dos traços proeminentes da dança contemporânea é não seguir um programa ou uma série de normas pré-existentes, mas a cada processo de criação reinventar-se a si mesma. Por isto, cada processo de criação, cada obra irá demandar por um registro e uma documentação que lhe seja peculiar, permitindo que a matéria *arquivante* venha a estabelecer parâmetros sobre seu arquivamento.

Dados de dança

No artigo de Carla Fernandes (*et al.*, 2019) “An Infographic Approach to Presenting Dance Data from Choreographer’s Studio”, a autora compara diversos projetos relacionados às visualizações digitais em dança e a criação de objetos coreográficos. No contexto da sua pesquisa do *BlackBox Arts & Cognition*,⁸⁸ apresenta dois coreógrafos portugueses, João Fiadeiro e Rui Lopes Graça, que demandaram formas diferenciadas tanto na captura dos dados de movimentos, quanto na apresentação de infográficos relacionados aos seus modos

⁸⁸ BLACKBOX. Disponível em: <<http://blackbox.fesh.unl.pt>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

de criação. É um exemplo de como os dados de dança não se restringem à mera captura de movimentos. Fernandes problematiza a noção de dança, aceita na ciência da computação como movimentos compostos no tempo e espaço, mas complexa no campo da dança e da performance como incapaz de se restringir a esses termos; pois apenas a captura de movimentos poderão nos dizer pouco ou quase nada sobre uma determinada coreografia. Especialmente no caso de João Fiadeiro, com o seu método de composição em tempo real, faz-se necessária uma abordagem mais ampla, capaz de abarcar a concepção, a performance, a documentação, a recepção, análise, pesquisa, produção, *marketing*. Fernandes defende, então, a ideia de que os dados de dança não podem se restringir apenas à captura de movimentos, pois são mais amplos do que os dispositivos podem registrar.

Em diálogo com Scott deLahunta (2017), em seu artigo “Dance Becoming Data”, a própria autora aponta uma seção do artigo nomeada como “Everything is Data”, ou seja, “tudo são dados”, referindo-se ao fluxo e à variedade de dados coletados e trabalhados na plataforma Motion Bank. Tanto deLahunta, quanto Fernandes demonstram como a abordagem de cada coreógrafo, seus pensamentos coreográficos, o modo como são lançados no mundo, seus processos de criação são, em resumo, as matérias arquivantes que irão indicar os seus modos de arquivamento. A partir dos diálogos estabelecidos com outras áreas envolvidas nos projetos de pesquisa de digitalização em dança é que irá emergir como cada obra específica poderá ser capturada, arquivada, processada, podendo tornar-se objetos coreográficos e outras criações. Por isto, os registros digitais de dança vistos dessa perspectiva não se reduzem apenas às representações, suscitam, instigam e estabelecem-se como invenções.

Algumas coreografias permitem desenhos com traçados das suas trajetórias de movimentos sobre a sua gravação, já para outras isto poderá ser inadmissível. É o caso de *No Time to Fly*,⁸⁹ citado por deLahunta, em que a coreógrafa Debora Hay achava incompatível a presença de algum desenho sobre o registro em vídeo da coreografia. Assim, trabalharam com a sobreposição de múltiplas filmagens, no tempo em que uma mesma partitura era repetida por sete vezes, por quatro diferentes intérpretes. A comparação entre as decisões tomadas pela equipe de pesquisa para a produção dos infográficos dos materiais resultantes das análises dos dois coreógrafos, seja em animações, visualizações em 3D, ou no documentário da performance *O que fazer daqui para diante* de Fiadeiro, formam uma análise singular para

⁸⁹ NO TIME to Fly. Disponível em: <<http://scores.motionbank.org/dh/#/set/general-information>>. Acesso em: 12 nov. 2019.

nos havermos com as questões acerca da matéria arquivante e seu arquivamento, como proposto por Derrida.

O corpo como arquivo

Em “The Body as Archive – Will to Archive/ Will to Reenact”⁹⁰, Lepecki (2010) discute como o conceito do corpo como arquivo tem sido vastamente experienciado nas artes do corpo, em especial desde a virada do século XX para o XXI, em que várias remontagens, recriações de performances, obras marcantes para a dança contemporânea foram reencenadas. Ramsay Burt (2006), além de Lepecki, tem se dedicado a refletir sobre alguns projetos que atuam nessa direção, na reativação de performances como reativação da história. Burt refere-se principalmente às performances produzidas nos fins dos anos 1960 e 1970, de coreógrafos reconhecidos da dança pós-moderna americana, tais como Yvonne Rainer e Steve Paxton, que, em fins dos anos 1990 e início de 2000, tiveram as suas peças reencenadas na Europa, por grupos como o Quatour Albrecht Knust, com sede na França, além do projeto PASTforward, de Mikhail Baryshnikov, que tanto reencenou quanto encomendou novas obras desses coreógrafos para o seu Oak Dance Project. Para Burt, essas peças estavam sendo ativadas e sendo mais generativas do que imitativas, tratando-se, portanto, de uma aproximação ao material histórico.

Assim, Lepecki convoca a utilização do termo reativação tal como explicitado por Burt, bem como discute a noção de impulso de arquivo, termo cunhado e discutido por Hall Foster (2004). Para Lepecki, ao se recriar uma performance, não estaria explícita a neurose do apagamento, uma nostalgia em torno da documentação, um fracasso na memória cultural como tem sido debatido no âmbito da dança e performance, por isto, ele rebate alguns pressupostos dos autores citados. Lepecki sugere que “o desejo do arquivo” surge como uma capacidade de identificar, em trabalhos anteriores, realizados no passado, certos campos criativos que ainda não foram exauridos, “possibilidades impalpáveis”, em referência a um termo do filósofo Brian Massumi (*apud* LEPECKI, 2010, p.31). O autor traz ainda a noção de atualizações incorporadas, que discute o corpo como arquivo e com isso se relaciona com o desejo de arquivar, conforme podemos ver abaixo:

⁹⁰ Título do artigo de Andre Lepecki (2010) e do documentário *The Body as Archive*, de Michael Maurissen, que teve sua estreia em 2016.

Tal ligação indissociável significa que cada "vontade" atua sobre o outro para redefinir o que é entendido por "arquivar" e o que é entendido por "reencenar". Essa ação de redefinição é realizada por meio de um articulador comum: o corpo do dançarino. Como veremos nos três projetos coreográficos discutidos neste ensaio, nas encenações de dança não haverá distinções entre arquivo e corpo. O corpo é arquivo e o arquivo é corpo. (Lepecki, 2010, p. 31, tradução nossa.)⁹¹

Há aproximadamente duas décadas, Lepecki acompanha e escreve proficuamente sobre performances de dança contemporânea. Seu livro *Exaurir a dança: performance e política do movimento* foi traduzido por Pablo Assumpção, professor de dança da UFC, e lançado, em 2017, pela editora Annablume, mais de uma década após a sua publicação nos Estados Unidos. Nesse livro o autor apresenta uma série de artigos discutindo o trabalho de artistas que transitam entre a dança, a performance, as artes visuais, e apresenta o modo como esses trabalhos têm sido responsáveis por reconfigurar a pergunta sobre o que seria a dança contemporânea no início do século XXI. Já no artigo “O corpo como arquivo”, Lepecki analisa minuciosamente a obra de três artistas, são eles: Julie Tolentino, com o projeto *The Sky Remains the Same*; Martin Nachbar, trabalho em referência ao coreógrafo alemão Dore Hoyer; e o terceiro, Richard Move, que revive uma série de trabalhos de Martha Graham. A interrelação entre a prática artística e as pesquisas teóricas são uma constante nessas análises, estabelecendo pontes entre os domínios da criação, do arquivo, do corpo e seus entrelaçamentos. Considero instigante a retroalimentação das pesquisas baseadas em práticas artísticas, reflexões teóricas, residências artísticas e acadêmicas, é o que de certo modo propomos com a realização dos *labs* e residências que integram e são domínios fundamentais nessa tese. Por isso, os trabalhos do corpo como arquivo e do arquivo como corpo que pode ser reconhecido em parte da documentação contemplada aqui.

Notação _ Anotações _ Danças digitais

Várias reencenações, remontagens de trabalhos de dança parecem se haver com a noção do corpo como arquivo, ou mais especificamente da memória encarnada. Lançam mão do testemunho, da memória de coreógrafos ou de dançarinos que fizeram a performance, registros em vídeos, fotografias, anotações, notações coreográficas que irão compor o arquivo, e serão parte da ativação de memórias coletivas entre aqueles que tiveram a

⁹¹ Such an indissociable link means that each "will" acts upon the other to re-define what is understood by "archiving" and what is understood by "re-enacting." This redefining action is carried out through a common articulator: The dancer's body. As we will see in the three choreographic projects discussed in this essay, in dance re-enactments there will be no distinctions left between archive and body. The body is archive and archive a body.”

experiência em dançar um determinado trabalho. Os sistemas de notação em dança, apesar da sua relevância no desenvolvimento de notações e salvaguarda de coreografias, não são tão difundidos e consensuais como no caso da música. Portanto, cada coreógrafo costuma estabelecer metodologias peculiares para as suas notações e anotações.⁹²

Os sistemas de notação em dança mais reconhecidos são: Labanotation ou Kinetography Laban, que é o mesmo sistema, apenas sendo o primeiro nome mais utilizado em língua inglesa; Benesh System e Eshkol-Wachman. Quando se trata de repertório de companhias de dança, são raras as companhias que adotam os sistemas de notações de forma contínua e regular. Ainda que existam programas nessa direção tanto na formação como no esforço em realizar notações, preservá-las e difundi-las, os sistemas de notação em dança não tiveram a mesma expansão e padronização se comparados à música.

O Laban/Bartenieff Institute of Movement Studies é uma das referências na formação nos Estados Unidos e oferece o certificado em Analista do Movimento, Certified Movement Analyst (CMA). Inclusive, está vinculado à formação coordenada por Regina Miranda na pós-graduação da Faculdade Angel Vianna, no Rio de Janeiro. Podendo a sua formação ser tanto toda realizada no Brasil quanto com um intercâmbio em Nova York.

Billie Mahoney, dançarina e analista do movimento, traz um histórico do desenvolvimento e difusão desse campo de pesquisa em seu artigo “Hooked on Labanotation, part two”,⁹³ citando alguns dos principais centros de pesquisa, entre eles o Trinity Laban, em Londres, e o Conservatório de Música, em Paris, que oferece a formação em Cinégraphie Laban. O Dance Notation Bureau (DNB)⁹⁴ e o International Council of Kinetography Laban/Labanotation (ICK) são algumas das instituições que desde os anos 1950 atuam na preservação e difusão da Labanotation. O acervo do DNB disponibiliza um catálogo com

⁹² Vale aqui a distinção entre anotações como o modo com que cada coreógrafo e intérprete efetua as suas observações e anotações de modo particular; e notações como os sistemas e metodologias de notações em dança mais estabelecidos e difundidos, aqueles que se utilizam de símbolos, gráficos, partituras, tais como: Labanotation, Benesh, Eshkol-Wachman. Para um breve histórico sobre sistemas de notações em dança, conferir: Twentieth-Century Developments. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/dance-notation/Twentieth-century-developments>> Acesso em: 10 jan 2020; GOODMAN, 1983; DELAHUNTA; BERMUDEZ, 2010; BLADES, 2015; ALOUI, 2015.

⁹³ MAHONEY, 2016. Disponível em: http://dancenotation.org/news/Library_News/library_v10_n4.pdf. Acesso em: 11 jan 2020.

⁹⁴ DANCE Notation. Disponível em: <http://dancenotation.org>. Acesso em: 11 jan 2020.

cerca 826 partituras de notação de coreografias em Labanotation, concebidas por mais de 200 coreógrafos.

Apesar das formações oferecidas, é raro contar com a presença de um pesquisador com formação específica em notação nos ensaios de dança. Assim, para a manutenção de repertório de obras coreográficas, não há um modelo único e padronizado que se estabelece como a forma mais estável para se registrar uma coreografia. Em geral, nas remontagens das obras coreográficas, cada companhia estabelece os seus modos, muitas vezes assistindo aos vídeos de apresentações e ensaios anteriores. Ainda que se reduza consideravelmente a experiência em se ver a coreografia ao vivo, desde o surgimento das câmeras portáteis, e dos registros das performances em vídeo, esta ferramenta tem sido um dos principais dispositivos de salvaguarda e memória dos repertórios de dança. No entanto, a modificação dos formatos, VHS, DVD, miniDV, HD, bem como o armazenamento apropriado, é uma questão para que tal acervo não venha a se deteriorar ou desaparecer.

Em geral, os bailarinos que dançaram anteriormente as coreografias e os ensaiadores desenvolvem metodologias próprias para que no dia a dia dos ensaios possam colaborar para a memória e reencenação do repertório das obras coreográficas de dança contemporânea. Os limites e a “fidelidade” a uma criação original sempre irão depender de cada proposta coreográfica. Outros tempos, outros corpos, a coreografia não será nunca a mesma.

Pina Archive _ Rosas Remix _ if/ Then _ Performances do arquivo

Em conversas com a bailarina e coreógrafa Morena Nascimento,⁹⁵ que integrou a Wuppertal Dance Theater de Pina Bausch, ela relatou-me que a companhia mantém um caderno para cada obra coreográfica específica, e nele estão as indicações de qual dançarino criou cada papel, além dos registros das cenas, marcas de localização, entre outras. Disse também que durante os processos de criação, no período em que ela entrou na companhia, em 2007, as improvisações eram gravadas ainda em fitas VHS, depois em DVD, e em cada uma delas há o nome do dançarino. Após as gravações, Pina Bausch costumava assistir ao vídeo junto com cada um, e comentava a cena, dava direcionamentos e falava de outros aspectos relevantes para ela. Os cadernos, DVDs, todo o acervo de Pina está em vias de ser disponibilizado ao

⁹⁵ MORENA NASCIMENTO (Canal no YouTube). Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCujwbRxMMm1nxwW8UC3OnFg>. Acesso em: 10 jan 2020.

público. Há quatro anos vem sendo organizado o Pina Bausch Archive pela Fundação Pina Bausch, gerida por Salomon Bausch, filho da coreógrafa. Ainda antes da proposta do arquivo, embora Pina não chamasse de um arquivo, a coreógrafa mantinha uma documentação sistemática de todas as peças com as suas origens, referências, fotos, anotações, vídeos, cartazes e outros. O trabalho do arquivo está em digitalizar essa quantidade de material e, por isto, foi criado um Laboratório da Memória,⁹⁶ no qual o arquivo contará ainda com depoimentos da memória tanto dos dançarinos da companhia, como daqueles que trabalharam perto de Pina, e do público que se disponibilizou a acrescentar as suas memórias e integrar esse grande laboratório. A ideia é dar uma visão multifacetada dos trabalhos da coreógrafa.

Desde 2017, a Pina Bausch Foundation lançou o projeto *The Nelken-Line – by Pina Bausch*,⁹⁷ em que foi criado, a partir de um registro em vídeo, um tutorial⁹⁸ no qual Julie Anne Stanzake, bailarina da companhia, ensina uma das famosas filas que são elementos recorrentes nas peças de Pina. No caso, *The Nelken-line* é uma das filas da peça *Cravos*, de 1982, e também foi gravada em 3D pelo filme *Pina*, de Wim Wenders (2011). Os quatro movimentos dessa fila referem-se às quatro estações, primavera, verão, outono e inverno, com a música *West End Blues* na versão de Louis Armstrong & His Hot Five. O projeto convida que pessoas de todas as idades e do mundo inteiro façam as suas próprias versões das filas, gravem e enviem à Pina Bausch Foundation, que já disponibilizou um amplo acervo de vídeos com as *The Nelken-Line*⁹⁹ realizadas em diferentes cidades, países e continentes. Parte do trabalho da fundação está relacionado em manter a vivacidade dos arquivos da coreógrafa, falecida em 2009. O repertório da companhia continua em circulação, além de diversos outros projetos.

Atualmente, os modos como a dança está presente nas redes sociais acionam novos modos de compartilhar o repertório, as criações e práticas, expandindo assim a difusão dos acervos de dança *online*. Além do exemplo de Pina Bausch, temos o das coreografias *Rosas danst rosas* (1983) e *Achterland* (1990) de Anne Teresa de Keersmaeker, diretora da companhia de dança

⁹⁶ PINA Bausch Laboratory of Memory. Disponível em: <<http://www.pinabausch.org/en/projects/you-and-pina/laboratory-of-memory>>. Acesso em: 10 jan 2020.

⁹⁷ THE NELKEN-LINE. Disponível em: <<http://www.pinabausch.org/en/projects/the-nelken-line>>. Acesso em: 10 jan 2020.

⁹⁸ LEARN - The Nelken-Line By Pina Bausch. Disponível em: <<https://vimeo.com/219686975>>. Acesso em: 11 jan 2020.

⁹⁹ NELKEN-LINE: your videos. Disponível em: <<http://www.pinabausch.org/en/projects/dance-the-nelken-line-your-videos>>. Acesso em: 11 jan 2020.

belga Rosas. As coreografias foram literalmente citadas, apropriadas pelo videoclipe *Countdown* de Beyoncé. Tal fenômeno tornou-se viral quando, após a polêmica de plágio, a Rosas, com o *The FABULOUS Remix Project Re:Rosas*,¹⁰⁰ decidiu lançar um tutorial e convidar a todos que dançassem também. Foram mais de 250 vídeos enviados de várias partes do mundo e tais vídeos estão disponibilizados *online*, sendo que a plataforma continua aberta à submissão de novas versões em vídeo da coreografia.

Esses são alguns dos exemplos nos quais a dança contemporânea, a partir das novas possibilidades dos dispositivos digitais, e no contexto das redes sociais, tem ampliado o seu público e acionado novos tipos de engajamento. Inventando novos registros, viralizando, dinamizando os seus repertórios e criando novas possibilidades de arquivos. No que tange ao repertório, refiro-me aqui às distinções entre arquivo e repertório nos termos de Diana Taylor (2013), sendo o repertório neste caso uma coreografia que passa a ser ensinada por um tutorial, mesmo que via internet. Taylor fala de uma tensão entre o arquivo e o repertório como sendo similar a língua escrita e a falada, explicitando que:

O arquivo inclui textos escritos, mas não se limita a eles. O repertório contém performances verbais – canções, orações, discursos –, bem como práticas não verbais. A divisão entre escrito/oral, em um nível, capta a diferença entre arquivo/repertório que venho desenvolvendo neste estudo, na medida em que os meios de transmissão diferem, como acontece também com as exigências de armazenamento e disseminação. Assim, as tradições são armazenadas no corpo, por meio de vários métodos mnemônicos, e são transmitidas “ao vivo” no aqui e agora, para uma audiência real. (TAYLOR, 2013, p. 55)

Se considerarmos a definição estrita de Taylor, o tutorial de uma coreografia na internet problematiza a categoria do “ao vivo”, e do aqui e agora, todavia adequa-se a definição de repertório ao ensinar uma ação não verbal, ainda que a fala esteja inclusa nestes processos de aprendizagem. Como acontece em geral ao aprendermos uma coreografia, ou nas práticas de movimento, em geral, ao ensinarmos nos movemos e falamos enquanto estamos ensinando os princípios de movimento. No aikido, e em algumas práticas de Contato Improvisação, o aprendizado do movimento se dá muitas vezes prioritariamente através do movimento, as vezes evitando-se a fala. Assim, a questão do repertório/arquivo nestes novos fenômenos virais de coreografias na internet são exemplos que borram as fronteiras, pois trata-se de um

¹⁰⁰ RE:ROSAS. Disponível em: <<https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

aprendizado corporal; mas também de um arquivo de dados de movimentos que está arquivado na rede. Esta ação endossa ainda a seguinte preposição de Taylor:

Parte do que a performance e os estudos da performance nos permitem fazer, então, é levar a sério o repertório de práticas incorporadas como um importante sistema de conhecer e transmitir conhecimento. (TAYLOR, 2013, p.57)

Lidar com um repertório em um arquivo diz exatamente dessa incorporação, um fenômeno que expande as possibilidades em se manter a vivacidade dos arquivos em dança. No caso específico das duas coreografias tanto de Pina quanto do Rosas trata-se de reativar coreografias de três décadas atrás de modo que ainda possam ressoar e despertar o envolvimento de tantos participantes nos dias atuais. Amplia-se estes repertórios para que sejam incorporados, experienciáveis, apropriados, ou seja, uma tomada de decisão em ajuntar as pessoas, aprender, ensaiar a coreografia, gravar, enviar o seu repertório/arquivo e fazer parte do Pina Bausch Archive ou do Re:Rosas.

No Brasil, o projeto, livro e exposição *Arte Veículo*, sob curadoria de Ana Maria Maia, realizado em 2018, no Sesc Pompeia, em São Paulo, apresenta a obra de duzentos artistas brasileiros que, no período dos anos 1950 até os dias atuais, utilizaram-se de diferentes estratégias nos meios de comunicação para a inserção dos seus trabalhos artísticos. O projeto conta ainda com o canal *Arte Veículo*,¹⁰¹ que continua a divulgar, trazer depoimentos e reflexões sobre os artistas e tais ações. Inclusive, o trabalho de Analívia Cordeiro, pioneira da dança e artes digitais no Brasil na década de 1970, integra esse acervo.

Retomo o artigo de Bench (2017), em que a autora menciona o caso de *Rosas danst rosas*, e dedica parte do seu texto às reflexões acerca dos direitos autorais em dança; das distinções e semelhanças com a cultura pop, na qual reperformatar um arquivo é uma relação de identificação entre a audiência e o artista. É interessante notar que a ação de *Re:Rosas* acabou por adotar uma estratégia da cultura pop, surfou na questão do plágio, em toda a repercussão alcançada com o clipe de Beyoncé, e lançou a proposição para que cada um fizesse a sua versão, jogando com o tema da apropriação e performance do arquivo com o repertório de *Rosas danst Rosas*. Um fenômeno típico da cultura pop, imitar o seu ídolo, que muitas vezes

¹⁰¹ ARTE Veículo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gJQNuUgdr0I>>. Acesso em: 11 jan 2020.

se passa de maneira subliminar na arte contemporânea, neste caso foi adotado como método capaz de instigar e divulgar uma vastidão de versões de *Rosas danst rosas* pelo mundo. Ou seja, essa ação mostrou-se como uma ferramenta potente para aproximação e ampliação do público da dança contemporânea com a utilização da internet e das redes sociais. Vale dizer que esse repertório específico de *Rosas*, por si só, bem como a videodança de Thierry de Mey, dialoga com o vogue e outros estilos de dança *night club*, provocando assim uma identificação pelo pulso da música, sua repetição e movimentos que remetem ao cotidiano. Tal coreografia também pode ser considerada como um marco da dança contemporânea, totalmente reconhecida na comunidade de dança, e tanto por isso como por suas referências já é uma performance com esse potencial de alcance, apropriação e difusão. É interessante e surpreendente ver a multiplicidade de versões de uma mesma coreografia, seus diferentes contextos; cito em especial a versão *Tempo de se inventar de novo* (2013),¹⁰² realizada na Bahia por Nyrlin Seijas e Eline Gomes com o Centro Estadual Especializado em Diagnóstico, Assistência e Pesquisa (CEDAP) de Salvador, que dá assistência a portadores de HIV. Essa versão coloca a coreografia em outro espaço, na rua, com não dançarinos, e com a música *Tempo de pipa*, de Cícero. Questiona a representação do corpo, a linguagem da videodança e realiza a coreografia de um modo muito informal, leve, distinguindo-se da versão original marcada por uma precisão, com um forte impulso do movimento e acentos na sua marcação. Ou seja, reconhecemos a coreografia do *Rosas*, mas com outros sotaques, outra estética, outros humores. A questão da ampliação do direito autoral em dança, quando se permite essa expansão e há uma adesão aos repertórios em diferentes ambientes, torna-se uma ferramenta potente e instigante. Ver uma determinada coreografia de dança contemporânea tornar-se um meme, viral, e reconhecer as suas diversas possibilidades de transcrição recoloca também os arquivos digitais em dança em novas redes de conexões.

Além de *Re:Rosas*, Bench (2017) discute outro exemplo de performance do arquivo com a instalação *If/Then Installed*,¹⁰³ em que Richard Siegal dança a coreografia *Trio A* de Yvonne Rainer, e cria-se um circuito no qual a audiência é convidada a fazer os mesmos gestos. Por um sistema de *motion tracking*, o movimento é captado e analisado em tempo real pelo software *Gesture Follower*,¹⁰⁴ desenvolvido pela equipe do IRCAM, coordenada por Frédéric

¹⁰² TEMPO de se inventar de novo; RE:ROSAS. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H-ku39IucMI>>. Acesso em 11 jan 2020.

¹⁰³ IF/THEN Installed. Disponível em: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cid89E/r88ea4a>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹⁰⁴ GESTURE Follower. Disponível em: <http://ismm.ircam.fr/gesture-follower/>. Acesso em: 11 jan 2020.

Bevilacqua. A imagem dos gestos passa a integrar um banco de dados de movimentos, registrando e disponibilizando o modo único com que cada um realiza os movimentos da mesma coreografia.

Bench (2017) discute a instalação de Siegal, além do *Move.ME*, outro projeto de arquivos de dança com a participação do público, e traz diversas questões sobre danças na internet. Com a polêmica de *Rosas danst rosas* no universo da cultura pop, Bench amplia o debate para a discussão sobre direitos autorais em dança, que se constitui como uma área de difícil regulação. Como definir a autoria dos gestos? Se são gestos cotidianos ou gestos de *night club*, como patentear os movimentos? No caso das coreografias, em geral, o coreógrafo é definido como o autor, e tal autoria fica protegida pelas leis de direitos autorais. Mas em muitos trabalhos as criações são coletivas, o coreógrafo ou o diretor irá estabelecer a configuração da performance, mas a coreografia tem uma autoria múltipla. Todavia, a configuração da performance como um todo, luz, figurino, trilha sonora tem também o traço autoral do coreógrafo. Disponibilizar essas coreografias na internet, com a produção de tutoriais, tal como no *The Nelken-Line by Pina Bausch* e no *Re:Rosas* é se aproximar do universo pop, das identificações do público com os artistas, e reconhecer a potência do repertório e das suas possibilidades de expansão em arquivos antes inimagináveis. O público passa a experienciar as coreografias e retorna as suas versões para o arquivo das companhias; um fenômeno antes restrito a videoclipes de celebridades da música pop, que passa a ser acionado também pela comunidade da dança contemporânea.

É neste novo contexto que Bench ressalta as relações que estabelecemos com os arquivos como sendo parte das performances dos arquivos e não posteriores à performance:

[...] a arquivização não é secundária à performance. Em vez disso, os dançarinos fazem interface com o arquivo, eles performam o arquivo e suas performances retornam ao arquivo. As mídias sociais e os modos digitais de compartilhamento influenciaram profundamente cada um desses exemplos e as maneiras como eles perturbam a relação de performance com o arquivo. (BENCH, 2017, p.166, tradução nossa.)¹⁰⁵

¹⁰⁵ “[...] archivization is not secondary to performance. Rather, dancers interface with the archive, they perform the archive, and their performances return to the archive. Social media and digital modes of sharing have deeply influenced each of these examples and the ways they trouble the relation of performance to the archive.”

Softwares para anotações em dança e outros arquivos

Os softwares para coreografia e sistemas de notação e anotações em dança surgem justamente na intenção de ampliar os modos de composição coreográfica, além de expandir as múltiplas possibilidades de registro, que vão além das gravações bidimensionais dos primeiros sistemas de gravação digital. Em 2001, Scott deLahunta organizou o workshop Software for Dancers¹⁰⁶ no Sadler's Well Theatre, em Londres. Segundo deLahunta, no site do projeto, o encontro teve como objetivo discutir conceitos sobre o desenvolvimento de softwares para ensaios, e abrir a discussão sobre práticas colaborativas envolvendo performance e tecnologias digitais. Foram convidados coreógrafos sediados em Londres, entre eles, Siobhan Davies, Shobana Jeyasingh, Wayne McGregor e Ashley Page, que trabalharam em colaboração com os seguintes artistas digitais e programadores da Inglaterra e da Alemanha, Guy Hilton, Jo Hyde, Bruno Martelli, Adrian Ward e Christian Ziegler, além dos pesquisadores Sanjoy Roy e Saul Albert. O projeto foi organizado pelo Writing Research Associates, o Arts Council da Inglaterra, o Sadler's Wells Theatre e a Random Dance Company.

No artigo "Software for Dancers",¹⁰⁷ deLahunta situa o início das pesquisas em dança e computadores com o engenheiro A. Michael Noll, em 1967; discute a criação de softwares como linguagem ou como instrumento; e nos coloca a par da discussão do encontro de 2001, em que essa dualidade se apresentava enquanto possíveis diretrizes para os métodos de pesquisa a serem seguidos. Durante o seminário foram debatidos os processos *top down*, em que o software é desenvolvido para uma finalidade específica, e também sobre os processos *bottom up*, em que há uma abertura maior para a programação em tempo real, chegando-se à conclusão de que um software para dança deveria lançar mão dos dois métodos.

Embora diversas ideias fossem descartadas pela sua impossibilidade de serem implementadas, devido ao desenvolvimento da tecnologia da época, ainda era o início dos primeiros laptops da Apple com processadores que começavam a permitir uma certa portabilidade para que artistas digitais pudessem desenvolver seus processos de criação com mais autonomia. Outra discussão apresentada por deLahunta em questões sobre o software como linguagem ou instrumento remete à invisibilidade dos códigos, que nessa época também começou a ser

¹⁰⁶ SOFTWARE for Dancers. Disponível em: <http://www.sdela.dds.nl/sfd/index.html>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹⁰⁷ DELAHUNTA, 2002. Disponível em: http://www.sdela.dds.nl/phd_thesis/10_ch_7_Software_for_Dancers.pdf. Acesso em: 11 jan 2020.

reconhecida nos eventos, fóruns e premiações em artes digitais na Europa. Ainda nas discussões históricas sobre metodologias para criação de softwares para dança, deLahunta distingue as práticas de Noll, que buscava um sistema de notação para dança com computadores, e do arquiteto John Lansdow, que também nos anos 1970 estava interessado em desenvolver algoritmos generativos para *inputs* de criação para partituras coreográficas.

Sobrevoar sobre esses fatos e encontros em torno do desenvolvimento de softwares para dança é trazer à baila assuntos que ainda hoje estão em pauta; seja sobre a ética de quais códigos são usados, como são elaborados, a sua invisibilidade e o analfabetismo digital que ainda é uma constante e tem consequências graves. Ao abordarmos os temas dança, tecnologia e acervos digitais, essas discussões estão no centro do debate sobre performances do arquivo, influenciando diretamente o campo artístico e as nossas ações a esse respeito. Nessa dança dos algoritmos, arte e vida continuam entrelaçando-se mais estreitamente. A captura de imagens, reconhecimento de movimentos, cruzamento de banco de dados, digitalização de imagens, inteligência artificial, linguística cognitiva, temas recorrentes da nossa sociedade hiperconectada e com ferramentas desenvolvidas a partir de alguns dos projetos citados, no que tange as plataformas digitais de dança trazidas nesse texto. Haja vista as pesquisas dos coreógrafos Wayne McGregor, Siobhan Davies e do designer e programador Chris Ziegler, participantes do encontro *Software for Dancers* em 2001, que seguiram com trajetórias singulares de pesquisa em dança e tecnologia.

Desde o início dos anos 2000, os modos de captura de imagens de movimento e a criação de bancos de dados de movimentos sofisticaram-se com o advento das novas tecnologias e a sua acessibilidade. Os sistemas de Motion Capture, Kinect, 3D, VR oferecem novas formas de captura e visualização dos dados de movimentos, e com isso expandem-se as noções de registros. Tais interfaces digitais, ao serem implementadas nas pesquisas, no cotidiano dos ensaios, nas ações pedagógicas e na formação em dança, atuam na simultaneidade do fazer e registrar, construindo acervos e arquivos em dança, na simultaneidade em que se produz a própria coreografia, instalações, pedagogias em dança. É nesse contexto que parece emergir a proposição de algumas das visualizações digitais de coreografias.

Se, desde os irmãos Lumière, na invenção do cinema, em fins do século XIX as *Serpentines Dance* de Loie Fuller já eram registradas, com o advento das novas tecnologias, os registros

tornaram-se cada vez mais amplos e complexos em sua relação com os movimentos de dança, nas interações entre corpo e interfaces digitais. Ao podermos lidar com dados de movimentos, que podem ser vastamente transformados em diversas mídias, será que também não expandimos as nossas percepções acerca das coreografias?

Por exemplo, ver uma coreografia como uma topografia, uma animação que marca e ressalta a sua organização. Os objetos coreográficos são tão múltiplos como as propostas do coreógrafo William Forsythe que, ao longo de mais de duas décadas, desde o fim dos anos 1990, vem explorando essas questões em suas instalações e nas plataformas online de dança, Synchronous Objects e Motion Bank. Logo mais adentraremos nas reflexões sobre tais plataformas.

Agora, situaremos alguns dos softwares utilizados para anotações em dança, pois trazê-los à tona é se haver com o modo como alguns dos arquivos em dança são organizados atualmente. Johannes Birringer (2009), pesquisador e artista referencial nas performances digitais, menciona vários softwares além dos aqui citados, em seu artigo “Choreographic and Performance Systems”, incluindo nessa pesquisa o Grupo Cena 11 de Florianópolis, dirigido por Alejandro Ahmed. Apresenta ainda um histórico sobre o desenvolvimento da área com o foco em artistas que trabalham em interação com programadores, e o desenvolvimento de sistemas advindos dessas interações. Steven Dixon (2007) é outra referência importante para a história do desenvolvimento dessa área, a qual nomeia como *Digital Performance*.

Karremen (2017), em *The Motion Capture Imaginary. Digital Renderings for Dance Knowledge*, concentra-se especificamente no campo da dança contemporânea, nos dispositivos de captura e análise de dados, bem como nas partituras de dança. Faz analogias entre projetos estreitamente conectados com as interfaces digitais de última geração e aqueles que ainda lançam mão de estratégias analógicas, recorrendo à história oral para a preservação da dança, das partituras coreográficas. Com essa estratégia a autora visa ressaltar que o modo de se preservar dança, coreografia não está apenas atrelado ao uso de *motion capture* e interfaces computacionais, mas sim em como se dão as interações entre pesquisadores, coreógrafos e demais integrantes das equipes que trabalham com acervos de dança, seja utilizando-se de dispositivos tecnológicos, seja a partir da história oral e até mesmo de registros em DVDs. Um dos seus casos de estudo é o livro *Choreographic Score* de Anne

Teresa de Keersmaeker e Bojana Cvejić.

A autora traça uma linha de desenvolvimento da captura de movimentos com o início dos estudos de movimento de Eadweard Muybridge, em fins de 1880, e ressalta como o início da fotografia do *stop motion* nos levou ao estudo científico dos movimentos. As fotografias nos incitaram a ver aquilo que não víamos, trouxeram inclusive uma desconfiança ao olhar. Afinal, a fotografia era capaz de comprovar algo cientificamente, além de acionar a nossa percepção da abstração na ligação entre um movimento e outro, tal como era colocado nos blocos e sequências de Muybridge.

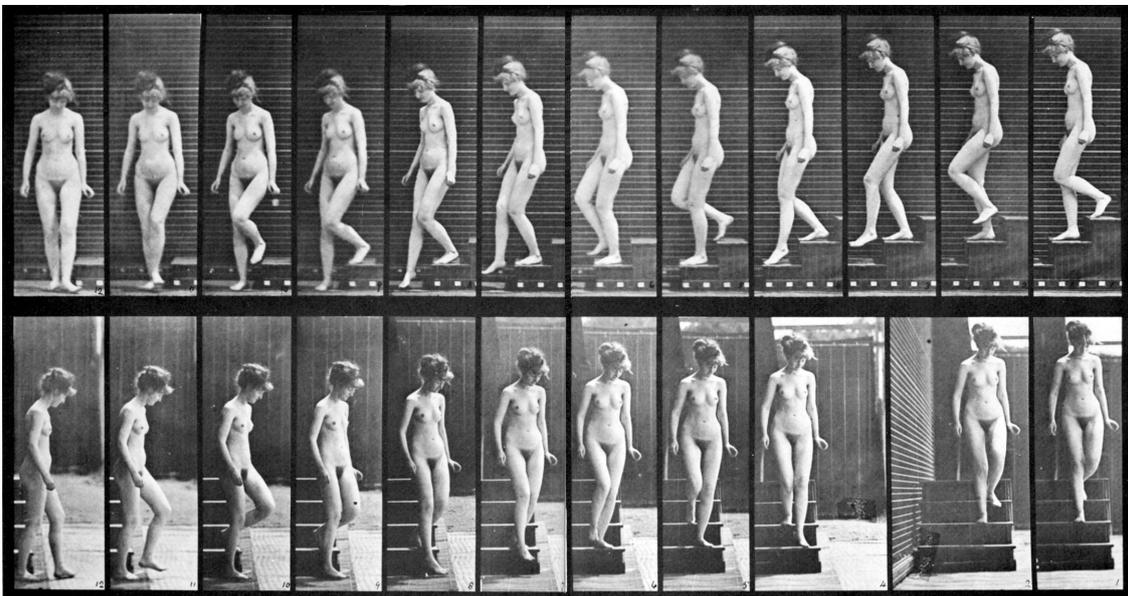


Figura 17 - Captura de movimentos. *Female nude motion studies. Stop motion* de Eadweard Muybridge (1880). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge. Acesso em: 20 jan 2020.

Os registros em vídeo, as possibilidades de anotações nos vídeos ampliaram os modos de se registrar dança, ainda que se predomine o uso dos vídeos nos ensaios de dança como um aparato mnemônico, no qual os dançarinos que já dançaram uma determinada coreografia conferem as suas dúvidas, checam a movimentação, espaço, direção, tempo, e tudo o mais que pode ser extraído do vídeo para as remontagens da coreografia. Cvejić (*apud* Karreman, 2017, p. 33) enfatiza a importância em se consultar a gravação das performances, dizendo também que o conhecimento dos dançarinos que já dançaram a obra anteriormente é indispensável para a transmissão dos papéis.

O registro das falas, vídeos com os dançarinos que participaram das montagens, está sendo ressaltado em diversos projetos de arquivos em dança, entre eles: o *Choreographer's Score*, de Keersmaecker e Cvejić (2017); o *Dance Capsules*,¹⁰⁸ de Merce Cunningham, no qual 86 peças de dança foram selecionadas para preservação digital; o *Pina Bausch Archive*, com várias ações de registros tanto das experiências dos dançarinos nas montagens quanto dos colaboradores próximos a Pina. Além do público que passa a ser convocado para algumas das ações relacionadas à produção desses acervos, ampliando-se tanto a multiplicidade dos pontos de vista, quanto o engajamento maior de pessoas interessadas em manter a vivacidade dos arquivos em dança. Acerca das experiências dos dançarinos de Pina Bausch nas suas montagens, Servos destaca:

Cada pessoa envolvida na criação de uma peça guarda uma riqueza de informações detalhadas em sua memória física e mental, e sabe sobre esse sistema complexo de conexões. Apenas quem soube criar essa complexa riqueza e suas interrelações é capaz de reviver o espírito da peça. (SERVOS *apud* KARREMAN, 2017, p. 37, tradução nossa.)¹⁰⁹

Os softwares de anotações desempenham um papel importante nessa direção, ainda que não estejam vastamente difundidos e em sua maioria não tenham um acesso livre, em sistema *open software*. Muitos deles ainda estão em fase de desenvolvimento e por isto acabam restritos às suas plataformas de pesquisa, embora vários desenvolvedores estejam abertos a receber a demanda e disponibilizá-los para o uso. Apenas com o uso tais softwares tornam-se mais potentes, pois ao testá-los é que suas ferramentas, funcionamento, funcionalidade e limitações passam a ser vastamente explorados e mais versáteis. Neste sentido, os laboratórios e residências artísticas entre programadores, artistas digitais, coreógrafos são oportunidades essenciais para a implementação de softwares de anotações, documentações e criações. Cada um destes softwares surge em contextos específicos e com finalidades distintas, alguns deles foram desde o princípio pensados como ferramentas para ensaios, como é o caso do *Piecemaker*, que atualmente vem sendo também utilizado para outras áreas relacionadas ao conhecimento tácito, ao registro de saberes práticos e incorporados que podem estar se perdendo, caso não sejam documentados, pois nem sempre estão sendo perpetuados entre as gerações.

¹⁰⁸ DANCE Capsules. Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/the-work/dance-capsules/>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹⁰⁹ “Every person involved in the creation of a piece stores a vast wealth of detailed information in his or her physical and mental memory, and knows about the system of their complex connections. Only those who know how to create this complex richness and its interactions can revive the spirit of a piece.”

O vídeo e o seu sistema de anotação vêm sendo usados para ensinar atividades específicas, por exemplo, a produção de cestos indígenas ou a realização de uma cirurgia. São diversos usos que extrapolam os objetivos envolvidos em sua criação inicial. Outras pesquisas propõem softwares mais experimentais ao testarem as anotações em dança em realidade virtual, a fim de explorarem a sua viabilidade de implementação em ambientes de dança. Citarei alguns deles, porém não se trata de um mapeamento completo de softwares para dança. Indicarei alguns com que pude ter contato ou que apareceram com o uso mais proeminente nos projetos aqui pesquisados.

O **Piecemaker**¹¹⁰ é utilizado pela Forsythe Company e pelo projeto Motion Bank da University of Applied Sciences de Mainz, na Alemanha. O software está em sua terceira versão e inicialmente foi desenvolvido pelo dançarino David Kern, em 2008, para a gravação e anotações dos ensaios e criações da Forsythe Company. Em seguida foi utilizado no Motion Bank e também é uma das ferramentas do Choreographic Coding Lab. O Piecemaker 3, em 2019, foi desenvolvido e aplicado na nova fase do Motion Bank, com o projeto *Between us*,¹¹¹ em Mainz, na criação da peça do coreógrafo finlandês Taneli Törmä.¹¹² Também utilizamos o Piecemaker 3 no Motion Bank Lab Brasil,¹¹³ para as anotações das entrevistas referentes ao *Bols&Worp* de Dorothe Depeauw, Matthias Kolle e Flávia Mafra, para a peça *A projetista* de Dudude Herrmann e para as oficinas e intervenções urbanas com *Parquear Bando* de Margô Assis, Thembi Rosa e convidados.

Creation Tool¹¹⁴ é um sistema de anotações desenvolvido pelo Transmedia Knowledge Base for Contemporary Dance (TKB) e o projeto Black Box em Portugal, ambos coordenados por Carla Fernandes da Universidade Nova de Lisboa. Durante o período do Black Box (2014-2019), foi desenvolvido o **Virtual Reality Annotator**¹¹⁵ em parceria com os programadores contratados pelo projeto Rafael Kuffner e Claudia Ribeiro. Em sua nova fase, o Creation Tool

¹¹⁰ MOTION Bank at Hochschule Mainz. Disponível em: <https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹¹ Disponível em: <https://betweenus.motionbank.org>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹² TANELI Törmä. Disponível em: <http://www.tanelitorma.com/artist/>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹³ MOTION Bank Lab Brazil. Disponível em: <http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazil2019/#/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹⁴ TRANSMISSION Knowledge Base. Disponível em: <http://tkb.fcsh.unl.pt/content/introduction>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹⁵ VIRTUAL Reality Annotator. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325294437_Virtual_Reality_Annotator_A_Tool_to_Annotate_Dance_rs_in_a_Virtual_Environment>. Acesso em: 11 jan 2020.

será expandido para o NotationMoves como parte do projeto Culture Moves,¹¹⁶ em parceria com Sarah Whatley e Rosa Cisneros, da Coventry University, na Inglaterra.

LabanLens¹¹⁷ é um aplicativo para partituras de dança desenvolvido pelo Departamento de Dança da Ohio University nos EUA. Utilizam o HoloLens¹¹⁸ da Microsoft para notação e análise baseando-se no Sistema Laban, e com o uso de Realidade Aumentada. Para as notações o usuário pode selecionar tanto as partituras de Labanotation como o Motif, que também se utiliza dos símbolos, mas sem a estrutura da partitura. Segundo os desenvolvedores trata-se de uma estratégia digital cinética e imersiva para que os estudantes possam ter experiências com análises de dança. LabanLens traz novos dispositivos para o ensino de Laban. Tanto para a composição quanto para análise de dança, trata-se de uma expansão dos métodos de notação em dança com o uso de Realidade Aumentada.

Tanto o Virtual Reality Annotator quanto o LabanLens parecem ferramentas instigantes para notações em dança; todavia, a viabilidade de implementação para o uso destes dispositivos é ainda uma questão. Seja no âmbito educacional ou artístico, é ainda inviável, na maioria dos contextos, um orçamento adequado para aquisição dos óculos VR, para o HoloLens, para os softwares, e toda a estrutura tecnológica e técnica demandada por tais dispositivos. Ainda, a disponibilidade de profissionais aptos a lidarem com essas interfaces dificulta a sua implementação no cotidiano educacional e ensaios de dança. Por isso, a sua disseminação ainda parece utópica, além de serem protótipos e estarem em desenvolvimento. Todavia, as pesquisas nesse campo são extremamente válidas. Pode ser que em um futuro nem tão longínquo todas essas ferramentas estejam mais acessíveis e disponíveis no nosso cotidiano de ensaios, salas de aula e não apenas em laboratórios referenciais de pesquisas em dança e tecnologia. Ou então, em algumas poucas estruturas capazes de lançar mão de orçamentos robustos para o desenvolvimento dos seus projetos.

Outros dois softwares usados para anotações em dança são: o **Elan**,¹¹⁹ desenvolvido pelo Instituto de Psicolinguística do Instituto Max Planck da Alemanha, sendo muito utilizado no

¹¹⁶ CULTURE Moves. Disponível em: <<https://www.culturemoves.eu/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹⁷ LABAN LENS. Disponível em: <<https://dance.osu.edu/labansens/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹⁸ HOLOLENS. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/en-us/hololens/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹¹⁹ ELAN. Disponível em: <<https://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

campo da linguística. Outra ferramenta similar que permite anotações em vídeo e áudio é o **Research Video (RV)**,¹²⁰ desenvolvido pela Zurich University of Arts and Process Studio.

***LifeForms* _ Merce Cunningham**

Um dos softwares precursores e especificamente desenvolvidos para criação coreográfica é o *LifeForms*,¹²¹ elaborado em estreita parceria com o coreógrafo Merce Cunningham. No final dos anos 1980, o software começou a ser desenvolvido pela equipe de Thomas Calvert na Simon Fraser University em Vancouver, Canadá, e Cunningham foi convidado para testá-lo. Thecla Schiporst,¹²² membro da equipe da Simon Fraser University, trabalhou em estreita parceria com Cunningham desde 1989 para a implementação do software, com o qual primeiramente criou *Trackers* (1991), seguida de várias outras obras. A referência completa de uma série de trabalhos de Cunningham pode ser visitada em seu site.

Em 1993, Schiphorst¹²³ defendeu sua dissertação de mestrado voltada ao desenvolvimento desta ferramenta e seus desdobramentos nas peças coreográficas de Cunningham. Outros coreógrafos utilizam-se do software, que também é aplicado para a realização de movimentos em cinema de animação e *videogames*. Nos acervos digitais de Cunningham no Dance Capsules, podemos ver trechos em que ele coreografa utilizando-se do software em algumas de suas obras, entre elas, *Biped*¹²⁴ (1999). Além do *Lifeforms*, essa obra contou ainda com a participação dos artistas digitais Paul Kaiser e Shelley Eshkar, do Open Ended Group, que utilizaram-se de um sistema de *motion capture* para gravar setenta células coreográficas modificadas digitalmente, e projetadas em formato gigante em uma tela na frente do palco, junto com linhas, círculos e outras figuras geométricas.

Ainda que a primeira peça de Cunningham criada com o *Lifeforms* tenha sido *Trackers* (1991), seu interesse em vídeos e em pesquisas em tecnologia remonta ao fim dos anos 1960. Karreman (2017) descreve uma visita de Cunningham ao laboratório Bell Labs, coordenado pelo engenheiro da computação A. Michael Noll, considerado um precursor da dança e

¹²⁰ RESEARCH Video. Disponível em: <<https://rv.process.studio/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹²¹ Lifeforms. Disponível em: <http://www.credo-interactive.com/products/lifeforms/lf_4-0_studio.html>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹²² THECLA Schiporst. Disponível em: <<http://www.sfu.ca/~tschiph/>>. Acesso em: 11 jan 2020.

¹²³ SCHIPHORST, 1993.

¹²⁴ DANCE Capsules. Disponível em: <https://dancecapsules.mercecunningham.org/overview.cfm?capid=46049>. Acesso em: 11 jan 2020.

computação. Ele foi um dos primeiros engenheiros a dedicar-se à criação de notações coreográficas com computadores nos anos 1960.

Embora muitas das propostas de Noll não tenham sido implementadas naquele período, foram utilizadas no desenvolvimento de *motion capture*, tal como no uso de várias câmeras para gravação em 3D e no uso de luzes nas articulações a fim de transformar os movimentos em dados numéricos reconhecíveis para as máquinas. Em *Changes* (1968) *apud* Karreman (2017, p.71), Cunningham escreve: “Parece claro que a tecnologia eletrônica nos dá um novo olhar. A dança pode ser feita em computadores, pinturas podem ser tiradas deles, e por que não uma notação em dança que seja imediatamente visual?”¹²⁵

O trabalho de Cunningham sempre esteve imbricado com os meios digitais, seja pela música em sua parceria com John Cage, Morton Feldman, pelo cinema com Charles Atlas, com quem fez as primeiras experimentações para a tela em 1974, e em diversos outros projetos com Elliot Kaplan, entre outros. Podemos considerar as pesquisas de Cunningham relacionadas à dança para tela como sendo uma das perspectivas dos registros como invenções. Toda a sua imersão no mundo digital fez com que os seus registros não estivessem apenas vinculados à preservação das suas obras coreográficas, mas abrissem novos campos para a coreografia lidar com outras mídias. Tanto no que tange aos registros, ou às suas produções em videoarte ou videodança, quanto aos seus procedimentos em composição coreográfica, incluindo-se o uso do software Lifeforms, inauguram-se novas presenças do corpomídia em outras mídias. Nesta direção com o surgimento das novas tecnologias, questões recorrentes, tais como a efemeridade da dança, o seu apagamento precisam ser reconfiguradas. Trata-se de meios, articulações, novos dispositivos e interfaces entre dança, coreografia, softwares, que eram até então inexistentes. Isto, por sua vez, recoloca questões acerca da ontologia da presença na performance em outros patamares.

Corpos Digitais _ Presença Ausência _ Outros Arquivos

Tal questão da presença como definidora da performance tem sido tema de acalorados debates entre diversos teóricos e pesquisadores da dança, entre eles, a pesquisadora Peggy Phelan (1993), uma das referências nos estudos da dança e da performance, que afirma ser a

¹²⁵ “It seems clear that electronic technology has given us a new way to look. Dances can be made on computers, pictures can be punched out on them, why not a notation for dance that is immediately visual?” Tradução nossa.

performance caracterizada por uma temporalidade radical, pela co-presença entre performers e audiência, e pela impossibilidade da reprodutibilidade da experiência.

Alguns autores já rebateram Phelan; como a pesquisadora Anna Bernstein (2017), em seu artigo “Performance, tecnologia e presença”, no qual descreve uma série de trabalhos que lançam mão da tecnologia, trabalham com cenários 3Ds, com a presença do corpo mediado por câmeras, dentre outros aparatos que questionam a ontologia da performance como sendo definidora da presença ao vivo. Bernstein apresenta as perspectivas de Philip Auslander, que também critica a posição de Phelan e a demonstra ser insustentável. Para Auslander (*apud* BERNSTEIN, 2017, p. 404) “Não podemos tratar as qualidades tradicionalmente atribuídas à performance ‘ao vivo’ que supostamente a diferenciam da performance tecnologicamente mediada como características inerentes ou ontológicas. Elas são, antes, fenomenológica e historicamente definidas.” Ele argumenta que a categoria “ao vivo” é, na verdade, “um efeito da midiatização, e não o contrário”. Historicamente, o “ao vivo” só existe a partir do momento em que as técnicas de reprodução são inventadas. Ou seja, será o surgimento das novas mídias a instaurar os modos de arquivamento, como também a perturbar as noções de presença e ausência. Assim, as novas tecnologias modificam os modos de se arquivar e a própria noção da ontologia da performance vinculada à presença do corpo “ao vivo” desestabiliza-se. Nesta perspectiva os registros como invenções em dança estabelecem novos modos e possibilidades aliadas às artes digitais de se dar a ver os pensamentos coreográficos, prescindindo, inclusive, dos corpos dos dançarinos.

Segundo Scott deLahunta (2017) ao longo da história da dança as noções de arquivo estiveram fortemente atreladas aos documentos, objetos, gravações em mídias que pudessem ser depositadas em bibliotecas e museus. Porém, em meados do século XX, essa tendência passa a ser problematizada por pesquisadores tais como Phelan (1993), que admitem que o desaparecimento é algo inevitável e constitutivo das performances ao vivo, que resistem aos registros gravados como formas que o legitimem. Ou seja, a performance e o seu registro não são equivalentes.

Em meados dos anos 1990, surgem novas perspectivas de documentação em dança com uma mudança do foco da questão do desaparecimento para a produção de uma história performativa do arquivo. Para exemplificar, deLahunta cita as análises de Burt (2004) em

torno do coletivo Quatuor Albrecht Knust na França, que, em fins dos anos 1990, reencenam trabalhos das décadas de 1960 e 1970, trazendo novos ares para performar os arquivos em dança. deLahunta cita ainda Auslander e Rebecca Schneider nessa mudança de foco do desaparecimento para as novas teorias relacionadas aos estudos em mídia e documentação, que vieram a alterar também as perspectivas nos estudos de documentação das performances. Os desenvolvimentos nas teorias e práticas, desde os anos 2000, têm sido marcados por reconstruções e reencenações de arquivos de dança. Ampliando as perspectivas nas performances dos arquivos no campo artístico e da documentação, abrindo-se novos modos para que artistas e pesquisadores possam refletir sobre as suas práticas e processos de documentações digitais. Parte dessas mudanças situa-se nas linhas de pesquisa denominadas *Practice-Based-Research*, ou *Practice as Research* (PaR), prática como pesquisa.¹²⁶

Além dos exemplos citados, deLahunta reforça a transformação do conceito de arquivo em dança com o importante artigo de André Lepecki “The Body as Archive” (2010), resumindo tal marco do seguinte modo: “Ao abraçar e incorporar os arquivos de danças passadas, a dança encontra um modo de continuamente reinventar-se. A história da dança arquivada torna-se a fonte para novas inovações, o ciclo de um processo criativo que abrange o passado e o futuro.” deLahunta cita ainda o projeto Tanzfonds Erbe,¹²⁷ dirigido por Madeline Ritter e Ingo Diehl, financiado pela Fundação Cultural Alemã, que por mais de cinco anos incentivou o projeto Dance Heritage Founds, relacionado às heranças da dança no século XX, com financiamento para que mais de quinze artistas contemporâneos criassem os seus trabalhos, festivais, websites e performances, de modo a oferecer algum olhar sobre a herança da dança alemã nas novas criações que pudessem emergir apoiadas por este fundo.

Ou seja, um incentivo direto, uma política cultural que estimulou novas perspectivas nas questões relacionadas aos arquivos em dança, ampliando as noções do que seja um arquivo a partir de novas criações artísticas. Vários projetos foram incentivados com uma duração que permitia aprofundar-se nas propostas, e toda a documentação está disponibilizada no site do projeto. Apenas para citar um dos vários exemplos do Dance Heritage Founds, chamo atenção para o The Witch Dance Project, que consistiu em dez versões de intérpretes de diferentes nacionalidades fazendo as suas versões do solo *The Witch Dance* (1926), uma das

¹²⁶ Vários autores e linhas de pesquisa atuam nessa área, com cursos de graduação e pós-graduação na Europa e nos EUA a partir da PaR, com publicações específicas. Recomendo o *PARTake. The Journal of Performance as Research*. Disponível em: <<https://scholar.colorado.edu/partake/about.html>>. Acesso em 12 jan 2020.

¹²⁷ TANZFONDS Erbe. Disponível em: <https://tanzfonds.de/en/about-us/>. Acesso em: 12 jan 2020.

coreografias mais famosas da coreógrafa e dançarina expressionista alemã Mary Wigman. A casa e estúdio de Wigman em Dresden foram abertos e uma série de ações relacionadas ao seu pensamento e legado foram ativadas nesse centro de dança, bem como na cidade de Dresden, com ações nas ruas de modo a expandir a difusão da sua história na dança. São diversos eventos, criações que reativam o pensamento coreográfico da dança alemã, e trabalham com múltiplas abordagens sobre o que seja lidar com acervos e arquivos em dança tendo como pressuposto a dinamicidade desses arquivos. Descola-se da ideia de uma reprodução, representação fidedigna para o campo da produção, criação e invenção.

Recomeços

Tais proposições acabam por nos remeter a Walter Benjamin (1892-1940) em torno das questões do seu livro *A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica*, a perda da aura do objeto artístico, da magia, da autoridade, com a sua reprodução. Questões de valores, de políticas da arte que com as novas tecnologias ganham novos espectros, sendo que a reprodutibilidade técnica passa a ser irreversível e uma outra aura parece coabitar em tais objetos produzidos com o advento das tecnologias de ponta, ou aliados às pesquisas científicas.

Se, por um lado, a pesquisa em dança e tecnologia demanda uma estrutura sofisticada, o envolvimento de profissionais do campo da ciência da computação, designers, e outras áreas, por outro, a noção de repertório traz a possibilidade de se estender e difundir as proposições coreográficas pela potência dos encontros, pelo fazer, e/ou por metodologias específicas definidas em cada grupo. Uma proposição não invalida a outra e ambas estão estreitamente vinculadas e se alimentam mutuamente, pois dependem dos encontros corpo a corpo para que um repertório tenha a sua continuidade.

Mesmo no caso da digitalização, do registro de uma performance com as mais diversas mídias disponíveis para captura e gravação, esses registros estão sempre atrelados aos encontros corpo a corpo. Assim, ao gravar será preciso definir os meios, um recorte, a duração, os procedimentos, e tudo isto implica em entender e adentrar-se corporalmente com todos os sentidos em uma obra para que a sua digitalização aconteça. O sistema de captura de imagens utilizado, seja ele qual for, sempre será mediado pelo corpo, sendo parte desse processo

desconhecido por se passar na caixa preta, no fluir das imagens técnicas que, segundo o filósofo Vilém Flusser, com o aparecimento da fotografia, passam a nos situar em um novo momento, em uma revolução, denominada por ele como Pós-história.

Flusser (2008, p. 17) traça uma genealogia histórica entre as imagens tradicionais e as imagens técnicas, e indica um percurso rumo ao abstrair. Assim, descreve os quatro estágios ou a saída do concreto rumo à abstração e afirma que essa trajetória não é de modo algum linear, são movimentos que avançam e retrocedem continuamente. Basicamente, a mudança das imagens tradicionais, superfícies abstraídas de volumes, para as imagens técnicas, superfícies construídas por pontos, são fenômenos, segundo o autor, sem paralelo no passado. Sustentando, por isto, a seguinte tese: as imagens técnicas não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais. O autor aponta as relações entre “mão-olho-dedo-ponta de dedo” e coloca em analogia a “objetivação do mundo e subjetização do homem” – “imaginação do mundo e ritualização do ato” – “desintegralização do mundo e autoconsciência do homem” – “historização do mundo e autoconsciência do homem” – “desintegração do mundo e existencialização da consciência humana”.

Ou seja, a mão, que pega e cria, o gesto de apertar o gatilho de uma câmera, o qual Flusser costuma comparar com a caça, com o momento preciso da espera para se pegar uma imagem. Com esse ato, apertar o gatilho e gerar as imagens técnicas com o uso de aparelhos, o homem transforma-se em um ente abstraidor. Todavia, o autor explicita que “As mãos não manipulam cegamente: elas estão sob o controle dos olhos. A coordenação das mãos com os olhos, da *práxis* com a teoria é um dos temas da existência humana.” Justamente essa coordenação parece se perder quando as imagens passam a ser meras reproduções, esse olhar que perde a conexão com o gesto, aquilo que não passou pela sensorialidade, por um encarnar, corporificar das experiências que precede o apertar o gatilho, as teclas para a (re)produção de imagens técnicas com o uso de *aparelhos*. São os autômatos que agem de acordo com o *programa*.

Essa discussão do rumo à abstração, no que tange a presença, ausência do corpo, das imagens, dos registros, das reinvenções dos arquivos, passa sobretudo pela experiencição. Por isto, por mais abstrata que uma visualização digital da coreografia possa parecer, tais processos de dinamização dos arquivos de danças precedentes, em geral, têm se baseado nas experiências

que se passam no corpo para daí, sim, seguir rumo aos *aparelhos* e às abstrações. As fontes são as ações, as transcrições das coreografias, dos pensamentos corporais que são reinventados a partir de pesquisas baseadas em documentos, entrevistas, fotografias, registros em vídeo, anotações e diversas outras aproximações que acontecem no âmbito dos projetos e plataformas digitais que estão sendo aqui debatidas.

Desse modo, ao falarmos das presenças e ausências históricas na dança, podemos ressaltar a quebra da continuidade na história das imagens trazida por Georges Didi-Huberman (2013, p.26-27) em relação ao Atlas de Warburg. Didi-Huberman arrisca-se a dizer que “O discurso histórico não ‘nasce’ nunca. Sempre recomeça. Constatamos que a história da arte – a disciplina assim denominada – *recomeça vez após outra*. Toda vez, ao que parece, que seu próprio objeto é vivenciado como morto... e como renascendo.” No escopo do desaparecimento das imagens, das coreografias de dança, daquilo que ressurgiu, nos inventos dos novos modos de lidarmos com os arquivos, parece que é sempre um recomeço. Os reativamentos de performances antigas são recomeços, que se dão vez após outra, e mesmo uma nova coreografia não nasce, mas está no fluxo daquilo que recomeça.

Quantos movimentos artísticos se extinguiram e renascem? Na dança atual, ou melhor dizer, desde o início dos anos 2000, há uma tendência a reencenar, homenagear, celebrar, especialmente, ações e performances produzidas nos anos 1960 e 70. Obras que foram reconhecidas como rupturas naquilo que, até então, se entendia como dança em meados do século XX. Vale dizer que até mesmo no início do século e ainda hoje seguem a reverberar, renascer e, ainda que mais de meio século tenha se passado, elas continuam sendo marcos de recomeços.

Basta ver a exposição de Steve Paxton na Culturgest em Lisboa, com curadoria dos coreógrafos João Fiadeiro e Romain Bigé. Na primeira sala, temos a videoinstalação *Estudo sobre o movimento pedestre*, em referência à pesquisa iniciada por Paxton nos anos 1960, que durou cerca de uma década, na qual ele investigou “os movimentos pedestres: andar, sentar, sorrir, estar de pé, praticar desporto, entre outros¹²⁸”. Essa videoinstalação foi baseada em

¹²⁸ BIGÉ, Romain; FIADEIRO, João. *Esboço de técnicas interiores*. Steve Paxton Cycle. Curadoria e Catálogo da Exposição. Lisboa: Culturgest, Março a Julho de 2019.

Satisfying Lover (1967), uma peça onde 42 pessoas atravessam o espaço. Em diferentes contextos essa peça já foi reencenada, sendo uma daquelas que suscita as seguintes questões:

Como manter um repertório de dança? O que significa reencenar uma performance em um contexto totalmente outro? Tal reperformance poderá ser considerada como um arquivo com pistas sobre um determinado momento histórico ou será uma história totalmente outra? Para entrarmos nessa discussão e na distinção entre Arquivo e Repertório, traremos as noções que vêm sendo debatidas por Diana Taylor (2013), que lança pistas para a viabilidade dessa diferenciação, bem como para lidarmos com metodologias específicas ao tratarmos com um e outro.

Arquivo e repertório

Sobre a performance ao vivo, Taylor (2013), em seu livro *O arquivo e o repertório*, debate o posicionamento de Phelan (1993) em torno da ontologia da performance. De acordo com o conceito de repertório de Taylor ela coloca em questão a persistência ou desaparecimento da performance, podendo ser essa transmitida por meio daquilo que ela denomina como repertório e não apenas por um sistema dos arquivos. Lembrando da sua distinção do repertório como corporificado, como uma transmissão que pode prescindir dos documentos escritos, dentre outros documentos materiais que compõem o arquivo. A autora situa esse debate explicitando posições de teóricos referenciais para a dança e performance, que fazem parte do corpo docente do curso de Performance na New York University (NYU), entre eles: ela própria, Peggy Phelan, Barbara Browning, Richard Schechner, Jose Muñoz e Andre Lepecki. É interessante trazer a sua discussão, pois o foco de sua pesquisa centra-se nas questões de arquivo e repertório de performances prioritariamente realizadas na América Latina, sendo a autora uma das fundadoras do Instituto Hemisférico da Performance e Política.¹²⁹

Para Taylor (2013, p.27) “As performances funcionam como atos de transferência vitais, transmitindo o conhecimento, a memória e um sentido de identidade social por meio do qual Richard Sennet, segundo denomina “comportamento reiterado.” Em resumo, a autora considera a performance como uma prática e também como “uma lente metodológica para

¹²⁹ INSTITUTO Hemisférico da Performance e Política. Disponível em: <<http://hemisphericinstitute.org/>>. Acesso em 12 jan 2020.

que pesquisadores analisem eventos como performance”. Ao distinguir o arquivo do repertório, o primeiro estaria associado aos objetos resistentes às mudanças, documentos escritos, filmes, vídeos e CDs. O repertório consiste nas práticas corporais, danças, cantos que são “usualmente considerados como efêmeros, como um conhecimento não reproduzível”. Taylor considera que as tecnologias digitais nos convidam a rever conceitos como presença, efêmero e corporalidade, e que não se aplicam os mesmos critérios em torno da performance.

Ao dissecar um pouco mais o conflito entre presença e desaparecimento na performance, Taylor (2013, p. 30) evoca Joseph Roach (1996, p.26) que coloca a performance ao lado da memória e da história, considerando as performances como “reservas mnemônicas”. A autora conclui dizendo que:

[...] os debates sobre o caráter efêmero da performance são, evidentemente, profundamente políticos. De quem são as memórias, tradições e reivindicações à história que desaparecem se falta as práticas performáticas o poder de permanência para transmitir conhecimento vital? (TAYLOR, 2013, p. 30)

Complemento dizendo que também são extremamente políticos os debates sobre arquivos, ou repertório, no sentido tal qual atribuído por Taylor. Como se dá a preservação dos documentos, objetos, e a manutenção dos arquivos das performances? Como são feitas as escolhas e são criadas condições para a perpetuação dos repertórios? Tais modos estão implicados em políticas de poder, de visibilidade, do que persiste, expande bem como do que será apagado e esquecido.

Qualquer forma de dualidade parece perversa nestes casos, pois não há que se decidir sobre a performance como apagamento ou continuidade, o corpo como arquivo ou a criação e manutenção de objetos coreográficos, ou a coreografia como sistema de notação escrita, ou como incorporada. Apesar das distinções para fins de estudos e didática, tais categorias estão entremeadas, seus limites são borrados e são domínios que alimentam-se mutuamente. Seus modos de organização, suas continuidades, a recursividade nas ações nos arquivos e repertórios estão entrelaçadas, se fazem na simultaneidade e são interdependentes.

Redes de arquivos _ Plataformas online

As novas mídias, a ubiquidade, estarmos ao vivo em um mesmo tempo nos ambientes digitais desestabiliza a noção de presença vinculada apenas a espacialidade, bem como a noção de arquivo anteriormente embasada apenas em um lugar, a casa do arconte,¹³⁰ como apresentado por Derrida (2001), em *Mal de arquivo*. Ao mencionar a etimologia da palavra e a instituição deste lugar, do poder dado ao arconte de guardar os documentos, interpretar e designar as leis, Derrida estabelece um lugar, um poder centralizado, que se difere muito dos modos de arquivamento atuais. Em especial nas mídias digitais. Mas as questões colocadas pelo autor acerca da dualidade dos arquivos em ser conservador e revolucionário, bem como, sobre a autoridade da instituição de arquivo é condição para olharmos para as plataformas digitais e arquivos em dança na atualidade. Assim, coloca Derrida (2010, p.17):

Todo arquivo é ao mesmo tempo instituidor e conservador. Revolucionário e tradicional. Mas a quem cabe, em última instância, a autoridade sobre a instituição de arquivo? Como fazer as correspondências entre o momento, o índice, a prova, o testemunho?

Nas plataformas digitais em dança estudadas nesta tese, é visível o movimento em se dar a voz, em se delegar a autoridade do arquivo aos artistas que concebem as criações coreográficas referidas nestas plataformas. São os artistas, junto aos pesquisadores, designers, programadores, que buscam os índices, as formas de se haverem com o momento da criação e da versão que será estudada e transformada em outras mídias. Embora isso possa ser um pouco utópico, pois afinal existe aqueles que programa, organiza as informações, seleciona, implementa o design, encontra as formas de difusão das plataformas, os financiamentos, as parcerias, tantos fatores diversos e complexos que implicam em escolhas das visibilidades, e performances do arquivo. Apesar das multiplicidades, continuará havendo um lugar de fala, uma voz daquele que seleciona, difunde, autoriza, interdita, preserva ou abandona o arquivo.

Neste questionamento de Derrida, é possível reconhecer uma aproximação com *A ordem do discurso*, de Foucault (1999), na qual o autor ressalta como toda a sociedade exerce um controle sobre toda a produção do discurso com a função de conjurar seus poderes e perigos e delimitar seu acontecimento aleatório; uma das maneiras de controle se dá através dos

¹³⁰ *Archivum* ou *archium*, do latim para o francês *archive*, vem do grego *arkhêion*, uma casa, um domicílio, as residências dos magistrados superiores, os *arcontes*, que comandavam, regiam e guardavam os documentos oficiais.

procedimentos de exclusão e interdição. Segundo Foucault (1999, p. 9), três mecanismos de interdição estão interligados e atuam como princípios de exclusão, são eles: “não se tem o direito de dizer tudo [...] não se pode falar de tudo em qualquer circunstância [...] qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa.”

As equipes transdisciplinares que formam os corpos arquivos, que mesclam as vozes e borram as fronteiras disciplinares, estabelecendo zonas indisciplinadas, são algumas das maneiras de perturbação dos mecanismos de interdição. Nessas zonas, formadas por equipes interdisciplinares, neurocientistas podem falar de dança; coreógrafos abordam temas como matemática, sistemas de informação, entre tantos outros que queiram; antropólogos refletem sobre economia da cultura, *commodities* em dança. O papel do corpo, historicamente silenciado, se transforma em corpo de conhecimento, na voz encarnada de experiências diversas. Fazendo da linguagem, dos arquivos reinventados, corpos virtuais de pensamentos que podem se espalhar em repertórios passando de corpo a corpo na fluidez e na multiplicidade dos meios digitais acessíveis atualmente.

O You Tube, Vimeo, Ubu, entre outras plataformas *online*, formam grandes acervos de dança contemporânea. Todavia, performar esses arquivos passa a ser outra história. Taylor (2013), Leach (2013), Bleeker (2017), Bench (2017) abordam a noção de performar ou reperformar o arquivo. Todo o trabalho arquivístico, de selecionar, coletar, documentar, listar, expor, pode ser considerado uma performance. Selecionar o que entra, como se apresenta, aquilo que não está disponível para todos, a ordem de se acessar o material, e ainda as novas lógicas inauguradas e ampliadas pelos códigos para se disponibilizar os arquivos na internet, são algumas das questões abordadas por estes autores. Ou seja, imaginar o arquivo como performance, performar o arquivo, ou ainda reperformá-lo, refletir como se dá a dramaturgia, as narrativas construídas pelos arquivos, ou aquelas que fazemos ao acessá-los, ressaltando, ampliando e amplificando os testemunhos.

São tópicos que parecem abrir e instigar novas formas de se olhar e lidar com o arquivo como algo vivo, em constante composição, em estado de performance. Pois várias pessoas no mundo podem fazer, simultaneamente, as suas bibliotecas, listas, blogs, sites, curadorias, formando diversos modos de acervo e arquivos robustos em dados e conceitualmente. Apesar disso, os aspectos institucionais e econômicos continuam sendo fatores preponderantes para a

visibilidade.

Ao pensarmos nas mídias digitais, e nas proposições de arquivos e plataformas *online* que interessam a esta pesquisa, qual será o lugar do arquivo? Como criar ambientes viáveis para se produzir registros e interfaces em dança que ampliem o interesse na coreografia para além daqueles que fazem parte dessas redes? Exemplos como *Pina Bausch Archive* e *Re:Rosas* demonstram em parte a potência dessa apropriação nas redes sociais.

Ao trazer relatos, memórias, testemunhos de uma rede de pesquisadores em dança e tecnologia com a qual comecei a ter contato em 2010, no Espaço do Tempo, em Portugal, espero contribuir para essa difusão e para a invenção de formas de arquivamento nas quais o conhecimento tácito da coreografia é validado. Muitas dessas pesquisas, o contato com alguns desses pesquisadores, os seus desdobramentos e ainda o que há por vir é o que continua a fomentar e a fermentar este trabalho. Ainda que reconheça os diversos graus de interdição capazes de serem ativados nos discursos, eventos internacionais e outras atividades vinculadas à dança e tecnologia no cenário internacional, cada vez mais me interessa entender como não seguirmos com a tradição em sermos culturalmente neocolonizados. Sintonizarmos com as nossas invenções que, apesar de todas as adversidades, como dizia Helio Oiticica, farão com que continuemos a reinventar, e a provocar meios para lidarmos com a criação e documentação em dança.

Atentar-se aos mecanismos, aos modos como se estabelecem essas redes, e o quanto elas atuam por uma ordem que não pode mais ser localizada geograficamente, mas sim temporalmente, atentar-se às epistemologias sul. Considerando o inglês como a língua oficial dos artigos acadêmicos, dos sistemas computacionais, além de questões tecnológicas, financeiras e culturais, quais são os discursos, estéticas, ações que regem as conversas neste campo? Quanto ainda o nosso isolamento geográfico e linguístico continua a estabelecer várias barreiras para ações nas interseções entre dança e tecnologia no Brasil? Refiro-me também as próprias interdições locais, institucionais que não investem na criação e manutenção de acervos digitais online, e em plataformas de intercâmbios internacionais.

Não há a pretensão de respostas a tais questionamentos, está claro que elas se fazem nas experiências, ao longo do tempo. Todavia, suscitá-las é entender a alteridade, traçar planos,

trajetos e afetos para não seguirmos apenas em modelos predeterminados. Reperformar os arquivos por aqui é navegar por esses encontros e projetos de dança e tecnologia, tais como o Choreographic Coding Lab, Motion Bank, Motion Bank Lab Brasil, International Conference on Movement and Computing (MOCO), Transmedia Knowledge Base for Contemporary Dance (TKB), entre outros eventos e projetos de pesquisa que vêm implementando a dinamicidade dos arquivos em dança, e emergem como instigantes plataformas transdisciplinares ampliando novas perspectivas para registros, acervos e arquivos em dança.

Cada um dos projetos citados engloba e conecta-se com tantos outros, alguns deles são temas de reflexão ou estão citados ao longo deste texto. Não é nosso objetivo fazer um amplo mapeamento das pesquisas em dança e tecnologia, mas sim priorizar as performances do arquivo, algumas ações potentes que possam demonstrar a tese dos registros como invenções. Experimentar, aproximar, ralentar, desacelerar o olhar em algumas experiências das plataformas citadas conectadas a essa ideia, bem como a eventos, exposições, oficinas e performances que atuam nas reconfigurações e performances dos arquivos. Trazer ainda reflexões em torno de experimentos práticos realizados em laboratórios, oficinas e criações gestadas ao longo desta pesquisa. Tais reflexões partem da prática, dos encontros para se haverem com os pensamentos coreográficos, os seus registros e arquivos vinculados às mídias digitais.

Após a realização do CCL7,¹³¹ Motion Bank Lab Brasil,¹³² oficina coMo bamboo R-IoT¹³³, laboratório que resultou no Parquear_Objetos coreográficos,¹³⁴ realizado na Escola de Belas Artes da UFMG com alunos do cinema de animação, artes digitais e dança, as aproximações com os projetos TKB¹³⁵ e TEPe¹³⁶ em Lisboa, além do MOCO, que é uma conferência itinerante, ampliaram-se as conexões para que algumas pesquisas em dança no Brasil conectem mais facilmente a essa rede de pesquisa de projetos em dança e tecnologia.

¹³¹ CCL7. Disponível em: <<http://choreographiccoding.org/content/7th-choreographic-coding-lab-2-8-july-2016>> Acesso em: 15 nov 2019.

¹³² MOTION Bank Lab Brasil. Disponível em: <<http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>>. Acesso em: 15 nov 2019.

¹³³ OficinacoMo bamboo R-ioT Disponível em: <https://www.facebook.com/thembi.rosa/media_set?set=a.1669738963125750&type=3>. Acesso em: 15 nov 2019.

¹³⁴ PARQUEAR_Objetos coreográficos_ EBA/UFMG. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CCSp0532t8I>>. Acesso em: 15 nov 2019.

¹³⁵ TKB. Disponível em: <<http://tkb.fcsh.unl.pt/>> Acesso em 15 nov 2019.

¹³⁶ TECHNOLOGICAL Expanded Performance, TEPe. Disponível em: <<http://www.inetmd.pt/index.php/investigacao/projetos/9807-tepe-technologically-expanded-performance>>. Acesso em: 15 nov 2019

Meu envolvimento com vários dos projetos mencionados estabeleceram-se ao longo dessa pesquisa de doutorado e, por sua vez, vieram a fortalecer vários vínculos para que artistas, pesquisadores nacionais e internacionais interessados em dança e interfaces digitais possam expandir a continuidade dessas parcerias, bem como implementar novos projetos em dança e tecnologia em aliança com coreógrafos, dançarinos e pesquisadores. Trata-se de um campo aberto que vai além das performances dos arquivos e ativa diversas pesquisas relacionadas a dança e interfaces digitais. É impossível prever quais projetos terão seus recomeços. Com condições favoráveis, interessa-me continuar a implementar as interações entre sons, movimentos e dispositivos tecnológicos, tal como iniciado na oficina bamboo R-IoT, ampliar as ações coletivas, intervenções urbanas com o aplicativo coMo, investir na continuidade em documentação, digitalização, invenção de objetos coreográficos e acervos em plataformas digitais de dança *online* em interação com os projetos internacionais mencionados. Realizar edição do Motion Bank Lab Brasil em São Paulo que, após ser adiada, cancelada, está ainda em suspensão. Também é possível a realização de uma edição do MOCO no Brasil, desde que haja interesse, chances de financiamento e um grupo de pesquisadores empenhados em envolverem-se na organização de uma edição do Movement Computing no país. Ou seja, são diversas ações que demandam por desdobramentos e planejamento, uma série de movimentos que só faz expandir e conectar as redes conversação em dança contemporânea do Brasil e exterior.

Ora parece viável, factível, pois temos um caminho enorme e uma responsabilidade na documentação digital de acervos online de dança, em especial aliados às proposições que vêm sendo aqui colocadas, das reinvenções dos arquivos, daqueles realizados por grupos de pesquisa interdisciplinares, e com a fundamental participação dos coreógrafos, ativando e compartilhando seus processos de criação para o desenvolvimento das práticas e modos de digitalizar, arquivar e difundir os conhecimentos em dança. Ora parece uma utopia, visto o quanto os projetos de documentação digital em dança no Brasil, a criação de objetos coreográficos é ainda um campo quase deserto com ações esparsas empreendidas por poucos coreógrafos e pesquisadores, sem financiamento apropriado, sempre com interrupções e que só se fazem por constantes recomeços e apagamentos.

Arquivos como invenções

Afetos de vitalidade _ Invenções

Começo, recomeço, pois há de se haver com um começo, ainda que não tenha início, *porque afinal cada começo é só continuação e o livro dos eventos está aberto no meio.*¹³⁷ São linhas que se cruzam, blocos justapostos, histórias inventadas, projetos realizados, ou desejados, testemunhos incompletos e a estranha busca por uma linearidade, ligação, interrelação entre fatos, vivências, experiências, dados, situações que sempre irão escapar. A incompletude é condição da escrita, do narrar, dos registros, dos testemunhos, e de tudo o mais que sabemos incompleto e sem condições de ser exaurido.¹³⁸

Caberia aos Arquivos como invenção ser uma plataforma digital na qual não passaríamos as páginas, mas sim seguiríamos em outras lógicas narrativas, abrindo janelas, navegando por *hyperlinks*, imagens, textos, áudios, virtualidades mnemônicas, possíveis atualizações digitais de ideias de arquivos em dança, em diálogo com as histórias das imagens no *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg; na série *Enciclopédias* da coreógrafa canadense Lynda Gaudreau; pois as plataformas online de dança são modos que desafiam e desestabilizam as noções tradicionais de arquivo.

Inauguram-se os arquivos dinâmicos e colocam-se em prática configurações que nos permitem lidar com a memória, o registro, o acervo e com o patrimônio imaterial de modo a manter a vivacidade, pluralidade, diversidade e pulsão tão característica e fundamental das artes vivas, das artes do corpo. Que nunca se estancam, estão sempre em movimento e a cada dia uma performance é uma nova performance, por isto, os seus arquivos, a sua memória não deve ser proposta apenas como algo fixo, rígido e imutável. Ainda que os registros em papel, os livros tenham os seus traços de abertura, em especial, ao reconhecermos e dialogarmos com o conceito da obra aberta. Escrever um texto é como tecer fios nos quais cada leitor sempre terá de se haver com o desatar dos seus próprios nós. Cada um se relaciona com aquilo que lê a partir das suas próprias conexões, contingências históricas, experiências; o

¹³⁷ SZYMBORSKA, 2012.

¹³⁸ *Exhausting dance* (Exaurir a dança) é o título do livro de André Lepecki que aborda o trabalho de seis coreógrafos da dança contemporânea e demonstra a complexidade dos processos de criação e a sua interseção com diversos campos de conhecimento.

texto será sempre outro para cada um. Assim como o são os registros, suas inúmeras formas de captura e interpretação. Com a aceleração das novas tecnologias, expande-se a complexidade das alianças que estabelecemos entre registros, acervos, novas mídias, interfaces e plataformas digitais. Por isso, o arquivo dinâmico, as múltiplas possibilidades generativas em se lidar com os dados; e a Inteligência Artificial, que eleva exponencialmente as configurações e interações entre os processos de criação e os acervos digitais.

Sendo assim, nesta pesquisa adentramos na noção dos registros em dança como invenções. Chamo aqui a palavra invenção, tanto pelo sentido atribuído a este termo pelo antropólogo Roy Wagner (2010) em *A invenção da cultura*, como pela invenção como sendo uma das principais características do jogo, das brincadeiras, da mais-valia de vida, do entusiasmo do corpo, termos que vêm sendo amplamente debatidos pelo filósofo canadense Brian Massumi (2014), em seu livro *O que os animais nos ensinam sobre política*.

Ao considerarmos a invenção como sendo cultural, tal como o faz Wagner, e ao contrapormos a representação da realidade à invenção da cultura, serão as brincadeiras também a se adentrarem no campo da invenção. Segundo Massumi (2014), ao construirmos as nossas realidades a partir das noções compartilhadas e experimentadas coletivamente, o jogo e a brincadeira se mostram como as estratégias mais proficuas para as invenções das culturas.

Wagner explica que a invenção, na visão do mundo materialista, mecanicista, com o determinismo newtoniano foi banida para o domínio do “acidente”, da aleatoriedade. Wagner (2014, p. 19) traz ainda a

Invenção dialética do humanista do século XV, por Rodolphus Agricola, na qual a invenção aparece como uma das “partes” da dialética, encontrando ou propondo uma analogia para um *propositus* que poderá então ser julgado para se chegar a uma conclusão – um pouco como uma hipótese científica que é submetida ao julgamento ao ser “testada.”

Tal pressuposto aproxima-se da noção da invenção na brincadeira, que abre um campo para testar tanto aquilo que será experimentado no campo da batalha, por exemplo, como também para as abstrações que, segundo Massumi, são urdidas no brincar. Ambos autores referem-se ao papel das metáforas ao abordar as invenções, uma espécie de compartilhamento coletivo, que vai sendo criado pelos participantes ao inventarem a cultura.

Se assumimos que todo ser humano é um “antropólogo”, um inventor de cultura, segue-se que todas as pessoas necessitam de um conjunto de convenções compartilhadas de certa forma similar à nossa “Cultura” coletiva para comunicar e compreender suas experiências. E se a invenção é tão básica para a existência humana quanto sugeri, então a comunicação e o conjunto de associações e convenções compartilhadas que permite que a comunicação ocorra são igualmente básicos. (WAGNER, 2010, p.76)

Wagner segue nessa linha afirmando que todo entendimento é uma espécie de invenção e necessita de convenções compartilhadas para que faça sentido. É com este eixo que nesta pesquisa adotamos os registros como invenções e não como uma representação da realidade, ainda que este dualismo possa sugerir um falso problema, adotar uma ou outra perspectiva implica em agir em campos distintos de experimentação, comunicação, metodologias e criação.

Embora a pesquisa de Wagner esteja no campo da antropologia, aqui buscamos as traduções interculturais, a ecologia dos saberes,¹³⁹ por isto a aliança com a sua premissa em “levar a invenção a sério”. Para Wagner, admitirmos a invenção nesta perspectiva é abandonar muitas das nossas suposições sobre o que é o real e sobre o por que as pessoas agem como agem.

Os registros como invenções... são modos de partilha entre coreógrafos e artistas das mais diversas áreas, relacionam-se a um conhecer junto, à horizontalidade dos saberes, não se trata apenas de inventariar, registrar os processos de criação, mas inserir-se neste bem viver, processos nos quais a arte e a educação aliadas tornam-se tão potentes. Desse modo estabelecem-se as plataformas Synchronous Objects (SO), Motion Bank (MB), Inside Movement Knowledge, entre outras propostas afins que se alinham à criação, à documentação e às ações pedagógicas no campo da dança e invenção.

Por isso as noções de Boaventura, Wagner e Massumi se fazem aqui presentes ressaltando este modo de viver, inventar e gerar afetos de vitalidade. Massumi considera o movimento da invenção junto com a noção do afeto de vitalidade, e toda a sua possibilidade de transformação. Assim, ele diz:

¹³⁹ Tradução intercultural; ecologia dos saberes; epistemologia sul são conceitos desenvolvidos por Boaventura de Souza Santos, cientista português, que trabalha com a noção do bem viver, do conhecer com; e não conhecer sobre. A ecologia dos saberes combinada com a tradução intercultural, sendo uma alternativa à teoria geral; a pensamentos alternativos a outros mundos que não apenas a visão ocidental do mundo. (SANTOS, 2018, 11)

No movimento de invenção cuja forma dinâmica é o afeto de vitalidade é precisamente o conteúdo da vida que pode acabar transformado. O afeto de vitalidade é a forma dinâmica de expressão do movimento de devir que leva à reinvenção do conteúdo da vida. O que ele irá trazer, uma vez percorrido o seu curso, terá sido o expressado da situação pela qual seu movimento de invenção se arrebatou. (MASSUMI, 2014, p. 162)

Desse modo são os movimentos de invenções, seus arrebatamentos; aquilo que compartilhamos com os outros ao inventarmos a cultura ou, melhor dizendo, as culturas, os fenômenos observados, transformados e inventados que se fazem presentes também neste texto. Sendo assim, interessa apresentar, debater e criar com pesquisas referenciais no entrelaçamento entre dança e tecnologia, trazendo o exemplo de algumas plataformas digitais; grupos interdisciplinares; em especial, alguns dos projetos com os quais estive diretamente envolvida, e que atualmente reforçam a relevância em se lidar com as noções dos registros como invenções, bem como com o corpo como arquivo.

Arquivos como invenções

São as novas ferramentas, os dispositivos e as interfaces digitais, as nossas extensões tecnológicas, que acabam por estabelecer nosso “corpo aplicativo”¹⁴⁰ e as “congruências absurdas”, termos nomeados por Sheila Ribeiro (2014) em seu doutorado no Departamento de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, sob orientação de Helena Katz. Ribeiro conecta a sua noção de *congruência absurda* com corpomídia, teoria desenvolvida por Katz e Christine Greiner (2005) que explicita que o corpo é mídia dele mesmo, não é um meio por onde as informações passam.

Ou seja, a teoria corpomídia rejeita o modelo computacional de comunicação. A mídia do corpomídia, então, identifica um estado do corpo. O corpo é mídia desse seu estado, por isso é sempre mídia de si mesmo, de cada momento dos seus estados. Porque um corpo sempre mostra a si mesmo, o que equivale dizer que ele sempre se apresenta com a coleção de informações que o constituem naquele exato momento. Por isso, o corpo não é, o corpo está sendo corpo. Melhor dizendo, está sempre sendo corpomídia da evolução. (KATZ *apud* RIBEIRO, 2014)

¹⁴⁰ KATZ (2015, p. 240) explicita, “Corpo apps / vida apps. *Apps = Applications programs*. Estamos lidando com a vida e com o corpo como se eles fossem agora “programas aplicados”, que podem ser redesehados.”

Um dos grandes incentivos da teoria corpomídia é desmistificar a ideia do corpo como sendo “instrumento” da dança, o que coloca em xeque diversas metáforas, noções, abordagens, ações pedagógicas e políticas que são embasadas na premissa do corpo como vetor de algo; desconsiderando-se o constante fluxo de mudanças estruturais nas nossas interações e acoplamentos estruturais entre corpo, ambiente e com os outros. São os instantes estruturais, para usarmos a terminologia do cientista chileno Humberto Maturana, que demonstram a continuidade e a recorrência das nossas histórias de interações que são contingentemente situadas.

Cito aqui a noção de “Congruência Absurda” (CA), explicitada por Ribeiro em sua tese, por tratar justamente desse fluxo incessante que vemos ainda mais potencializado desde o início da internet, nos anos 1970, e na sua popularização a partir da década de 1990, com a crescente acessibilidade dos dispositivos tecnológicos. Ribeiro a define assim:

A CA se ajusta e se atualiza - porosa, enredada e múltipla - consumando mudanças e transformações de sensibilidade, comunicando fluxos incessantes que a vão formando e transformando (tensões cognitivas), bem como o que sucede com os ambientes com os quais se relaciona e troca permanentemente - o que inclui as próprias formas de realização dessas trocas. (RIBEIRO, 2014, p. 56)

Quando falamos sobre Arquivos como invenções, ressaltamos as trocas incessantes, as modificações entre as estruturas, os processos de acervo, registros, arquivamento e o que está sendo arquivado. No caso das coreografias e nos exemplos trazidos neste texto, esses processos são também porosos e múltiplos, afetam-se mutuamente, são sistemas vivos, e por isso geram arquivos dinâmicos.

Os processos que estão na perspectiva do que Katz (2015) chama em seu artigo de “Corpo apps: do dispositivo ao aplicativo,” fazendo referência a Ribeiro (2014), englobam a simultaneidade, a ubiquidade, a imediatez na qual cada vez mais expandimos a nossa plasticidade cerebral, nossos conhecimentos e a nossa cognição que segue modificando-se com os usos dos aparelhos nas nossas interações entre corpo, ambiente e as nossas memórias estendidas em ambientes digitais. São bibliotecas infinitas na internet, Wikileaks,¹⁴¹ Flickr,

¹⁴¹ “*WikiLeaks* é uma organização de mídia multinacional e uma biblioteca fundada por Julian Assange em 2006. *WikiLeaks* é especializada na análise e publicação de dados censurados ou restritos oficialmente envolvendo guerras, espionagem e corrupção. Foram publicados e analisados associativamente mais de dez milhões de documentos. [...] *WikiLeaks* é uma biblioteca gigante dos documentos mais perseguidos do mundo. Damos asilo

uma plataforma ilimitada para imagens; além dos já mencionados You Tube, Vimeo, blogs, redes sociais, arquivos que não estão em um mesmo local, mas sim ao mesmo tempo, com as suas estratégias de indexação, rastreamento, sistemas que em sua maioria não dominamos, apenas usamos na lógica dos aplicativos, que são formatados para resolver algo.

Como reforça Katz (2015) sobre o corpo *app*, em que “nossas vidas passaram a ser pautadas pela lógica do aplicativo”. Neste artigo a autora se propõe a “investigar o fato de nós mesmos haveremos nos tornado aplicativos”. Menciona a *softwarização (softwarization)* da vida, termo cunhado por Lev Manovich (*apud* Katz, 2015) que não se restringe ao uso dos softwares, mas sim define a transformação das nossas vidas desde o início do século XXI, com um sistema que engloba, além da programação, todos os serviços decorrentes, incluindo-se as redes sociais.

Tudo o que vamos vivendo nos modifica. E a força do espiralamento permanente entre corpo e ambiente vai produzindo novas necessidades, que nos impulsionam a inventar o que é necessário para atendê-las. A percepção deste espiralamento é fundamental para que se compreenda que isso que a internet faz hoje conosco pertence a um fluxo que não foi por ela iniciado, pois pertence à história evolutiva dos instrumentos que fomos inventando e que nos foram moldando. É também desta estreita relação de codependência entre corpo e ambiente que todas as mídias foram e continuam a ser descobertas / inventadas / produzidas / exploradas. (KATZ, 2015, p. 249)

Ao olharmos para essa revolução e modificação que se passa no século XXI com os dispositivos digitais, com os softwares e com as outras conexões que estabelecemos, que não se fazem mais apenas por cartas, nem sequer por e-mails, é inviável pensar ser possível lidar com os arquivos em dança apenas como fazíamos antes. Os registros como invenções agem nesse lugar do corpo que já se faz e é arquivo enquanto vive, na simultaneidade dos processos de criação em dança e dos seus modos de se arquivar, procedimentos que são atualmente muitas vezes indistintos.

Munidos das ferramentas extensões corporais acopladas na palma das nossas mãos, os *smart phones*, telefones celulares que são ao mesmo tempo sensores de movimentos com *microchips* tais como giroscópio, acelerômetro e mais uma série de sensores, temos em mãos os dispositivos que podem nos dizer sobre nossos movimentos, direções, sono, batimento cardíaco, entre diversas outras aplicações que possam nos interessar configurar. Com os

aparelhos celulares podemos pesquisar, gravar, construir as nossas bibliotecas, fazer *lives*, compartilhar a vida vivida, ou a sua performance a todo momento, em tempo real. Ou seja, apenas com os celulares, temos, como que acoplados conosco, dispositivos que vêm modificando radicalmente os modos de se arquivar dança. Valer-se dessas ferramentas em processos de criação tem sido a estratégia de vários artistas, seja para a difusão dos seus trabalhos ou como ferramentas que adentram e passam a ser parte constituinte dos processos de criação, das performances e dos seus registros.

Os *softwares* para coreografia como o Lifeforms, ou aqueles para anotações em tempo real como o Piecemaker e o Creation Tool, entre outros já citados, podem estar na sala de ensaios ou nas suas preparações. Não à toa, desde o fim do século XX, as proposições relacionadas aos *softwares* para dança só fazem expandir-se, bem como as performances com artes digitais e os acervos digitais ou *online* que são verdadeiras bibliotecas capazes de acionar a interatividade e ampliação do público, o qual se torna mais próximo dos processos de criação em dança, das coreografias e do entendimento da dança como conhecimento. É nessa perspectiva que vemos os Arquivos como invenções a partir de exemplos das plataformas Synchronous Objects, Motion Bank, e Motion Bank Lab Brasil.

Synchronous Objects

Synchronous Objects (SO)¹⁴² é uma plataforma online, lançada em 2009 e atualizada em 2012, na qual foram propostas diversas configurações que pudessem dialogar e explicitar aspectos organizativos da coreografia *One Flat Thing, reproduced, OFTr* (2000), do coreógrafo estadunidense William Forsythe. A coreografia instigou a criação de vinte objetos coreográficos tomando como premissa a proposição de Forsythe de que o pensamento coreográfico poderia ser demonstrado sob diversas perspectivas, inclusive prescindindo dos corpos dos dançarinos. Synchronous Objects foi viabilizado pela Forsythe Dance Company em parceria com o departamento de dança da Ohio State University e com o departamento de tecnologia do Advanced Computing Center for the Arts and Design (ACCAD), da mesma universidade.

¹⁴² SYNCHRONOUS Objects. Disponível em: <https://synchronousobjects.osu.edu>. Acesso em: 16 jan 2019.

Norah Zuniga Shaw, diretora da área de dança e tecnologia da ACCAD, junto com Forsythe e a especialista em animação Maria Pallazzi formaram o núcleo da equipe do SO. Integraram o projeto uma equipe interdisciplinar formada por estudantes, designers, geógrafos, estatísticos, programadores, neurocientistas, entre outros responsáveis por elaborarem as visualizações dessa coreografia, cada um se valendo das ferramentas das suas áreas de atuação. O projeto teve um misto de financiamento europeu com o Tanz Deutschland, além de outros parceiros educacionais e da Ohio State University.

No artigo “Synchronous Objects. What else might this dance look like?”, Shaw (2017) descreve todo o projeto sob a perspectiva de quem viveu esse processo por vários anos, compartilhando as análises sobre as escolhas com descrições minuciosas, e ressaltando a importância de que todos aqueles que fazem dança não venham a se isolar, mas sim a envolverem-se mais em pesquisas interdisciplinares. Sobre o início do projeto, a autora relata a seguinte explicação de Forsythe acerca das suas intenções ao propor uma plataforma digital, ainda em 2005, anos antes do projeto vir a ser implementado. Segundo Forsythe (*apud* Shaw, 2017, p. 100, tradução nossa):¹⁴³ “Nós não estamos tentando recriar a experiência da peça, nem a sua gênese, não é etimológico, nem arqueológico. Não é histórico, nada disso. É simplesmente sobre dizer, assista ao espaço sendo ocupado pela complexidade.” Não havia o interesse em reencenar a performance, mas sim em investigar a complexidade coreográfica e fazer com que ela pudesse ter outras tantas formas de visualização. Não por acaso a seguinte frase “Com o que mais essa dança pode se parecer?” está na abertura da página *online* do projeto, além de ser o subtítulo do artigo de Shaw.

¹⁴³ “We are not trying to recreate the experience of the piece, nor the genesis of the piece, it’s not etymological, it’s not archeological. It’s not historical; it’s not any of that. It’s simply about saying, watch space become occupied with complexity.”

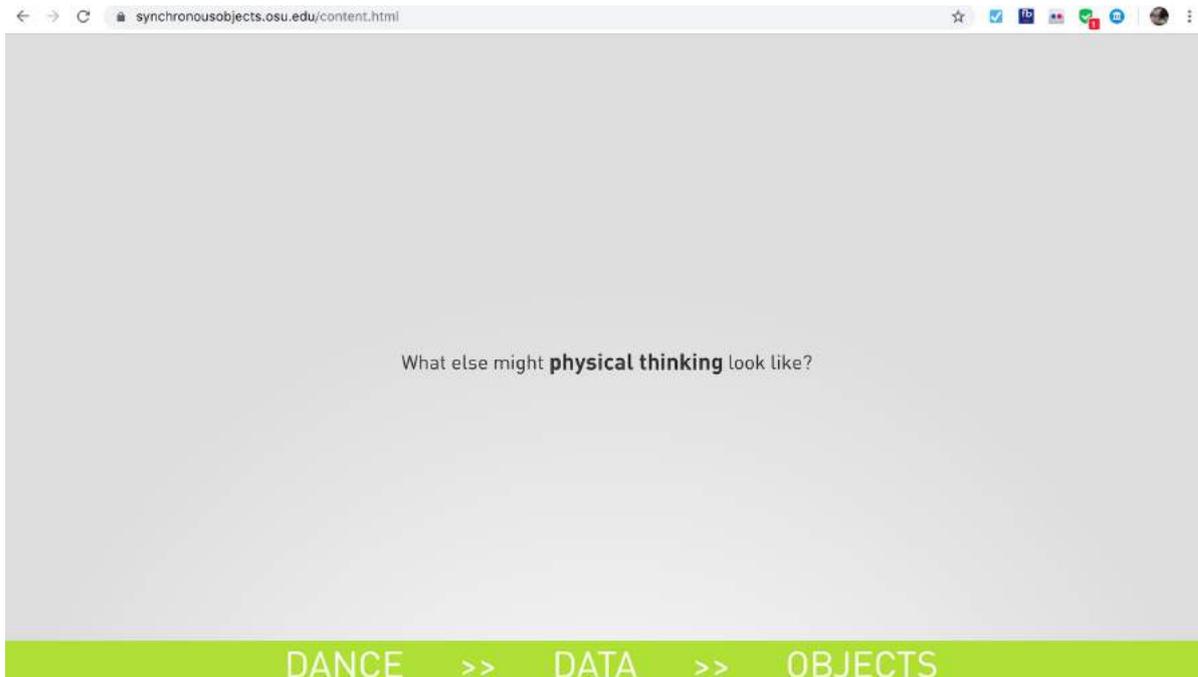


Figura 18. Foto da tela de abertura do site *Synchronous Objects*.

Sobre a expressão objetos coreográficos, Shaw aponta que é um termo importante, pois permite a transformação da dança em uma variedade de outras possibilidades, tais como informações, animações, instalações, objetos. Ela relata que Forsythe, ao usar esse termo, costuma parafrasear René Magritte, ao dizer que “Um objeto não é tão possuído pelo seu próprio nome de tal modo que não possa ser encontrado um outro ou um melhor.” (MAGRITTE *apud* SHAW, 2017, p. 103, tradução nossa.)¹⁴⁴ Ao comparar os objetos coreográficos com as traduções de poesia, nas quais sempre há o que se ganha e o que se perde, Shaw conclui que, afinal, a tradução só faz ampliar a possibilidade da experiência entre falantes de línguas diferentes. Diferentemente, no caso da tradução da dança em objetos coreográficos, de acordo com Shaw o objetivo é gerar novas expressões da substância da forma. As ideias podem sair de um território familiar e tornarem-se completamente irreconhecíveis nas suas novas formas. Para Shaw, o objeto coreográfico não tem a mesma lógica da tradução. Embora haja uma análise rigorosa em torno da fonte, o objetivo será permitir a emergência de novos atributos, podendo tornar-se novos trabalhos independentemente da sua fonte.

Tal aspecto dos objetos coreográficos incita a uma abertura, à proposição de registros como invenção. O resultado do que será um objeto coreográfico não está pré-determinado, podendo-

¹⁴⁴ “An object is not so possessed by its own name that one could not find another or better.”

se configurar de modos diversos. A sua condição é manterem-se vinculados ao pensamento coreográfico, seja na demonstração de algum aspecto específico da coreografia, seja na criação de um objeto que se deu a partir de parâmetros coreográficos, instalações, as próprias explicitações das coreografias, em livros, registros em vídeos, ferramentas digitais, ou seja, abrindo um campo de exploração para os registros como invenções. Assim, os objetos coreográficos têm configurações diversas, tal discussão estende-se também na entrevista com Scott deLahunta, disponibilizada no Apêndice A, em que esse tema também é colocado em debate.

Associamos a visão da invenção tal como proposta por Wagner (2010) diferente daquela que está apenas no campo do acidente, mas que faz parte da dialética, com um propósito, podendo ser validada para chegar-se a uma conclusão, sendo que ela pode se desdobrar em um objeto coreográfico. Nisto consiste a proposição de arquivos e registros como invenção, tal como buscamos apresentar com as plataformas do SO, MB e outras. Trata-se de um adentrar-se nos pensamentos coreográficos, incitar novas conversações, ampliar as chances para que até mesmo os coreógrafos possam ver e gerar novas visualizações sobre procedimentos, táticas que não lhes eram previamente reconhecíveis ou tão explícitas. Isto implica em dinamizarem os seus arquivos junto com os outros e compartilharem em diversas mídias, além do corpomídia, aspectos relevantes dos seus processos de criação coreográfica que, muitas vezes, poderiam não ser tão visíveis, ou que se farão visíveis a partir de novas invenções. Ainda que provisória, ela, a invenção, será uma nova configuração no caso dos objetos coreográficos; não estará no lugar de representar uma coreografia como já vimos, mas sim de expandir os seus sentidos, gerar novos arquivos. Tais eventos podem se dar a partir de conversações transdisciplinares capazes de propor perspectivas que venham a ampliar a chance da emergência desses inventos gerados nos afetos de vitalidade, nas forças de vida a partir do encontro com pesquisadores que transitam por saberes diferentes, múltiplos e sintonizados com a ecologia dos saberes que viabilizam tais tipo de conversação. Um matemático que se permite ver dança, geometria, ritmos, figuras espaciais, um neurocientista que a partir da coreografia começa a repensar as suas teorias sobre percepção, um geógrafo que propõe topografias das ocupações espaciais dos dançarinos; entre diversos outros exemplos que costumam aparecer nestes encontros.

No artigo “Making Digital Choreographic Objects Interrelate. A Focus on Coding Practices”,

Scott deLahunta e Florian Jenett (2017), coordenadores do Motion Bank, analisam o fenômeno das anotações em um escopo mais amplo no contexto da World Wide Web Consortium, Web 3.0,¹⁴⁵ trazendo a discussão para uma semântica da internet na qual as anotações possam ser feitas por todos e em qualquer lugar. Tais projetos de anotações e metadados na internet vêm sendo desenvolvidos desde o final dos anos 1990. Neste artigo, temos uma série de exemplos citando diversos projetos em desenvolvimento nessa área. Um dos principais focos do artigo será observar, a partir das anotações, as relações entre os *objetos coreográficos* e os *objetos digitais*. Assim, os autores distinguem três perspectivas das anotações que são importantes para termos atenção:

- 1) “Anotações para representações” - Comunicam princípios de movimentos ou práticas coreográficas;
- 2) “Anotação de codificação” - Prática de codificação de mídias audiovisuais relacionadas ao estudo do movimento e o comportamento humano;
- 3) “Anotações computáveis” - Quando a função da anotação é dar assistência ao processamento de informação baseada em máquinas ou na interoperabilidade.

(DELAHUNTA; JENETT, 2017, p. 65)

Sobre o conceito de interoperabilidade e *objetos digitais*, os autores citam Yuki Hui e Simon Worthington, que realizaram o workshop Annotation of Digital Objects to Explore New Conceptualisations and Practices of Annotation, em 2015, na Leuphana University Lüneburg, na Alemanha. Segundo deLahunta e Jenett, o conceito de *objetos digitais* de Hui dialoga com filósofos da tecnologia como Gilbert Simondon e Bernard Stiegler, no que concerne à relação entre os objetos que são digitalizados e a sua programação de dados na rede. Hui considera os vídeos do You Tube, imagens do Flickr como objetos digitais “compostos de dados, esquemas e ontologias formalizadas que podem ser generalizadas como metadados.”¹⁴⁶ (HUI *apud* DELAHUNTA; JENETT, 2016, p. 66, tradução nossa.)

Em seguida, os autores irão demonstrar, a partir de três projetos diferentes de anotações em dança, os três aspectos já citados referentes à anotação como representação, codificação ou computável – reforçando, ainda, como o desenvolvimento da tecnologia modificou as mídias

¹⁴⁵ Cf. W3. Disponível em: <https://www.w3.org/>. Acesso em: 16 jan. 2020.

¹⁴⁶ “Materials such as YouTube videos and Flickr images, are the digital objects to which Hui refers, ‘composed of data and formalised by schemes or ontologies that one can generalise as metadata’.”

usadas para cada um desses projetos, lembrando que o You Tube surge em 2005, o que só fez ampliar as possibilidades em termos de videotecas *online*.

Assim, um dos projetos precursores nessa área, como o CD-ROM *Improvisation Technologies: a Tool for the Analytical Dance Eye* (Forsythe, 1999), pode ser considerado um *objeto coreográfico* específico que, devido à tecnologia disponível na época, não havia ainda sido pensado em termos de dados computacionais. Os autores o consideram como um exemplo de anotação como representação, com os desenhos das formas geométricas sobre o vídeo demonstrando os princípios e as trajetórias dos movimentos. Ele também é composto por demonstrações de movimentos e anotações verbais nas quais Forsythe explicita os seus métodos. Segundo Lovink (*apud* DELAHUNTA; JENETT, 2017), com este CD-ROM eles queriam romper com as formas de navegação, porém as limitações do CD fizeram com que ele se tornasse uma mônada, um ambiente fechado. Como bem reforçam os autores, apesar da limitação da tecnologia da época impedindo que esse projeto fosse um *objeto digital*, ele foi extremamente bem-sucedido e detonador para diversos outros que vieram em seguida. Conseguiram demonstrar como princípios coreográficos de dança, no caso especificamente de Forsythe, poderiam ser elucidados com a assistência de designers e computadores.

Apresento essa discussão mais ampla sobre anotação, as relações entre os *objetos coreográficos* e *objetos digitais*, para contextualizar o modo como as pesquisas na grande área da computação dialogam com o desenvolvimento de sistemas de anotações em dança. Ainda, ressalto o modo como as tecnologias disponíveis irão afetar as configurações e desenvolvimento nessa área; tanto para a sua implementação quanto para a continuidade e sua evolução, pois os sistemas se tornam obsoletos em uma velocidade acelerada e muitas vezes um produto ou criação em determinado *software* ou mídia ficará obsoleto, terá que ser atualizado ou desaparecerá.

No caso do *Synchronous Objects*, a manutenção dos *objetos coreográficos*, sendo muitos deles programados em Java Script, transforma-se em um tópico de pesquisa para a sua preservação, visto que as atualizações dos *softwares* estão sempre em debate. Foi após o desenvolvimento do CD-ROM, e a sua ampla utilização que foi muito além dos experimentos iniciais do projeto, cujo objetivo centrava-se no compartilhamento da técnica de Forsythe junto aos novos membros da companhia, que o coreógrafo desenvolveu a ideia em demonstrar os princípios da sua coreografia *One Flat Thing, reproduced*, concebida em 2000. O registro em videodança da coreografia realizado por Thierry de Mey é de 2006 e o site, de 2009,

com atualização em 2012. Seguiremos para a análise dos princípios da coreografia eleitos pelo projeto para serem elucidados de modo a demonstrar a noção de contraponto nessa obra e a instigar a criação das suas visualizações digitais a partir do longo trabalho de análise da coreografia realizado pela equipe do SO, Forsythe e bailarinos da Forsythe Company.

Sobre One Flat Thing, reproduced

A coreografia é realizada por um grupo de dezessete bailarinos e, na versão gravada por Thierry de Mey, ela dura 15 minutos e 30 segundos. Além de uma alta qualidade do registro, Forsythe queria demonstrar na gravação os princípios do contraponto utilizados nessa coreografia. O contraponto é definido por Forsythe¹⁴⁷ como sendo: “Um campo de ação em que a coincidência intermitente e irregular de atributos entre elementos organizacionais produz uma interação ordenada.” (FORSYTHE *apud* PALAZZI, 2009, tradução nossa).

A gravação da coreografia foi realizada pela MK2K e pelo canal de TV Art France. Nesse período Forsythe estava realizando os encontros iniciais com Shaw a respeito dos Synchronous Objects; justamente essa gravação está disponibilizada no site. Ao navegar pelo SO e selecionar a opção “assistir a dança”, podemos escolher vários modos de ver a coreografia: pelo plano de cima, frontal ou em *close-up*, por uma câmera que circula por dentro da coreografia bem próxima aos dançarinos. No site, além de ser possível alternar as câmeras, podemos escolher entre escutar a trilha sonora composta para a coreografia por Thom Willems; os sons do ambiente; os comentários de Forsythe, assim como o seu cantarolar do ritmo da coreografia. É possível deixar um ou mais comandos abertos simultaneamente. Ou seja, o site foi viabilizado de tal modo que são várias as possibilidades de envolvermo-nos em um processo de edição particular e ao vivo; cada um poderá assistir a coreografia a seu modo ao interagir nesse site. Ainda é possível escolher ver as partituras realizadas para o projeto, e as anotações que descrevem as ações dos bailarinos, de acordo com os parâmetros estabelecidos pela equipe do SO. Descrevo abaixo os três principais parâmetros da análise coreográfica que instauraram os princípios tanto para a realização da partitura quanto para a criação dos objetos coreográficos.

¹⁴⁷ “A field of action in which the intermittent and irregular coincidence of attributes between organizational elements produces an ordered interplay”

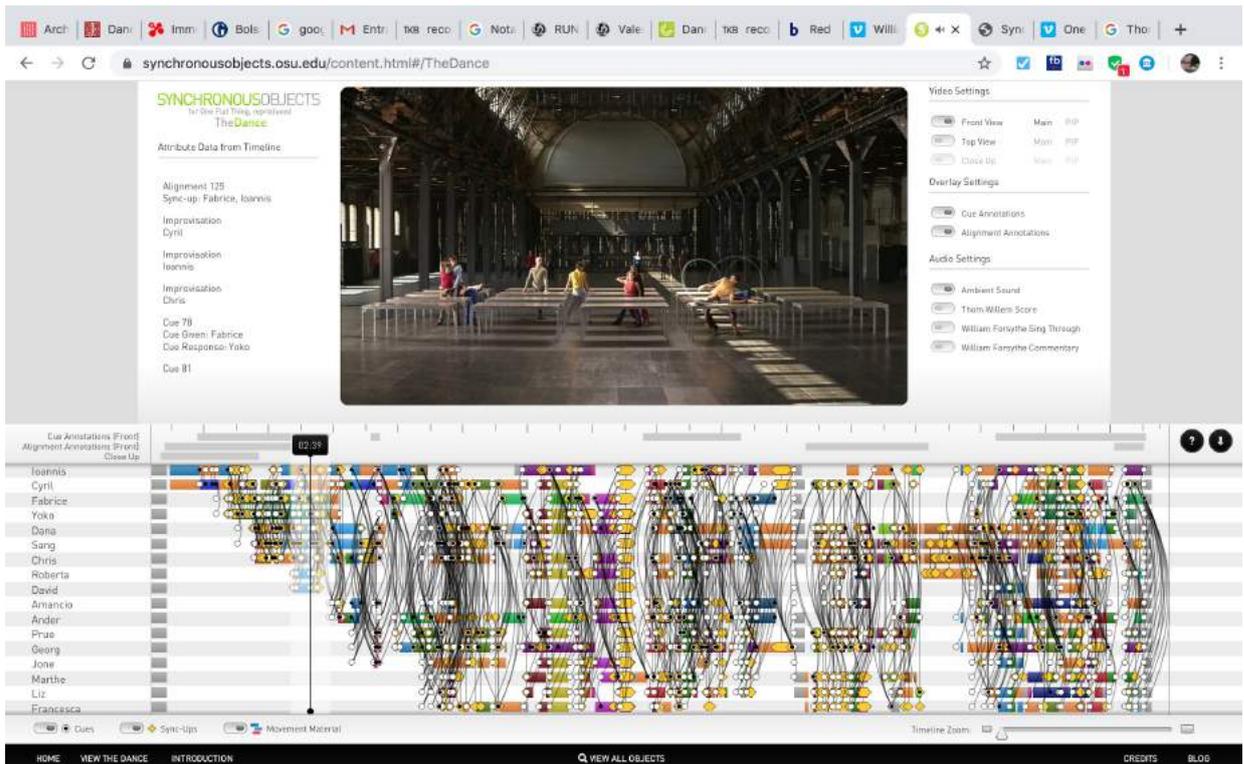


Figura 19. Foto da tela do *Synchronous Objects*. Partitura online da coreografia *One Flat Thing, reproduced* (OFTr) de William Forsythe.

Segundo Palazzi e Shaw (2009) três sistemas interagem para criar o contraponto nessa coreografia, são eles: materiais de movimento, pistas e alinhamentos. Cito os três sistemas implicados nessa coreografia e o modo como eles se relacionam, tal como ficou estabelecido por este projeto, nas palavras de Palazzi:

Materiais de movimento

Esta dança contrapontual é composta por materiais fixos de movimento com algumas instâncias de improvisação estruturada. Embora não exista uma terminologia definida, os membros da companhia, em geral, se referem aos diferentes segmentos dos movimentos fixos como temas. Os 25 temas principais são repetidos e recombinados ao longo da dança em suas formas completas e parciais. Além dos temas e sua interpretação, há um conjunto de tarefas de improvisação no OFTr que pedem aos dançarinos para traduzirem propriedades específicas dos movimentos de outros dançarinos para os seus próprios movimentos. Os dançarinos se observam e fazem essas traduções em tempo real, produzindo resultados diferentes a cada performance do trabalho.

Pistas

A sequência de OFTr é organizada por um elaborado sistema de classificação que atua como um relógio interno. Em vez de seguir uma estrutura musical externa, os dançarinos determinam coletivamente o fluxo da dança à medida que dão e recebem pistas (sinais auditivos ou visuais que desencadeiam eventos). Com mais de 200 pistas na dança, a responsabilidade por distribuí-las é compartilhada por todos os dançarinos.

Alinhamento

Essencial para o contraponto da dança é o sistema de relacionamentos que a companhia refere como sendo alinhamentos. Os alinhamentos são momentos curtos de sincronização entre dançarinos em que suas ações compartilham alguns, mas não necessariamente todos,¹⁴⁸ atributos. Manifestando-se como formas análogas, tempos relacionados ou fluxos direcionais correspondentes, os alinhamentos ocorrem em cada momento da dança e estão constantemente mudando em todo o grupo. O termo alinhamento emerge das práticas de trabalho da Forsythe Company. Outras palavras que a companhia usa para descrever este fenômeno incluem conexões, acordos e isometrias. Dentre os milhares de alinhamentos na coreografia, aproximadamente 200 podem ser entendidos como um subconjunto chamado sincronização. Estes são momentos na coreografia em que a tarefa de um dançarino é juntar-se brevemente com outro indivíduo ou grupo. (PALLAZI; SHAW, 2009, p.1, tradução nossa.)

¹⁴⁸ **“Movement Material**

This contrapuntal dance is composed of fixed movement material with some instances of structured improvisation. While there is no set terminology, members of the company most often refer to the different segments of fixed movement as themes. The 25 main themes are repeated and recombined over the course of the dance in their full and partial forms. In addition to the themes and their interpretation, there is a set of improvisation tasks in OFTr that ask dancers to translate specific properties of other performers’ motions into their own. The dancers observe each other and make these translations in real time, producing different results in each performance of the work.

Cueing

The sequence of OFTr is organized by an elaborate cueing system that acts as an internal clock. Rather than following an external musical structure, the dancers collectively determine the flow of the dance as they give and receive cues (aural or visual signals that trigger events). With more than 200 cues in the dance, responsibility for cueing is distributed among all the dancers.

Alignments

Essential to the counterpoint of the dance is a system of relationships that the company refers to as alignments. Alignments are short instances of synchronization between dancers in which their actions share some, but not necessarily all, attributes. Manifested as analogous shapes, related timings, or corresponding directional flows, alignments occur in every moment of the dance and are constantly shifting throughout the group. The term alignment emerges from the working practices of the Forsythe Company. Other words the company uses to describe this phenomenon include hook-ups, agreements, and isometries. Within the thousands of alignments in the choreography, approximately 200 can be understood as a subset called sync-ups. These are moments in the choreography when a dancer’s task is to briefly join with another individual or group.”

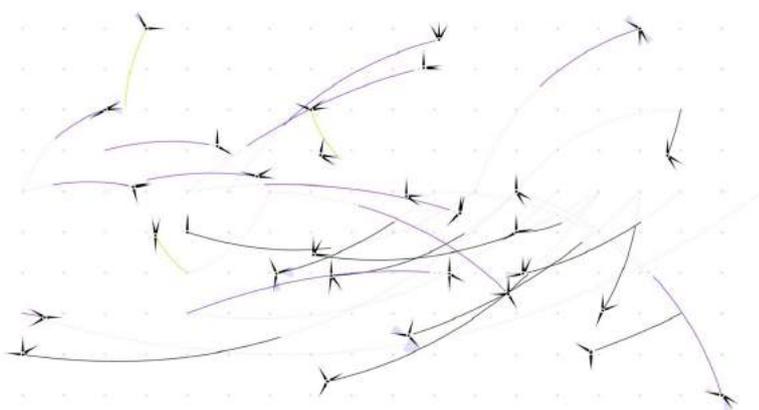
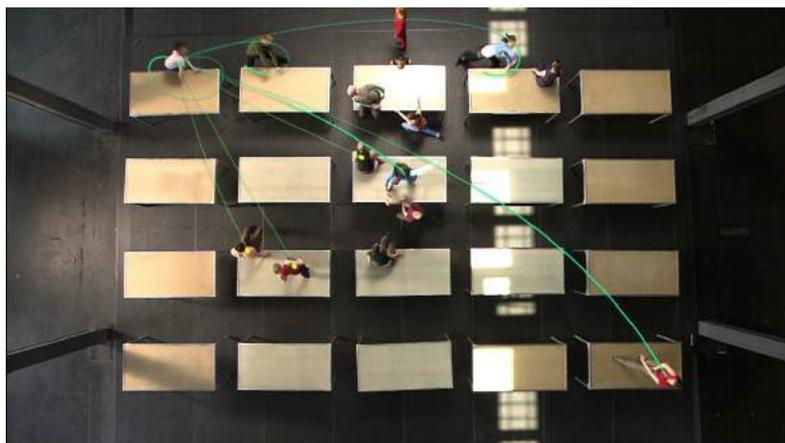


Figura 20. *Counterpoint Tool. Site Synchronous Objects.* Ferramenta interativa na qual o usuário pode explorar os alinhamentos, formas e fluxo da coreografia de acordo com o seu sistema de indicação de pistas. Disponível em: <https://synchronousobjects.osu.edu/media>. Acesso em: 8 jan 2020.

De acordo com a equipe de trabalho do SO (Pallazi, Shaw, 2009, p.4), a escolha foi se concentrar na dança como recurso coreográfico e, em vez de criar partituras para a preservação da coreografia, a proposta consistia na coleta e análise de dados para instaurar novos espaços criativos. Assim, a intenção era gerar novas possibilidades de pesquisa tanto no estúdio como no laboratório e apresentar a complexidade do pensamento coreográfico de Forsythe, lançando luz às estruturas organizativas de *One Flat Thing, reproduced*.

Foram geradas animações, gráficos, aplicativos criados por uma equipe de profissionais dedicada a investigar e explorar o que poderiam ver na dança e como poderiam dar a ver tais interpretações. A conclusão a que chegaram, em suas próprias palavras, foi que acima de tudo estas interpretações visuais, as quais nomearam como objetos são a própria coisa, ou a característica da colaboração, que reflete e incorpora uma interpolinização disciplinar que experimentaram ao trabalharem juntos para essa criação.

Vale ressaltar que um longo estudo e decisões em torno das características e da complexidade em torno da coreografia, daquilo que interessava ser ressaltado pela plataforma foram realizados pela equipe de pesquisadores em estreito diálogo com Forsythe, com dançarinos e membros da companhia. Os protótipos, a gravação inicial da coreografia e todo um manual sobre como utilizar essa plataforma *online* está disponibilizado no site. Embora parte do material da pesquisa, provavelmente, tenha sido descartado, ainda assim temos acesso a um volume relevante acerca do processo de investigação.

Ou seja, no site estão disponibilizadas versões do material que não foram os objetos finais escolhidos pelo projeto para serem apresentados, no entanto eram versões importantes para se determinar como viriam a ser os objetos coreográficos selecionados e disponibilizados nessa plataforma. Ter acesso às versões anteriores é interessante até mesmo para se levar em consideração a necessidade do processo de experimentações, bem como a familiaridade com o material, que apenas se dá com o tempo, com a recursividade, com as repetições, tentativas, até se chegar nas configurações mais afinadas.

No caso, ver a estrutura organizativa da coreografia demanda conversar, refinar o olhar, estabelecer elos e familiaridades com o material coreográfico. Somente com este olhar mais afinado, ao ver, rever, ver de novo, perceber, ver algo naquela configuração para o qual ainda não se havia atentado, enfim, incorporá-la. Para desse modo propor estratégias e procedimentos que venham a gerar outras visualizações dos princípios dessa coreografia, *One Flat Thing, reproduced*, contudo, em outras mídias. Isto vale para uma composição em dança ou para qualquer outra composição complexa a que, apenas com a proximidade, a continuidade e a recursividade, torna-se possível conjugarmos um comum e trazer à tona as especificidades dos elementos de cada obra, as interações entre as criações artísticas obras, e aquilo que se vê, se diz, ou se escreve.

Poderíamos dizer que é uma tradução intermédias, mas, ainda assim, dada a liberdade, autonomia e interdependência entre a coreografia e as suas visualizações digitais, prefiro lidar com estas proposições como uma experimentação no campo dos registros como invenções. Ainda que os objetos coreográficos estejam diretamente vinculados às obras coreográficas; eles irão transformar-se em objetos autônomos, que não se resumem a um procedimento de tradução. Cada objeto coreográfico a seu modo irá demonstrar aspectos relevantes da coreografia em diálogo com a área de conhecimento específica com o qual foi desenvolvido. Em OFTr, por exemplo, temos animações referentes à topografia da coreografia desenvolvida com geólogos; objetos generativos desenvolvidos com programadores; um móvel projetado de acordo com as linhas da coreografia concebido por um designer de interiores, entre outros exemplos que podem ser acessados no site do projeto.

Muito já foi escrito sobre o Synchronous Objects, pois trata-se de um projeto inaugural e muito bem-sucedido no campo da coreografia, das artes digitais, da pedagogia e das suas interrelações com diversos outros saberes. Seu formato, para além do site com os objetos coreográficos, rendeu vários artigos, seminários, a circulação de exposições em Nova York, Taipei, PACT Zollverein em Essen, além de várias outras cidades da Alemanha, em uma circulação promovida pelo Goethe Institut. Shaw publicou o livro, catálogo do projeto, *Synchronous Objects. Degrees of*

Unision (2014),¹⁴⁹ e a plataforma tem sido utilizada por diversos cursos de dança, animação e design em várias partes do mundo. O blog do projeto manteve uma série de atualizações sobre os eventos mencionados relacionados à difusão e desdobramentos do SO. Inclusive a respeito de novos projetos de objetos criados a partir das proposições do site, dentre eles, móveis de interiores.¹⁵⁰ A proposição dada aos estudantes de design da Ohio University era analisar o site e refletir sobre as questões comuns entre dança e arquitetura de interiores, as questões do espaço, as relações com o espaço e com os outros, dentre outras que resultaram em objetos que de certo modo trazem princípios da coreografia, como as relações no espaço entre os dançarinos. Ao pensarmos nesses objetos, será que poderíamos também considerá-los como sendo novos inventos de arquivos dessa coreografia? Além das visualizações digitais, estariam surgindo novas materialidades capazes de demonstrar aspectos dos pensamentos coreográficos?

Não se trata de relativizar e dizer que tudo pode ser coreografia, nem tampouco procurar uma resposta definitiva, mas sim marcar que, a partir de um princípio de investigação em torno da coreografia, novas configurações em estreito diálogo com os pensamentos coreográficos estão sendo colocadas no mundo. Trata-se de materializar um pensamento coreográfico em outros meios, apresentar um dos prismas daquilo que está sendo investigado na complexidade coreográfica, modificando nosso entendimento sobre coreografia e seus possíveis desdobramentos em materiais diversos.

Motion Bank

O Motion Bank¹⁵¹ foi um projeto de pesquisa proposto pela Forsythe Dance Company com quatro anos de duração (2010 a 2013). Scott deLahunta, um dos coordenadores do projeto, explicita em seu artigo “Motion Bank, a Broad Context for Choreographic

¹⁴⁹ SHAW, 2004. Disponível em: <<https://www.blurb.co.uk/b/5174567-synchronous-objects>>. Acesso em: 16 fev. 2019.

¹⁵⁰ SYNCHRONOUS Objects Blog. Disponível em: <<https://synchronousobjects.osu.edu/blog/2010/04/sync-objects-creates-parallels-between-dance-and-interior-design/index.html>>. Acesso em: 16 fev. 2019.

¹⁵¹ MOTION Bank. Disponível em: <http://motionbank.org/>. Acesso em: 16 jan. 2020.

Research” que a Fundação Forsythe ¹⁵² desde 2004 tinha como foco acessar o *conhecimento incorporado* dos dançarinos e desenvolver modos singulares e acessíveis para *comunicar ideias coreográficas*. Em 2007, Forsythe anunciou o Motion Bank, que estava no plano anual da Dança Alemã, concebido como “[...] um ambiente de pesquisa interdisciplinar *online* para dança, incluindo a primeira partitura interativa da sua coreografia *One Flat Thing, reproduced*” (GROVES; FORSYTHE *apud* DELAHUNTA, 2017, p. 129, tradução nossa).¹⁵³ Todavia, em vez de fazer uma plataforma *online* focada apenas no seu trabalho, a Fundação Forsythe concebeu o Motion Bank como um projeto separado, dedicado a ser “um meio para transmissão de conhecimentos” em uma troca entre os pares, ou seja, voltada ao trabalho de vários coreógrafos, como explicita deLahunta (2017). Dizendo ainda que, nesse período, Forsythe estava interessado nos trabalhos de Trisha Brown, Anne Teresa De Keersmaeker, Jonathan Burrows como sendo alguns dos pares que ele gostaria de ver envolvidos nessa plataforma, além de cientistas, matemáticos e outros pesquisadores disponíveis para abordagens sobre os fenômenos da dança.

Enquanto isso, a plataforma do SO estava em desenvolvimento e os rumos do Motion Bank, sendo traçados com as seguintes proposições, produzir “partituras digitais coreográficas”; “uma biblioteca universal de referências visuais” capaz de contribuir com um “novo tipo de literatura para a dança” conectando a dança com outros campos de conhecimento.

Abordo esse breve histórico trazido por deLahunta, no artigo citado, como modo de reconhecermos as premissas do Motion Bank e seu desejo inaugural de se propor como novas abordagens para arquivos em dança na era digital. Tais proposições nos levam a retomar a noção de Derrida (2001) acerca da coisa arquivável que deve dizer ou guiar os seus modos de arquivamento. Frente às atuais revoluções dos dispositivos digitais, é inviável continuarmos a pensar arquivos em dança, processos de criação, pedagogias do movimento desconhecendo as suas interseções com as novas tecnologias.

¹⁵² “The plans drafted for the Foundation focused on accessing the ‘embodied knowledge’ of the dancer and developing unique and accessible ways of ‘communicating choreographic ideas’.”

¹⁵³ “[...] an online interdisciplinary research environment for dance, including the first interactive score of his exceptional choreography, *One Flat Thing, reproduced*.”

A fim de suscitar algumas ações precedentes ao Motion Bank, mas que lhe estão correlacionadas, deLahunta traz o projeto *Choreographic Objects: Traces and Artifacts of Physical Intelligence*¹⁵⁴ (Leach *et al.*, 2013, aprovado pelo Art Research Board, na Inglaterra. A proposta trazia quatro grupos de pesquisa trabalhando em parceria com William Forsythe, Siobhan Davies, Wayne McGregor e Emio Greco | PC, a fim de criarem materiais coreográficos denominados no projeto como *objetos coreográficos*. Tais objetos incluíam as partituras *online* dos *Synchronous Objects* de Forsythe; a instalação *Double Skin Double Mind* de Emio Greco | PC; o projeto *Choreographic Language Agent* de McGregor e os arquivos digitais de danças da Siobhan Davies *Replay*. Também integram-se ao projeto o antropólogo James Leach, a filósofa Maaïke Bleeker, os cientistas Alva Noë, David Kirsh e Kate Stevens. Juntaram-se aos coreógrafos e pesquisadores a fim de destrincharem as interseções entre os pensamentos coreográficos e outros domínios de conhecimento.

Além de uma vasta documentação na internet acerca dos projetos mencionados, destaco o livro *Transmission in Motion. The Technologizing of Dance*, editado por Maaïke Bleeker (2017), que congrega vários desses projetos e explicita alguns dos desdobramentos da interação entre essa comunidade internacional dedicada às pesquisas em dança e mídias digitais. O livro apresenta artigos sobre os projetos já mencionados, entre eles: *Synchronous Objects*, *Motion Bank*, *DS|DM*, *Material for Spine*, *A Choreographer's Score*, *Coreographic Language Agent*, *Dance Tech*, *Replay*, *BADco*, entre outras discussões relevantes acerca de arquivos digitais em dança. Em sua maioria, os artigos referentes a cada projeto são escritos por pesquisadores envolvidos na sua criação, desenvolvimento e implementação. Por isso há uma reflexão peculiar em cada um deles acerca dos processos e questões específicas de cada projeto. Ainda integram essa publicação artigos de James Leach, Alva Noë, Bleeker, Paul Kaiser, Chris Salter, Bherta Bermúdez, dentre outros autores envolvidos nessa rede.

¹⁵⁴ O relatório do projeto *Choreographic Objects* está disponível em: <<http://www.beyondtext.ac.uk/posters/may2010/choreographicobjects.pdf>> Acesso em: 15jan2020

Logo na introdução Bleeker explicita a ideia envolta nesses projetos em relação à “tecnologização” da dança, e defende a sua tese da dança como um modo potente para a transição da noção de arquivo como algo estanque para dinâmico. Ou seja, há um modo de estar na dança em contínua transmissão que poderá ser compartilhada a fim de dinamizar as noções de arquivo; daí o título, *Transmission in Motion (Transmissão em movimento)*. Ao sustentar essa tese, Bleeker cita dois autores, primeiro, o arqueologista da mídia Wolfgang Ernst, que explicita a ideia de maximizar a memória dos computadores, que segundo ele é uma continuidade da obsoleta noção de cultura ocidental baseada no armazenamento. Em relação aos arquivos, Ernst afirma ser atualmente impossível manter a separação entre armazenamento e transmissão. De acordo com as análises das mídias, a tendência será enfatizar na cultura uma transferência permanente. Bleeker diz também que “O modo de operar que Mark Hansen (*Feed Forward*) descreve como sendo a mídia do século XXI são as contínuas transmissões em que o armazenamento torna-se transferência ao longo da distância temporal.”¹⁵⁵ (HANSEN *apud* BLEEKER, 2017, 208. tradução nossa.) Ao estabelecer essas relações e reflexões entre a transformação das mídias e da dança, Bleeker esclarece ainda mais sobre a necessidade desses entrelaçamentos e a noção de transmissão em movimento:

Tecnologias acessíveis como câmeras digitais e *weblogs* são amplamente usadas para gravação e difusão de trabalhos concluídos, de documentação e compartilhamento de processos de criação, atuando como mediadores nos novos modos de (auto) reflexão sobre esses processos como meios de mediar processos futuros no entendimento da criação e antecipar as suas futuras historicidades, assim como relacionarem-se com criações do passado de novas maneiras. Essas explorações disponibilizam uma grande quantidade de material e, ao mesmo tempo, permitem novos modos de se interagir, navegando por ele, entendendo, selecionando e recombinação, colocando-os em novos usos (criativos).¹⁵⁶ (BLEEKER, 2017, p. 20, tradução nossa.)

¹⁵⁵ “The modes of operating what Mark Hansen (*Feed Forward*) describes as twenty-first-century media are those of continuous transmission in which storage becomes transfer across temporal distance.”

¹⁵⁶ “Easy to use technologies like digital cameras and *weblogs* are widely used to capture and disseminate finished works, to document and share creation processes, as mediators in new modes of (self) reflection about these processes, as means to mediate in future processes of understanding creations and to anticipate their future historicity, as well as to relate to creations from the past in new ways. These explorations make available a wealth of material while also allowing for new modes of interacting with this material, navigating through it, understanding it, selecting and recombining it, pulling information from it, and putting it to new (creative) uses.”

Embora Bleeker esteja nesse caso trazendo eventos generalizados da transmissão de arquivos em dança, todos os projetos que compõem o livro são frutos de uma rede robusta de pesquisadores, bem como de financiamentos que viabilizaram registros, laboratórios, elaborados sistemas de captura e análise de movimentos, publicações, instalações, meios diversos para uma ampla difusão das transmissões em movimentos.

Assim, voltaremos às várias etapas de lançamento e busca por financiamento do Motion Bank, que seguiu apresentando-se como “a primeira biblioteca de partituras digitais de dança”. O projeto foi aprovado por quatro anos pelo German Federal Cultural Foundation com uma verba de 1.2 milhão de euros, com a expectativa de que outras parcerias do projeto pudessem alcançar o mesmo valor. Assim, além do fundo alemão, o projeto teve financiamento da Advanced Computing Center for Arts and Design (ACCD) da Ohio State University, Fraunhofer Institute for Computer Graphics Research, Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences, e Hochschule für Gestaltung Offenbach. Além de vários parceiros locais e da Volkswagen Foundation com aproximadamente 90 mil euros para encontros de pesquisas interdisciplinares, nomeadas como Dance Engaging Science, nas quais a dança exercia o foco principal. Todos estes dados estão disponíveis no artigo de deLahunta (2017) sobre o Motion Bank, publicado no livro *Transmission in Motion*. Destaco aqui as parcerias e esses valores de financiamento, pois, para efetivarem-se os acervos digitais em dança *online* que não sejam apenas repositórios de imagens, mas plataformas abertas em constante atualização, depende-se de financiamento e de uma equipe especializada.

Há casos de projetos de arquivos culturais em que, expirado o prazo dos seus subsídios, não há políticas para a sua continuidade e manutenção. Mesmo projetos da dimensão do Synchronous Objects e Motion Bank passam por essas questões, não foram planejadas estratégias para a sua manutenção e continuidade, ou melhor, dependem da aprovação de novos financiamentos, da disponibilidade da equipe, dentre outros fatores que surgem ao longo do tempo. Considerando-se a velocidade das transformações digitais nas quais rapidamente os *softwares* utilizados tornam-se obsoletos, coloca-se em risco a possibilidade da continuidade ou até mesmo da

existência desses arquivos, como de outras propostas semelhantes que formam imensas bibliotecas digitais em dança.

Em entrevista com Scott deLahunta (2019), este foi um dos temas da conversa, quais seriam as estratégias para se manterem os arquivos digitais de modo que não se tornem obsoletos ou desapareçam ao término dos financiamentos de cada um destes projetos. Uma das proposições seria, antes mesmo de iniciar uma plataforma digital em dança, buscar vinculá-la a alguma instituição ou biblioteca digital que poderia ser responsável pela sua manutenção e continuidade. Todavia, tal estratégia pode colocar em risco justamente a inventividade dos arquivos, pois as propostas teriam que ser negociadas de acordo com as políticas de arquivo das instituições, além de precisarem adequar-se ao uso dos *softwares* já implementados em cada instituição, formatando um sistema que poderia impor uma série de limitações. Ainda assim, essa não seria uma ação que garantiria a permanência dos arquivos, pois sabemos que as políticas de arquivos, as diretrizes culturais modificam-se continuamente. Sempre teremos que (re)inventar modos de agirmos, e o corpo, os corpos de arquivo estão na centralidade dos debates nas noções de arquivos dinâmicos, dos registros como invenções e do corpo como arquivo.

Por enquanto, temos bibliotecas gigantes que disponibilizam diversas coreografias na internet, mas as questões de direitos autorais, bem como dos termos de serviços das plataformas digitais tais como You Tube, Vimeo, dentre outras, costumam ser obscuras e movediças. Atualmente, durante a exibição de um vídeo do You Tube, podemos ter propagandas até mesmo no meio de uma fala e sem a opção de não as assistirmos, a menos que se pague uma mensalidade para que assim elas desapareçam. O mesmo se passa nos aplicativos e plataformas musicais como o Spotify, Mix Cloud, podcasts, Instagram e nas demais mídias sociais. Ou seja, uma plataforma como a internet, que surgiu como um campo aberto, livre, horizontal, que a cada vez se vê mais emaranhada por um viés ideológico capitalista, focado no lucro, na concentração de poder centralizado em poucas entidades, tais como Google, Facebook, Amazon, controlando e manipulando dados¹⁵⁷ de grande parte da população e vendendo-os para

¹⁵⁷ O documentário *The Great Hack (Privacidade Hackeada)* demonstra o papel da *Cambridge Analytic* na compra de dados do Facebook durante as eleições de Trump nos EUA, no referendo do

quem e como lhes convir. Visto que, na maioria das vezes, sedentos por aplicativos, conexões e todas as facilidades oferecidas que rapidamente tornam-se imprescindíveis, assinamos, em geral, os termos de autorização sem nem sequer tomarmos conhecimento. Situo essa discussão, pois ela engendra diversas questões relacionadas às plataformas digitais em dança desde a sua implementação, criação, difusão, como uma série de fatores relacionados aos direitos autorais, incluindo-se a monetização para os artistas envolvidos em tais projetos. Este foi um dos tópicos levantados por Anton Koch, no Annotation Workshop, no MOCO (2018), em Genova. Koch é um dos programadores e principais desenvolvedores dos *softwares* do Motion Bank atualmente.

Detalho a estrutura do Motion Bank aqui como modo de refletirmos sobre a inconstância e a descontinuidade dos projetos que temos no Brasil frente à dificuldade de serem estabelecidas políticas culturais capazes de permitirem projetos culturais de longa duração em dança, como Motion Bank, Transmission in Motion, Europeana Space, WholoDance, TKB, Black Box e demais projetos realizados e planejados para quatro anos de duração com fundos europeus. No Brasil, apesar das leis de incentivo à Cultura e dos editais, atualmente paralisados na maior parte do país, beira o impossível pensarmos em projetos interdisciplinares a longo prazo que consigam se estruturar com um planejamento de quatro anos. Ainda que os festivais, fóruns de dança, companhias consigam estabelecer um certo planejamento e manterem as suas ações, mesmo que drasticamente reduzidas e sempre correndo risco de extinção, projetos de acervos digitais, pesquisas interdisciplinares acontecem no Brasil de modo descontínuo, por ações esparsas. Com exceção do extinto Rumos Dança Itaú Cultural, coordenado por Sônia Sobral, do Núcleo de Artes Cênicas do Instituto Itaú Cultural, que realizou edições bienais do programa de 2000 a 2012, são raros os projetos de longa duração que contemplam as pesquisas artísticas e acadêmicas em dança simultaneamente.

No caso do Motion Bank, o Frankfurt Lab, sede da Forsythe Company, assim como a equipe da companhia, acolheu a estrutura do projeto com espaço para workshops,

Brexit, bem como em ações na África. As publicações do Comitê Invisível (2016) pela editora N-1, *Aos nossos amigos* e *Crise e insurreição*, também fermentam essas discussões.

registros, além da gestão administrativa, jurídica e demais responsabilidades do MB. Durante os quatro anos do projeto, Scott deLahunta foi o líder responsável pela coordenação, que contou com coordenação de produção e administração de Marion Rossi; coordenação dos workshops de Célestine Hennermann e coordenação dos espaços de trabalho e das partituras digitais de Florian Jenett. No site do projeto há a descrição da equipe completa, além da cronologia e relatórios dos mais de trinta eventos realizados ao longo dos quatro anos da primeira fase do Motion Bank.

DeLahunta (2017, p.132, tradução nossa) descreve que “um dos principais focos do MB consistia em trazer diversas abordagens para explorar como ‘projetos com assistência de computadores’ poderiam ser aplicados de modo bem-sucedido para documentação, análise e transmissão de ideias coreográficas, seguindo como exemplo os dois projetos anteriores de Forsythe e seus colaboradores, Improvisation Technologies e Synchronous Objects.”¹⁵⁸

Desde 2016, o MB está sediado na Hochschule University of Applied Science em Mainz, na Alemanha, sendo co-dirigido por Florian Jenett e Scott deLahunta. Uma série de projetos e a atual equipe envolvida no projeto estão descritos no artigo postado no blog por Jenett (2018).¹⁵⁹ Nesta publicação online, referente à atual fase do MB, temos a descrição completa do projeto *Between Us*¹⁶⁰ (2019), realizado com o coreógrafo finlandês Taneli Torma¹⁶¹ e com a Kunsthalle, sendo assim possível acompanhar o desenvolvimento dessa importante plataforma para documentação, anotação, digitalização, difusão da dança contemporânea em ambientes digitais. Especificamente sobre o *Betwen Us*, está no prelo o artigo “Reccording Effect: a Case Study in Technical, Practical and Critical Perspectives on Dance Data Creation”, escrito por Ritterhauss, deLahunta, Koch e Jenett (2019), apresentado e a ser

¹⁵⁸ “One of the main Motion Bank goals was to use these diverse approaches to further explore how ‘computer aided design’ could be applied successfully to the documentation, analysis, and transmission of choreographic ideas, following the example of the two previous projects undertaken by Forsythe and his collaborators, Improvisation Technologies and Synchronous Objects.”

¹⁵⁹ JENETT. *Motion Bank at Hochschule Mainz*. Disponível em: <<https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643>> Acesso em: 10 out. 2019.

¹⁶⁰ BETWEEN Us. Disponível em: <<https://betweenus.motionbank.org/>>. Acesso em 20 out. 2019.

¹⁶¹ TANELI Torma. Disponível em: <<http://www.tanelitorma.com/>>. Acesso em: 20 out. 2019.

publicado no livro da conferência Dance, Data, Cognition and Multimodal Communication (DDMC),¹⁶² organizada pela finalização do projeto Black Box de Carla Fernandes, na Universidade Nova de Lisboa, em setembro de 2019. A longa história de encontros entre esses diferentes núcleos de pesquisa em Portugal, Alemanha, Inglaterra, Holanda, França, Itália conecta-se em diversos eventos e projetos colaborativos que vêm sendo articulados há quase duas décadas na Europa.

Retomo aos resultados dos Motion Bank e à disponibilização do seu importante acervo e biblioteca *online* de dança, de dados de movimentos que, além dos registros, publicações, entrevistas e visualizações digitais referentes aos quatro anos de pesquisa, deixam também um legado de *softwares* desenvolvidos pelo projeto que vêm sendo utilizados em diferentes pesquisas. O programa de anotações Piecemaker 3 (PM3) e o MoSys permitem publicações *online* com *grids*, células que se comunicam com diversas plataformas, tais como You Tube, Vimeo, entre outras. Enquanto o Piecemaker foi criado para gravações e anotações nos vídeos e para sistemas de busca, o MoSys foi desenvolvido para viabilizar a publicação de documentações e partituras *online* de dança. No MoSys é possível inserir vídeos, fotos, textos, que comunicam-se entre si, em especial com a utilização do Piecemaker, além de outros *softwares* que se interconectam. É uma plataforma que permite a criação de pequenos websites, pensada como um editor de web acessível a outros usuários que queiram usar esses módulos vinculando as suas anotações e partituras online.

Uma das premissas do Piecemaker e do MoSys é que sejam plataformas tão abertas quanto possível para que cada usuário possa encontrar os seus próprios modos de documentação. O desenvolvimento dos *softwares* se dá também de acordo com as demandas, para que não sejam tão diretivos e possam ser mais criativos. Como ressalta Anton Koch, um dos atuais programadores do MB, toda programação é também ideológica e política, não existe neutralidade na criação de softwares. A conversa entre deLahunta e Koch, 2017 foi disponibilizada no artigo “Dance Becoming Data: Part 2”.

¹⁶² DDMC19. Disponível em: <http://ddcmc19.blackbox.fcsh.unl.pt/>. Acesso em: 20 out. 2019.

O Piecemaker e o MoSys atuam como importantes ferramentas na construção dos Registros como invenções, pois viabilizam uma plataforma na qual cada artista ou pesquisador poderá escolher suas próprias metodologias de documentação digital. Ainda que para a construção de objetos coreográficos outros *softwares* e outros saberes se façam necessários, toda a documentação em vídeo com as anotações e a organização dos materiais de cada coreógrafo poderá ser mais facilmente organizada e disponibilizada com o uso desses *softwares*, tal como foi demonstrado em todos os exemplos publicados no site do Motion Bank. Independente da especificidade da pesquisa de cada coreógrafo, a plataforma tem uma flexibilidade para se adaptar aos diversos usos de quem a esteja experimentando.

As frentes de pesquisa do MB são tão amplas que não é fácil resumir o projeto como um todo, sendo assim, torna-se imprescindível navegar pelo site, que será sempre uma grande experiência para aqueles interessados em aprofundar-se e ter mais familiaridade com as relações entre dança e mídias digitais. Debora Hay, Jonathan Burrows & Matteo Fargio, Bebe Miller e Thomas Hauert foram os quatro coreógrafos que tiveram as suas propostas convidadas a integrarem a primeira fase de pesquisa do Motion Bank. No site está disponível uma ampla documentação composta por vídeos, entrevistas e partituras *online* de algum aspecto selecionado referente a performances específicas e ao pensamento coreográfico dos artistas mencionados.

Para cada uma das propostas coreográficas, foi desenvolvida uma metodologia singular afinada com cada artista, bem como com a equipe envolvida com cada um dos coreógrafos. A gravação da coreografia por diversas vezes com três intérpretes diferentes, no caso de *No Time to Fly* de Deborah Hay; o estudo das partituras e a captura com o Kinect, nos trabalhos de Jonathan Burrows & Matteo Fargio; e *TWO*, um estudo de improvisações com pequenos grupos, com Thomas Hauert e Bebe Miller, apenas para traçar um breve panorama dos diversos focos abordados ao longo do projeto.

TWO foi desenvolvido em uma colaboração do MB com Maria Pallazzi (ACCAD/Design) e Nora Zuninga Shawn (ACCAD/Dance) da Universidade de Ohio, nos Estados Unidos, a mesma equipe envolvida no SO. No site, há ainda a

documentação das oficinas realizadas também com outros coreógrafos, debates, entrevistas, textos, o manual de uso para o PM2GO, a penúltima versão do Piecemaker, aplicativo desenvolvido inicialmente por David Kerne para colaborar na organização dos materiais de ensaio da Forsythe Company, que foi publicamente disponibilizado como um sistema de notação e gravação de vídeos para fins profissionais e educativos.

Segundo Eva Kuhne-Hormann, então ministra da Educação e Artes na Alemanha, ao dar as boas-vindas na publicação do *Motion Bank Starting Points & Aspirations* (2013), a pesquisa de Forsythe em relação à notação tem por princípio acreditar que a dança poderia receber um grande suporte e reconhecimento, caso o público pudesse se relacionar mais facilmente com as suas estruturas. Assim, na sequência do SO, o MB foi capaz de expandir a utilização de novos métodos analíticos e de documentação para outros coreógrafos. Ainda de acordo com Kuhne-Hormann, idealmente o MB atua como uma plataforma aberta para a documentação de coreografias e demais materiais relacionados à dança em diversas partes do mundo.

Apesar de envolver um grupo interdisciplinar, na maioria pesquisadores situados na Europa, Estados Unidos e Austrália, essa plataforma foi focada nos coreógrafos citados. Afinal, foi um projeto com financiamento e com quatro anos de duração, com chance de estabelecer grupos consistentes de pesquisa que dedicaram-se por um ou até dois anos na investigação do trabalho desses coreógrafos. A atual fase, que comissionou o processo de criação da peça *Effect* de Taneli Torma, também expandiu essa pesquisa; e o Motion Bank Lab Brasil, devido ao baixo orçamento e à restrição de tempo, foi um passo inicial para a vastidão do que ainda podemos fazer em torno das plataformas digitais acerca de coreógrafos brasileiros. Nas indicações de pesquisas afins disponibilizadas no site do MB,¹⁶³ temos uma lista de artistas e pesquisadores atuando cada qual nas suas perspectivas na dinamização dos seus arquivos digitais em dança, são eles: Siobhan Davies *Replay*, Wayne McGregor, Emio Greco | PC, *Material for the Spine* de Steve Paxton, *Transmedia Knowledge Base* (TKB), Rui Horta, João Fiadeiro, *Choreographer's Score* de Anne Teresa De

¹⁶³ MOTION BANK Knowledge Base. Disponível em: <http://motionbank.org/en/content/knowledge-base>. Acesso em 16 jan. 2020.

Keersmaecker, Bojana Cvejić, e várias outras referências que também estão citadas no site.

Apesar de toda a sua abrangência, o MB tem características bem específicas, está longe de ser um grande arquivo *online* composto pela dança contemporânea mundial, contemplando a diversidade coreográfica existente. Essa Biblioteca de Babel da dança parece impossível, além de desviar do foco do projeto, que difere-se radicalmente de apenas disponibilizar uma gravação das performances, sendo seu intuito claramente outro. O projeto navega mais pelas partituras coreográficas, pela criação de partituras *online* e para tanto se faz necessário aprofundar-se nos estudos em torno dos processos de criação, das formas diversas de captura, registros e visualizações de cada trabalho em suas singularidades. Apenas assim torna-se possível dar a ver em diversas configurações os pensamentos coreográficos cujas apresentações visuais digitais emergem a partir de longos processos colaborativos com diversos outros campos de conhecimento que não apenas a dança.

Ainda na ideia da infinita biblioteca digital de dança, há questões técnicas, financeiras e éticas envolvidas em se manter *terabytes* de arquivos na internet. O Instituto Motion Bank estabelece parcerias capazes de viabilizar a manutenção e o tratamento para que as mídias não fiquem obsoletas, e uma das metas do projeto é ter também os seus arquivos disponibilizados fisicamente em alguns centros de pesquisa em dança espalhados pelo mundo. Sua abrangência implica em criar condições para estabelecer a rede de encontros interdisciplinares gerados para se pensar, criar, propor e produzir formas de visualizações em dança.

Além do site que disponibiliza um vasto acervo como mencionado, há uma série de publicações, teses abordando aspectos específicos dessa plataforma *online*, que se tornou referencial para os acervos digitais em dança. Scott deLahunta tem vários artigos referentes ao projeto, sendo alguns deles disponibilizados *online*;¹⁶⁴ além da versão impressa e virtual da publicação editada pelo Motion Bank com entrevista com Forsythe e uma descrição pontual das abordagens feitas com cada um dos

¹⁶⁴ DELAHUNTA. Disponível em: <http://www.sdela.dds.nl/>. Acesso em: 16 jul 2019.

coreógrafos. Há também uma descrição dos workshops realizados ao longo do projeto com diversos coreógrafos e a fala de alguns dos pesquisadores envolvidos no MB.

No campo da dança e artes digitais, sem se deterem exclusivamente no Motion Bank, ressalto as seguintes publicações, *Transmission in Motion*, organizado por Bleeker (2017); *The Motion Capture Imaginary. Digital Renderings for Dance Knowledge*, de Laura Karreman (2017), com um capítulo específico sobre a captura de movimentos da partitura *TWO*, referente ao trabalho de Thomas Hauert e Bebe Miller, e as trajetórias da partitura de Deborah Hay, ambos resultantes do MB. A autora traz também um histórico relevante com reflexões acerca da dança como conhecimento, conhecimento tácito e outros temas mais específicos sobre o uso do *motion capture*, a transformação de movimentos em dados, análises e documentações de diversos projetos em dança e tecnologia, tais como os de Open Ended Group, Merce Cunningham, *Choreographer's Scores* do *Rosas*, etc.

Hetty Blades (2015), com a sua tese de doutorado em filosofia na Coventry University, na Inglaterra, *Scoring Dance: The Ontological Implications of Choreographic Objects*, propõe uma perspectiva filosófica e ontológica sobre os objetos coreográficos e acerca do Motion Bank, abordando a partitura de Deborah Hay, *Using the Sky*, e a sua adaptação digital de *No Time to Fly*, de Amin Weber, disponível no site do MB.

Stamatia Portanova (2013), em seu livro *Moving without a Body*, tem um capítulo dedicado aos *Synchronous Objects*, cujo título suscita a seguinte questão: Os objetos podem ser processos? Após uma análise detalhada da proposta do site, Portanova relembra que o evento da performance ao vivo tem outra dimensão. A sua transposição tecnológica está na ordem da quantificação, coleta de dados, da demonstração dos seus aspectos organizacionais, das relações entre os dançarinos, tudo o que pode ser apresentado em gráficos, animações, anotações e trará luz e ordem a uma seleção de aspectos da organização da criação coreográfica. Considerando todos esses elementos, reflexões em torno da dança se tornando dados, vemos modos de aplicações distintos que estão relacionados com as performances do arquivo e dos registros como invenções.

Portanova, ao citar Shaw, explicita que nem todas as pistas suscitadas e apresentadas na coreografia foram marcadas, mas sim aquelas consideradas mais relevantes, e elas formam um gráfico com mais de duzentas marcações. Tanto no Synchronous Object quanto no Motion Bank, a maior parte das análises das coreografias foram feitas manualmente com o grupo de pesquisa dos dois projetos em estreita parceria com os coreógrafos e dançarinos. Foram eles a decidir quais os elementos importantes a serem destacados e ressaltados, em geral, o trabalho com os *softwares*, se dá a partir dessas definições que são previamente estipuladas.

A complexidade coreográfica exigirá sempre uma série de escolhas, aquilo que será definido como relevante para se transformar em dados entra no campo da performance do arquivo, daqueles que manipulam os dados e selecionam os dispositivos de captura de imagem, processamento, além da tecnologia disponível e uma série de outros fatores. Segundo Portanova (2013, p.95):

O que permanece, em outras palavras, nessa pura transcendência matemática é a infinita divisibilidade da coreografia em padrões e estruturas claras, autônomas e duplicadas em infinitas possibilidades de reatualizações em cada objeto estrutural: o tema da dança pode se tornar formatos de gráficos, objetos 3D, diagramas e permitir uma abstração do repensamento da coreografia (a própria memória realizando a si mesma, até mesmo sem a intervenção da fisicalidade do corpo). (PORTANOVA, 2013, p. 95, tradução nossa.)¹⁶⁵

Para finalizar Portanova afirma que a virtualidade do movimento para o digital é um modo particular de se lembrar atrelado às noções da divisibilidade extensiva e da compressão. Explica que “a relação potencial não deriva da complexidade, mas sim da capacidade de selecionar, simplificar e comprimir um evento de dança: apenas o

¹⁶⁵ “What remains, in other words, in this pure mathematical transcendence is the infinite divisibility of choreography into clear, autonomous patterns-structures doubled by an infinite possibility of reactualization by each structural object: the theme of a dance can become a dance of graphic shapes, a 3D object, or a diagram, and allow an abstract rethinking of the choreography (a pure memory realizing itself, even without the intervention of the physicality of a body).

que é simples pode ser lembrado e simultaneamente modificado (PORTANOVA, 2013, p. 95, tradução nossa.)¹⁶⁶”.

É interessante notar que, tanto no SO quanto no MB, essa simplicidade pode vir da decupagem da coreografia, das anotações, das entrevistas com os coreógrafos, da repetição, como no caso da partitura de Deborah Hay no Motion Bank. Em *Using the Sky*,¹⁶⁷ a partitura *No Time to Fly* é realizada por três dançarinas diferentes, Jeanine Durning, Juliette Mapp e Ros Warby. As três receberam a partitura de Hay e tiveram três meses para se prepararem. Cada uma delas teve a sua versão gravada por sete vezes. O próprio procedimento de como fazer o registro, e a sua forma posterior em sobrepor as diversas versões ou salvar o desenho das trajetórias de cada uma dessas performances é por si só um modo de Registro como invenção, ou seja, outra camada da performance que se faz sobre a partitura original de Deborah Hay.



Figura 21. *Motion Bank. Using the Sky* online score de *No Time to fly*, de Deborah Hay. Disponível em: <http://scores.motionbank.org/dh/#/set/sets>. Acesso em: 8 jan. 2020.

¹⁶⁶ “its relational potential does not derive from its complexity but from its capacity to select, simplify, or compress, the event of dance: only what is simple can be remembered and simultaneously change.”

¹⁶⁷ HAY. *Motion Bank; Online Score; Using the Sky*. Disponível em: <http://scores.motionbank.org/dh/#/set/sets>. Acesso em: 16 jul 2019.

Vale ressaltar que trata-se de uma partitura aberta na qual cada dançarina desenvolve a sua movimentação a partir dos estímulos, restrições e indicações das suas leituras de *No Time to Fly*. Há ainda uma versão digital da partitura de Hay, realizada pelo artista digital e programador Amin Weber, que acompanhou toda a pesquisa.¹⁶⁸ Assim, além da documentação, da coleção de dados, gravação das várias versões e entrevistas, o Motion Bank com o Piecemeta possibilita a guarda do acervo e o compartilhamento dessa enorme base de dados de movimentos para que outros criadores das artes digitais possam ter acesso e possam criar as suas versões a partir do material coletado e disponibilizado nessa biblioteca. São os dados de movimentos as principais fontes para a realização dos Choreographic Coding Labs (CCLs), que têm se demonstrado como ambientes propícios para o desenvolvimento das novas versões e visualizações digitais de dança.

Um dos exemplos das visualizações digitais realizadas durante o CCL1, em 2013, por Rodrigo Carvalho,¹⁶⁹ foi feito a partir da captura dos vetores de movimentos dos duetos de Jonathan Burrows & Matteo Fargion. Foram selecionadas as linhas que ligam as distâncias dos pontos das articulações em movimento, tais como a distância entre a mão e a cabeça, uma mão e a outra, bem como a duração dessas movimentações ao longo do tempo. Segundo Carvalho essa proposta foi inspirada pelo *Improvisation Technologies*¹⁷⁰ de William Forsythe; e foi criada a partir da biblioteca da captura de movimentos do dueto efetuada pelo MB com o sensor do Kinect,¹⁷¹ e com um analisador de dados do Processing,¹⁷² desenvolvido por Florian Jenett.

¹⁶⁸ HAY; WEBER. Partitura de *No Time to Fly* (2010). Disponível em: <http://x.motionbank.org/nttf_score/nttf_score.pdf> Acesso em: 5 nov. 2019.

¹⁶⁹ CARVALHO, CCL1. Disponível em: <<http://visiophone-lab.com/wp/?p=384>> Acesso em: 5 nov. 2019.

¹⁷⁰ IMPROVISATION Technologies. DVD de William Forsythe *online*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e_7ixi32lCo&list=PLAEBD630ACCB6AD45&index=2> Acesso em: 8 jan. 2020. ZKM publications. Disponível em: <<https://zkm.de/en/publication/william-forsythe-improvisation-technologies>> Acesso em: 8 jan. 2020

¹⁷¹ O Kinect é um sensor de movimentos desenvolvido pela Microsoft, lançado em 2010 para integrar o Xbox 360 e Xbox One. O Kinect é composto por uma câmera RGB, um sensor de profundidade (infravermelho), um microfone, um processador e *software*, que o faz capaz de reconhecer quarenta e oito pontos de articulação no nosso corpo. Alex Kipman foi um dos pesquisadores brasileiros que integrou a equipe de desenvolvedores do Kinect. Voltado para inovar a jogabilidade, dando liberdade de movimentos nos jogos eletrônicos, o Kinect foi vendido entre 2010 e 2017, ano em que a Microsoft decidiu parar de produzi-lo. *Just Dance* foi um dos jogos que aderiu a interface, além de diversos projetos artísticos desenvolvidos com a sua utilização. Parte da sua tecnologia vem sendo atualmente

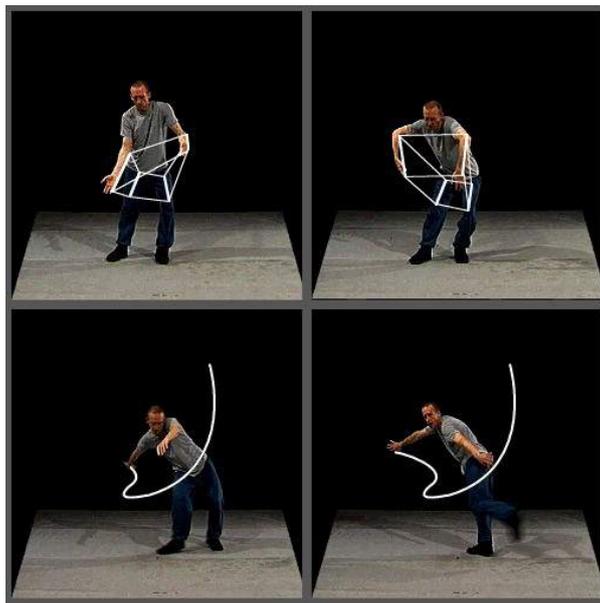


Figura 22. *Improvisation Technologies.* William Forsythe. Disponível em: https://www.williamforsythe.com/filmspaces.html?&no_cache=1&detail=1&uid=42. Acesso em: 8 jan. 2020.

adaptada para o HoloLens, óculos de realidade aumentada, lançado em 2019 pela Microsoft.

¹⁷² Processing é um software *open source* utilizado por vários artistas para programação nas artes digitais. Disponível em: <https://processing.org/>. Acesso em: 17 jan 2020.

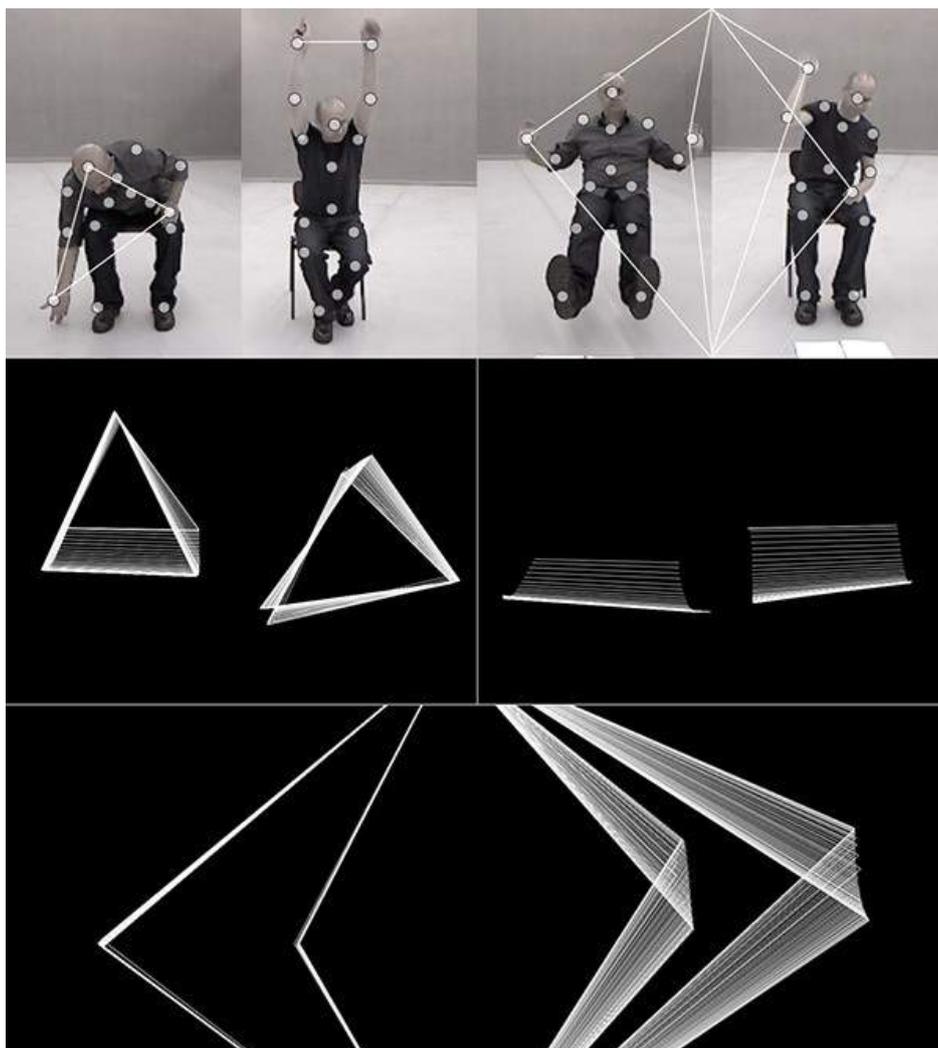


Figura 23. CCL1 (2013). Rodrigo Carvalho Blog. Disponível em: <http://visiophonelab.com/wp/?p=384>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Choreographic Coding Lab Brasil e Motion Bank Lab Brasil

O Choreographic Coding Lab (CCL)¹⁷³ é mais um dos desdobramentos surgidos após a primeira fase do MB. A realização dos CCLs visa oferecer um espaço para o trabalho entre programadores, pesquisadores das mais diversas áreas e coreógrafos. A proposta dos *labs* é criar um ambiente no qual, a partir das suas práticas com o foco em bibliotecas de dados de movimentos, os participantes possam envolver-se em outros modos de darem a ver os pensamentos coreográficos, traduzindo-os em códigos, visualizações digitais e demais aspectos relacionados aos movimentos e

¹⁷³ CHOREOGRAPHIC Coding Lab. Disponível em: <http://choreographiccoding.org/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

dispositivos tecnológicos. O *lab* é oferecido junto à equipe do MB, e aberto a hackers, designers, artistas, coreógrafos, sendo disponibilizados tanto os acervos de registros das capturas de movimentos do MB quanto os *softwares* desenvolvidos pelo projeto. Cada *lab* tem as suas singularidades de acordo com a equipe e os objetivos que se formam em torno dessa temática.



Figura 24. Flyer da mostra de processo do CCL7 (2016).
Coordenação Thembi Rosa & Scott deLahunta. Arte: Rafo Barbosa

Realizamos o CCL7 em Belo Horizonte, em 2016, onde reunimos um grupo diverso de artistas e pesquisadores de várias cidades brasileiras com pesquisas em dança e mídias digitais. No Apêndice CCL7, disponibilizo uma descrição mais detalhada dos projetos desenvolvidos e dos participantes do CCL7, realizado no Sesc Palladium. O CCL, além de uma residência com grandes artistas da dança e tecnologia do Brasil e internacionais, foi uma oportunidade de aproximação para entendermos o que poderia vir a ser uma versão do Motion Bank Lab Brasil; delinear os nossos escolhas do evento, realizado em 2019. O CCL7, em relação ao MB, teve as propostas mais abertas e articuladas com os interesses de pesquisa de cada participante. Ainda que tivéssemos como convidadas as coreógrafas Adriana Banana e Dudude Herrmann

para compartilharem os seus processos de criação, o foco do *lab* centrou-se mais no desenvolvimento de projetos colaborativos. Não trabalhamos diretamente nem nos acervos de dados de movimentos do MB, nem nas ideias coreográficas compartilhadas por Banana e Herrmann. O cronograma do CCL7 não foi construído de modo que pudéssemos nos aprofundar na pesquisa das duas coreógrafas e, ao mesmo tempo, Mio Loclair, da equipe do Motion Bank, estava compartilhando as suas pesquisas com o software VVV,¹⁷⁴ que tornou-se um dos focos de interesse de alguns dos programadores que participaram do CCL7.

O encontro, a possibilidade de reunirmos tantos artistas e pesquisadores de vários estados do Brasil com abordagens distintas na dança e nas artes digitais, e com poucas oportunidades para encontros imersivos como esse, apenas demonstra mais uma vez a potência em criarmos espaços e períodos de tempo para colaborações mútuas. A semana do CCL7 – BH propiciou esse lugar de encontro, intercâmbio entre as nossas pesquisas, e o desenvolvimento de propostas colaborativas que tiveram o suporte de Mio Loclair,¹⁷⁵ dançarino e programador da Alemanha que participou de diversas edições anteriores dos CCLs. Scott deLahunta deu o panorama do Motion Bank e do surgimento dos CCLs, e, a partir da exposição do interesse de cada participante ou núcleo de pesquisa, traçamos juntos as diretrizes dessa semana do *lab* formando-se grupos de trabalho de acordo com as nossas afinidades. Scott trouxe diversas referências de acordo com cada uma das propostas, alimentando as pesquisas com um vasto acervo na área da dança e tecnologia, com referências de vídeos, links, plataformas digitais de dança e bibliografia, além de compartilhar a sua experiência na coordenação de diversos projetos interdisciplinares e colaborativos em dança e tecnologia, nos quais esteve envolvido desde o início dos anos 2000.

Após o CCL, surgiram propostas de criarmos fóruns na internet para mantermos colaborações e discussões sobre o assunto, mas não chegamos a implementar tal plataforma. Todavia, diversas colaborações, algumas prévias ao CCL, outras iniciadas nesse encontro, ressoaram e continuam a reverberar dos mais diversos modos. Ainda que a maioria dos artistas e pesquisadores participantes tenham as suas práticas

¹⁷⁴ VVV. Disponível em: <<https://vvvv.org/>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

¹⁷⁵ MIO Loclair. Disponível em: <<https://christianmioloclair.com/>> Acesso em: 30 nov. 2019.

relacionadas às artes digitais, é nítida a necessidade de se gerar espaços de confluência, encontros, vivências, criarmos as chances para nos movermos juntos, termos oportunidades e despendermos de tempo para dedicarmos aos projetos de pesquisa colaborativos. São nesses afetos de vitalidade que os processos de criação ganham mais impulso de vida.

Motion Bank Lab Brasil _ BH

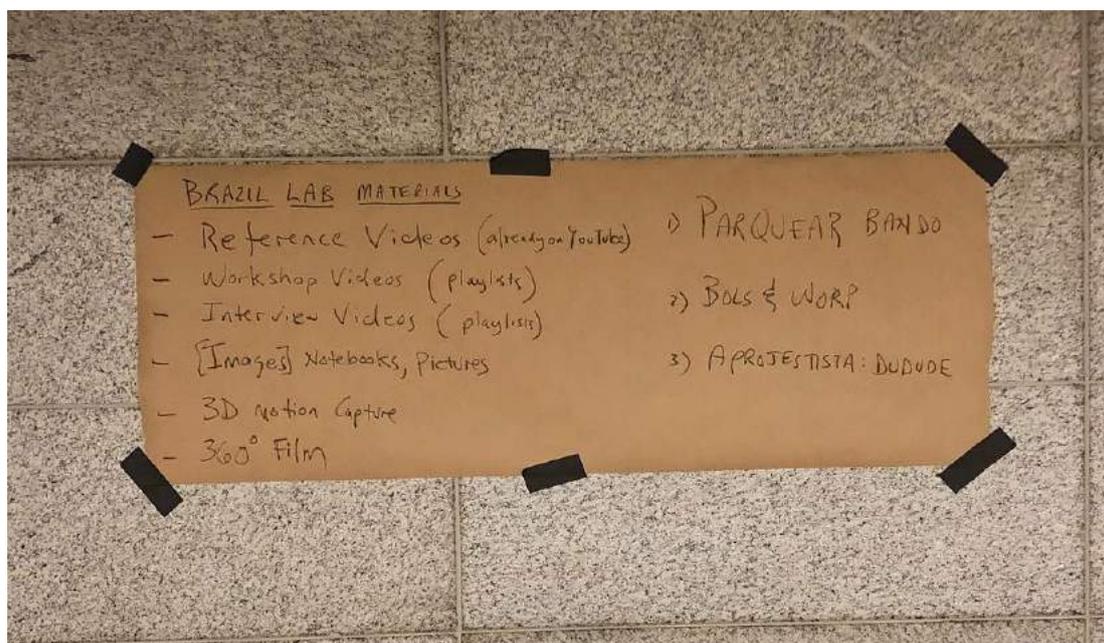


Figura 25. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Mapa de trabalho por Scott deLahunta; 1º de maio de 2019, Sesc Palladium, Belo Horizonte.

Diferentemente do CCL, no Motion Bank Lab Brasil¹⁷⁶ decidimos manter o foco em três propostas coreográficas distintas a fim de experimentarmos, ainda que por um período curto de tempo, algumas ferramentas e metodologias do MB com o estudo de três performances de coreógrafos que vivem em Belo Horizonte, *A projetista* de Dudude Herrmann, *Bols & Worp* de Dorothé Depeauw, Matthias Koole e Flávia Mafra, *Parquear bando* de Margô Assis e Thembi Rosa. Foram oferecidos workshops referentes ao trabalho de cada um dos coreógrafos e palestras com os pesquisadores convidados, entre eles: Luiz Naveda (UEMG), Carla Fernandes (Universidade Nova

¹⁷⁶ MOTION Bank Lab Brasil 2019 no Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/events/333665037501058/>>. Acesso em 17 jan. 2020.

de Lisboa), Daniel Bisig (Universidade de Zurique) e Scott deLahunta (Coventry University e coordenador do MB).

O *lab* foi inserido na programação da semana de dança do Sesc Palladium em BH, e assim tivemos também a realização das performances *Sublime*, que integrou a semana da dança e a comemoração de cinquenta anos de Dudude Herrman, do *Bols & Worp* e a intervenção urbana *Parquear Bando* na Praça Sete, com a participação dos inscitos nas oficinas e dos dançarinos da Sesc Cia. de Dança. Realizamos mais de cem horas de gravação em vídeo, em sistemas de MOCAP e em vídeo panorâmico 360°, sendo todo o material armazenado no You Tube. Luiz Naveda, com seus alunos do curso de Artes da UEMG Marina Ferreira e Thales Piase foram responsáveis pelas capturas com o Xsens,¹⁷⁷ uma versão do MOCAP na qual não é necessário um ambiente controlado, e também pelas gravações em 360 °¹⁷⁸ com uma câmera que ficou acoplada em uma mochila nas minhas costas durante a intervenção urbana *Parquear bando* na Praça Sete. Pedro Rena, Daniel Bisig, Carla Fernandes realizaram as gravações em vídeo das entrevistas, das oficinas e da intervenção urbana.

Como resultado dessa etapa do MB Lab Brasil, finalizamos uma publicação *online* piloto utilizando os dois softwares do MB, Piecemaker 3 e MoSys. Tanto para o Lab quanto para a publicação, trabalhamos com as anotações dos trabalhos, buscando familiarizarmo-nos com a ferramenta de anotação, e com os modos de arquivar dos materiais coletados ao longo de cada dia. A organização dessa biblioteca digital *online* foi planejada por Scott deLahunta e Daniel Bisig. Todo o acervo dos registros em vídeo, além de hospedado no You Tube, está a salvo no Motion Bank em Mainz, na Alemanha. A equipe do MB nos ofereceu o suporte remoto para questões referentes aos softwares que surgiam durante o Lab, além de facilitarem a publicação *online*, finalizada pela minha parceria com Scott deLahunta e com a colaboração de Carla Fernandes.

¹⁷⁷ XSENS. Disponível em: <<https://www.xsens.com/motion-capture>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

¹⁷⁸ PARQUEAR bando 360°. Disponível em: <https://youtu.be/MpOrDbc1_mw> Acesso em: 17 jan. 2020.

Realizamos entrevistas tanto com os criadores quanto com o público participante das oficinas, e vale ressaltar que o mesmo grupo de inscitos nas oficinas participou da experiência com as três propostas de performances estudadas e documentadas no Lab. Ainda que cinco dias tenha sido um tempo curto para aprofundarmos em propostas distintas, foi valioso ver esse mesmo grupo lidando com pensamentos coreográficos tão distintos simultaneamente.

Documentação Motion Bank Lab Brasil _ *Bols & Worp*

As oficinas do *Bols & Worp*, *d'A projetista* e do *Parquear bando* foram todas registradas em vídeo e estão organizadas no You Tube, no canal Brazil Lab 2019. Além das oficinas, temos a entrevista com Dorothé Depeauw, Matthias Kolle e Flávia Mafra assistindo a um registro da apresentação da performance e comentando sobre diversos aspectos da criação. Vale dizer que a peça é considerada como sendo um trio de dança, música e luz.



Figura 26. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Registro da entrevista realizada por Carla Fernandes e Scott deLahunta com a equipe do *Bols & Worp*. Foto: Thembi Rosa

Foram realizados diversos registros de células coreográficas do *Bols & Worp* em vídeo e com o sistema MOCAP do Xsens, a fim de construirmos um banco de dados

de movimentos da Dorothé e do Matthias para futuros desenvolvimentos com diferentes visualizações digitais e diferentes sonorizações que começaram a ser testadas por Luiz Naveda. Além disso, coletamos uma série de partituras dos cadernos de ensaios e trechos das experimentações dessas partituras, tanto na oficina realizada com os inscitos quanto com as mesmas partituras realizadas por Dorothé e Matthias. São algumas das células coreográficas que estão na composição desse dueto e que foram explicitadas ao longo do Lab. A apresentação da performance *Bols & Worp* no Teatro do Sesc Palladium foi realizada no mesmo dia, poucas horas após a oficina, e os participantes da oficina que estiveram também assistindo à performance tiveram a chance de reconhecer alguns dos princípios de movimentos que haviam experimentado na oficina. Estratégias como essa de aproximar os estudantes e o público, possibilitando a chance de terem um contato mais próximo com os diferentes pensamentos coreográficos, é também uma das frentes de pesquisa que complementa o escopo de formação pedagógica, uma das outras vertentes do MB e das plataformas digitais de dança.



Figura 27. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). Sessão MOCAP com Xsense de *Bols & Worp* com Dorothé Depeauw e Matthias Koole,, proposta por Luiz Naveda. Foto: Thembi Rosa

Documentação Motion Bank Lab Brasil _ *Parquear bando*

No *Parquear bando*, além do registro em vídeo e de uma ampla anotação da oficina, Carla Fernandes realizou uma entrevista com duas participantes das oficinas. Uma delas, registrada na publicação *online*, foi com Rimena Procópio contando sobre as suas experiências com o primeiro dia da intervenção urbana no Centro de Belo Horizonte. A segunda parte da documentação do *Parquear bando* foi dedicada às anotações com o Piecemaker 3 referentes aos registros dos ensaios, ressaltando vários aspectos da partitura dessa intervenção urbana. Chamamos a atenção para os diferentes blocos, momentos e ações que acontecem ao longo do percurso, bem como para as qualidades de movimentos de cada ação.

Parquear bando poder ser dividido nas seguintes ações: 1. Linha equilíbrio; 2. Caminhadas (fila, bando, dispersa de modo a não se perder vista); 3. Pausas e composições; 4. Duetos, trios ou quartetos; 5. Nó (Encontro no centro e desfazer os nós); 6. Círculo e/ou Linha com os bambus conectados pelas mãos.



Figura 28. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 1. Linha equilíbrio (alinhar e exercício do olhar da Lisa Nelson) Foto: Tarcísio de Paula



Figura 29. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 2. Caminhadas (fila, bando, dispersa de modo a não se perder vista) Foto: Tarcísio de Paula



Figura 30. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). *Parquear bando*, Proposta 3. Pausas e composições com o espaço e com os outros; formação de figuras geométricas. Foto: Tarcísio de Paula



Figura 31. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 4. Duetos, trios ou quartetos. Exercícios de Contato Improvisação com o bambu; com as duas pontas interligadas com as outras pessoas, soltar o peso; pressionar; trabalhar com figuras geométricas e pausas. Foto: Tarcísio de Paula



Figura 32. Documentação Motion Bank Lab Brasil 2019. *Parquear bando*, Proposta 5. Nó _ Formar um círculo no centro com os bambus na vertical, paralelos ao chão; abrir o círculo; girar mantendo o contato e a proximidade das pontas dos bambus apoiados no chão até formar um nó; em seguida, cada um pegará uma extremidade; movendo-se até desfazer o nó.
Foto: Tarcísio de Paula



Figura 33. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). *Parquear bando*, Proposta 6. Círculo e/ou linha com os bambus conectados pelas mãos; deslocar-se. Foto: Tarcísio de Paula

Desde 2015, eu e Margô Assis temos guiado minirresidências de três dias com o *Parquear bando*¹⁷⁹ em diversas cidades, com grupos distintos de até vinte pessoas. Com a proposta do uso do Piecemaker3 para as anotações no MB Lab Brasil, a ideia foi testar e disponibilizar um guia da partitura dessa intervenção a fim de documentar e ver até onde seria possível, a partir dessa documentação, que um grupo de pessoas pudesse realizar o *Parquear bando* apenas pelas nossas instruções e direções efetuadas por esta plataforma. Sem necessariamente contar com a nossa presença ao vivo. Em 2019, planejávamos uma intervenção *Parquear bando* que aconteceria simultaneamente em diversas cidades e países, para o lançamento da Plataforma HuManas, grupo de mulheres ativistas, coordenado por Lelé Luiza, que mora em Nova York, e do qual fazemos parte. Assim, os bambus de 1,90m de comprimento, medida do *Parquear bando*, além de Belo Horizonte, estão espalhados por Nova York, Lisboa, São Paulo, e tentamos ainda articular um grupo em Salvador e em outras cidades que pudesse se disponibilizar para essa ação coletiva. Com a intenção desta ação coletiva, e sendo uma partitura que temos realizado com grupos diversos, em diferentes cidades e países, decidimos testar modos de sistematizar a partitura e princípios de movimentos com as ferramentas de anotações e com a publicação eletrônica do MB Lab. Trata-se ainda de um proposta em desenvolvimento que, se formos levar adiante, certamente teremos que testar outras configurações.

Documentação Motion Bank Lab Brasil _ *A projetista*

Para a documentação de *A projetista* de Dudude Herrmann, realizei uma entrevista durante o Lab, em que assistimos juntas a trechos do registro em vídeo da estreia da peça (no extinto Teatro Klauss Vianna), nos quais Dudude trazia referências sobre a montagem e contava eventos relacionados ao que ela estava vivendo tanto nos ensaios com a diretora Cristiane Paoli Quito, quanto no momento da estreia e da temporada. Criamos duas camadas, uma sobre as referências da peça que estão mais explícitas e outra com as situações que foram nutrido os questionamentos de *A Projetista*, que é

¹⁷⁹ *Parquear bando* foi realizado em Belo Horizonte na comemoração dos 20 anos do FID-BH; no Festival Horizontes Urbanos; no Parque da Independência, em São Paulo, na programação do Sesc Ipiranga; no Largo da Batata pelo Sesc Pinheiros; no FIDCU (Uruguai); no México, no festival Como encender un fósforo; nas Jornadas de Dança da Bahia, em frente ao Centro Cultural Bélem no TEPE; na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa, à convite de Carla Fernandes; entre outros. PARQUEAR bando. Disponível em: <<https://vimeo.com/311053043>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

uma das performances com roteiro mais definido de Herrmann, cuja pesquisa em dança centra-se na improvisação.



Figura 34. Documentação Motion Bank Lab Brasil (2019). No Sofá com Dudude com Margô Assis e Dorothé Depeauw, 4 de maio de 2019, Sesc Palladium, BH.

Ainda, integrando a programação do Lab, realizamos com Dudude Herrmann uma sessão especial da série de entrevistas No Sofá com Dudude,¹⁸⁰ que iniciamos como um projeto em parceria com a CasaManga, em 2017. No MB Lab, Dudude entrevistou as coreógrafas Dorothé Depeauw e Margô Assis, também participantes do Lab. A entrevista está registrada e será disponibilizada no canal No Sofá com Dudude do You Tube,¹⁸¹ criado para abrigar todas as entrevistas realizadas nessa ação. Apesar de algumas estarem registradas em vídeo e outras em áudio, a maioria das entrevistas ainda está em material bruto, aos poucos vamos editá-las e publicá-las na plataforma. Trata-se de um projeto sem financiamento, que decidimos realizar pela necessidade de promovermos os encontros e sabermos mais sobre o que nossos pares na dança estão fazendo.

¹⁸⁰ NO SOFÁ com Dudude. Blog. Disponível em: <<https://nosofacomdudude.wordpress.com/>> Acesso em: 1º dez. 2019.

¹⁸¹ NO SOFÁ com Dudude. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCJYSoFbZSs-J8XwPDJfWUMw/videos>>. Acesso em: 1º dez. 2019.

Em duas ocasiões a proposta foi feita sob demanda, a primeira para a comemoração do aniversário de 120 anos de Belo Horizonte, em 12 de dezembro 2017, em que realizamos no Teatro Marília uma edição especial sobre o extinto Transforma – Centro de Dança Contemporânea e Grupo Experimental de Dança. Foram convidados vários artistas que passaram pelo grupo e escola Transforma,¹⁸² fundado por Nena Martins, em 1969, inicialmente em sua casa, e em seguida ocupando um espaço no Colégio Arnaldo. O Transforma foi um marco para dança contemporânea em Belo Horizonte, sendo um centro de formação por onde passaram diversos profissionais, inclusive a família Pederneiras, fundadora do Grupo Corpo em 1975. Também foi a escola e o grupo onde Dudude iniciou a sua trajetória profissional na dança e começou a dar as suas primeiras aulas de dança contemporânea, quando tinha quinze anos.

A segunda sessão de No Sofá com Dudude foi para o lançamento do Festival Horizontes Urbanos, com a participação dos seus curadores Jacqueline de Castro, Wagner Tameirão e artistas convidados para a edição de 2018 do evento. A primeira edição piloto de No Sofá com Dudude¹⁸³ foi realizada comigo, em setembro de 2017, na CasaManga. Em seguida, tivemos como convidados os seguinte coreógrafos: Mário Nascimento, Tiago Gambogi, João Saldanha, Wagner Schwartz. Além das já mencionadas edições especiais com o Transforma, Festival Horizontes Urbanos e com Margô Assis e Dorothé Depeauw, sendo esta última realizada como parte da programação do Motion Bank Lab Brasil 2019.

Essa ação não tem nenhuma ligação direta com o Motion Bank, foi proposta por Dudude Herrmann, que, desde a década de 1970, sempre esteve envolvida em desenvolver seus projetos e criações artísticas independentemente dos editais e financiamentos públicos que passamos a ter com mais regularidade no Brasil, em especial, a partir da década 1990. A minha geração, diferentemente, inseriu-se e profissionalizou-se na dança contando com algum financiamento público para a

¹⁸² Para mais referências sobre o Transforma, consultar: REIS, Maria da Glória Ferreira. *Cidade e palco: experimentação, transformação e permanência*. Belo Horizonte: Cuatiara, 2005. FIGURAS da Dança, Marilene Martins por Inés Bogéa. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Uf-76aMRCyk>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

¹⁸³ NO SOFÁ com Dudude com Thembi Rosa. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d-94sAbaMZ8>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

cultura, ainda que incipiente, descontínuo, altamente competitivo, mas com a possibilidade em produzir e circular com os nossos trabalhos com um certo planejamento baseado em editais e patrocínio através das leis de incentivo à cultura.

Não aprofundarei neste debate, apenas ressalto este tema e dou um rasante por este aspecto da trajetória da Dudude, por olhar agora em retrospectiva e reconhecer a relevância da força de ações coletivas como as que são realizadas por ela, que, independente de projetos de leis, mantém as suas criações e a programação no ateliê em Casa Branca, trazendo inclusive diversos artistas internacionais, tais como: Lisa Nelson, Katie Duck, Claire Filmon, Nathalie Collantes, Vera Mantero, entre outros. Temos iniciado em 2017 as edições de No Sofá com Dudude é também buscar outros modos de realizarmos performances dos arquivos, atuarmos nas invenções dos registros de um modo íntimo, baseado em ações colaborativas, sem financiamento, um projeto destinado ao encontro, à nutrição – contando, inclusive, em várias sessões com as comidas de Joseane Jorge –, à ativação das memórias, à provocação de registros e à exploração de formatos de entrevistas enquanto performances.

Integrar o No Sofá com Dudude na programação do Motion Bank Lab Brasil é reconhecer os dispositivos que temos para atuar aqui nos nossos modos de inventar arquivos e colocá-los em conversação com outras redes. Recordo também toda a aventura em realizar o Motion Bank Lab Brasil com baixo orçamento, baseado em relações de afinidade e afeto com todos os artistas, pesquisadores e com a PLATÔ produções de Dora Leão e todas as parcerias internacionais que viabilizaram seu acontecimento, tais como o Programa Coincidência ProHelvetia da Suíça, o Goethe Institut do Rio de Janeiro, a Universidade Nova de Lisboa, além do Sesc Palladium e a bolsa de Doutorado PROEX/CAPES da UFMG, que permitiu a minha dedicação a esta pesquisa, incluindo-se a organização do Lab. A princípio seria realizado em Belo Horizonte e São Paulo, como uma continuidade na qual poderíamos nos aprofundar nas estratégias de documentação e ainda ampliar a equipe e a duração como estava previsto na residência de São Paulo. Todavia, primeiramente, o Lab foi adiando em Maio pelo Sesc Pompéia e em seguida, em Dezembro de 2019, foi cancelado.

Para a etapa do Motion Bank Lab Brasil, em Dezembro de 2019, era prevista a continuidade da pesquisa com os coreógrafos e pesquisadores da primeira edição, realizada em maio de 2019, além de integrarmos mais dois coreógrafos de São Paulo para a expansão da plataforma Motion Bank no Brasil. A residência teria duas semanas com a equipe do Motion Bank, Anton Koch, atual programador da plataforma, David Ritterhaus e Scott deLahunta, além de Carla Fernandes, da Universidade Nova de Lisboa. Ainda, seria aberta uma chamada para a participação de uma equipe interdisciplinar, formada por programadores, artistas digitais e das artes do corpo, músicos e quem mais estivesse interessado em participar e colaborar no Lab. Embora a residência não tivesse um programa fechado, havia a intenção de focarmos no desenvolvimento de visualizações digitais a partir dos dados coletados na sua primeira edição, bem como de desenvolvermos uma publicação referente às duas edições, inclusive com textos dos coreógrafos participantes ou de pesquisadores convidados por eles a escreverem sobre os seus trabalhos. Esta segunda fase do projeto não aconteceu, nem sequer vislumbro uma chance concreta para que venha a acontecer em um formato ampliado em um breve futuro. Todavia, está aqui lançada como plano, ideia, projeto, pois as contínuas interrupções, as tentativas fracassadas nos fazem constatar o quão longe estamos de efetivarmos plataformas digitais consistentes com pesquisas de longa duração e a formação de equipes que possam se dedicar ao estudo e à difusão de processos de criação em dança no Brasil. A publicação *online* piloto realizada no Lab utilizando os softwares Piecemaker 3 e o MoSys é um pequeno exemplo de ferramentas de documentação e registros. A proposta inicial para a expansão do Lab em São Paulo previa ainda uma publicação com a documentação, registros de imagens referente ao lab, além de textos dos coreógrafos e pesquisadores, envolvidos na edição do Motion Bank Lab Brasil. Todavia, para ampliarmos as plataformas digitais, testarmos outras configurações, investirmos nas configurações em outras mídias dos pensamentos coreográficos, nas suas visualizações digitais, se faz necessária uma outra estrutura que extrapola os limites desta pesquisa.

Conclusões _ estou aqui

estou aqui / I am here
danço às vezes / I dance at time
penso muito / I think a lot
 (HERRMANN, 2011, p. 301)

“Daqui para onde vamos?”

A dança é dependente? Ou é independente?
Questões que parecem políticas. Elas surgiram numa situação estética.
O que deve ser dito? Gente e sons se interpenetram.
 (CAGE, 1985, p. 91)

Quando comecei este projeto em 2015, as propostas em dança e tecnologia pareciam mais fervilhantes no Brasil. No período da inscrição do projeto, estava em Fortaleza como tutora do projeto *Um lugar para explodir*: uma composição de gestos e ações para um corpo em estado de dinamite,¹⁸⁴ de Maria Isabel, Victor Hugo e David Leão, a convite do Laboratório de Dança do Porto Iracema, que a cada ano contempla quatro pesquisas em dança. O projeto investigava os corpos do cinema marginal, dos filmes de Rogério Sganzerla, Júlio Bressane, filmes produzidos pela produtora Boca do lixo, e Bellair, entre 1968 e 1973, em plena ditadura militar. A questão no projeto centrava-se em um questionamento sobre o que havia acontecido com aquele corpo vibrante, “corpo dinamite”, como era denominado no projeto. Eles consideravam que esse corpo já não se fazia mais tão presente na cena e no cinema atual. O ano de 2015 foi uma fase intensa ao conviver com todos os projetos do Laboratório de Dança do Porto Iracema, aproximar-me da complexidade dos processos de criação em dança no contexto de Fortaleza, e no questionamento do papel dos tutores nesse programa. Os outros três projetos de dança tinham como tutores Sheila Ribeiro, Jorge Alencar, Denise Stutz e Marcelo Evelin, que estava na tutoria do teatro. O próprio termo “tutor” era uma questão recorrente, o que seria um tutor em um processo de investigação artística? As conversas no *lab* eram cheias de planos, havia pesquisas com artes digitais, propostas de publicações e registros de processos de criação.

¹⁸⁴ UM LUGAR para explodir. Disponível em: <<http://www.portoiracemadasartes.org.br/um-lugar-para-explodir/>>. 17 jan. 2020.

Felizmente, o Laboratório de Dança continua em Fortaleza, porém de lá para cá os editais estão cada vez mais escassos, os festivais minguaram, o Sesc SP cancela as atividades, vários profissionais com os quais trabalhei nas pesquisas em dança e tecnologia migraram para o exterior. Projetos como o Oi Kabum em Belo Horizonte e em Recife, que atuavam na formação de programadores e artistas digitais, extinguíram-se; a galeria Oi Futuro e seus editais que também atuavam nessa área, além do Teatro Klauss Vianna, foram fechados. A base de dados do programa Rumos Dança Itaú Cultural também não está mais disponível *online*, foi desativada desde 2012 com o fim do projeto e a instauração do Novos Rumos, atualmente Rumos, que passou a ser multidisciplinar e traz apenas um edital para contemplar todas as áreas.

A especificidade para a pesquisa em dança, que desde a fundação do Rumos Dança, em sua primeira edição em 2010, constituiu-se como um mapeamento das diversas vertentes de pesquisas em dança contemporânea no Brasil, não existe mais. Ainda que incompleto, com o enfoque na dança contemporânea, o Programa Rumos Dança foi uma proposta de mapeamento e arquivos em dança; atualmente, esses arquivos estão ainda mais raros e dispersos. Apesar das ações esparsas que buscam atuar nos acervos em dança no Brasil, poucas relacionam-se com os registros como invenções, com a proposição dos objetos coreográficos e da dança enquanto conhecimento.

Por isto, ressaltamos a relevância dos arquivos dinâmicos, dos arquivos como invenções, da necessidade de conexões com metodologias capazes de acionar os afetos de vitalidade para continuarmos. Para que, assim, tanto os processos de criação em dança quanto a sua documentação possam se espalhar por diversos ambientes, e produzir redes de conversação conectadas pelo bem viver, com ideias que possam colaborar para adiar o fim do mundo, como diz Ailton Krenak.

Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar. E está cheio de pequenas constelações de gente espalhada pelo mundo que dança, canta, faz chover. O tipo de humanidade zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir de nossos próprios sonhos. E a minha

provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso estaremos adiando o fim do mundo. (KRENAK, 2019, p. 27)

A coreógrafa Dudude Herrmann é uma das pessoas dessa constelação que tem feito diversas ações, canta e dança nessa busca por adiarmos o fim do mundo. Compartilho algumas reflexões do seu *Caderno de notas* (2011) em que dissemina as suas experiências de andarilha da dança, ao dançar, notar, registrar durante doze meses os movimentos em praças públicas.

não quero ficar velha assim
 esquecida de mim
 trabalho em minha dança por lucidez
 ...
 nosso corpo é um quê
 feito e memória
 memória do mundo
 ...
 não vivemos por conta própria
 isso eu acho
 estamos sempre no meio de algum invento
 (DUDUDE, 2011, p. 278-300)

Estar nas ruas; registrar as nossas experiências em dança; difundi-las são também estratégias inventadas para adiarmos o fim do mundo. Ou ao menos estabelecermos condições para a continuidade e a sobrevivência do nosso fazer em dança. Tenho uma antiga relação com Dudude, quem conheço desde que eu nasci; mas, na minha recente descoberta dos seus escritos, reconheço sua persistência como um vagalume que está aqui muito próximo e mantém o seu lume para que a dança e seus registros não se apaguem de vez.

Promover o Motion Bank Lab Brasil, levantar, refletir e debater sobre processos de criação de alguns artistas sediados em Belo Horizonte, e lançando mão dos meios digitais, é um ir e vir em um dos aspectos mais relevantes, que sempre me interessaram na dança, pesquisar processos de criação e compartilhá-los em diferentes mídias. Entrar na digitalização da dança com as tecnologias propostas pelos *softwares* do Motion Bank é afinal um caminho de ver e olhar com lupa para os nossos próprios fazeres. Reconhecer como e o que queremos registrar em outras mídias, levando em consideração que a nossa própria língua, o português, parece ser uma barreira.

Em geral, não temos um material de divulgação em inglês, e a língua da internet, da programação, das publicações relacionadas a dança e tecnologia é o inglês. Não à toa, os projetos portugueses em dança e tecnologia, tais como o TKB e o Black Box, são todos em inglês, o site, as conferências e as suas publicações. Apesar de alguns poucos artistas brasileiros estarem no circuito internacional da dança, há questões tanto no que diz respeito às expectativas internacionais sobre o que seja dança brasileira, quanto ao nosso próprio modo de construção e difusão sobre como fazemos dança. Aliarmos os nossos processos de criação em dança às plataformas digitais, criarmos nossos objetos coreográficos, trabalharmos nossos arquivos em dança de modo dinâmico é sabermos mais sobre os nossos modos de fazer dança e expandirmos os poros de contatos para as redes digitais e demais afetos que possam continuar a estimular o nosso dançar e digitalizar.

Corpo desenho dança

Assim como desenhar, dançar é uma atividade que pode muito bem deixar marcas em uma superfície.
(KARREMAN, 2017, tradução nossa.)¹⁸⁵

Rastros, traços, vestígios, linhas, curvas, retas, diagonal, oito, infinito, círculos, quadrados, triângulos, não à toa essas palavras podem aparecer de modo tão recorrente no repertório daqueles que estão na dança. As relações entre corpo e desenho são tão estreitas que este é um dos principais elementos de que as visualizações digitais em dança vêm lançando mão desde o fim da década de 1990, em especial com a publicação do DVD-ROM *Improvisational Technologies, a Tool for the Analytical Dance Eye*, de William Forsythe, que pode ser considerado um marco nas interações digitais entre dança e desenho.

Criado a princípio para os novos dançarinos do Ballet de Frankfurt terem acesso aos princípios coreográficos de Forsythe, logo tornou-se uma ferramenta capaz de atingir um vasto público interessado em coreografia, em tecnologia, em composição e afins. As linhas, os desenhos sobre as células coreográficas apresentadas por Forsythe e pelos dançarinos da companhia tornaram visíveis, nos meios digitais,¹⁸⁶ algumas das imagens coreográficas que vêm sendo exploradas em suas criações. Evitar a linha; mover-se nas linhas; torsões e relações; pontos e linhas; proporções; inclinações; compressões; alfabeto... São diversos princípios coreográficos enfatizados com os vídeos e com os desenhos sobre a movimentação. Em 2020, essa proposição de Forsythe completa vinte anos, e trata-se ainda hoje de uma referência fundamental para diversos projetos nessa área.

¹⁸⁵ “Just like drawing, dancing is an activity that may very well leave marks on a surface.”

¹⁸⁶ EXTRATOS do *Improvisational Technology*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/GrandpaSafari/playlists>>. Acesso em: 18 jan 2020.

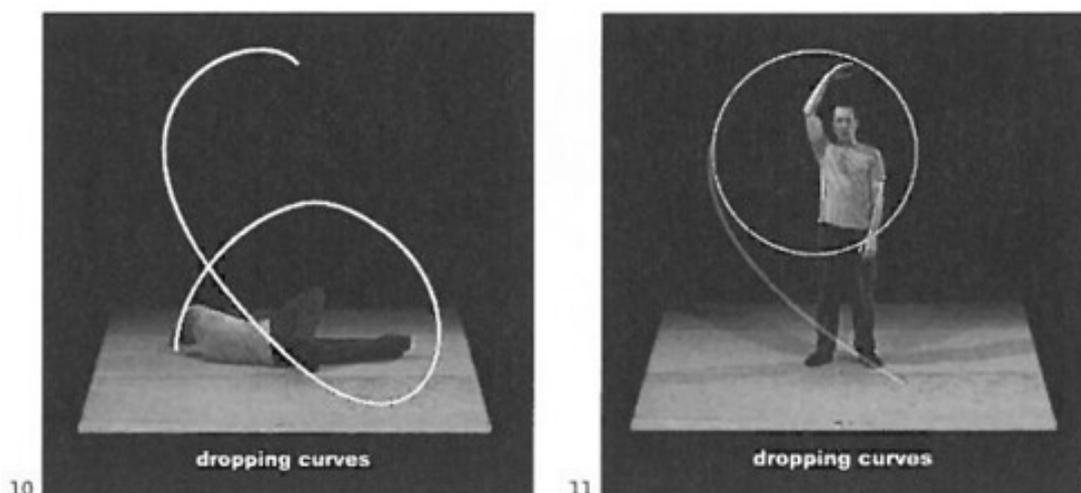


Figura 35. Forsythe_ Imagem do *Improvisational Technology*, apud Burrows, 2010. Disponível em: <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/time-motion-symbol-line>>. Acesso em: 18 jan 2020.

Claro que as relações entre corpo, desenho e dança remetem aos primeiros sistemas de notações e a experimentações bem anteriores às digitalizações em dança, os quais continuam a conviverem simultaneamente. Mas com a acessibilidade de novas tecnologias e dispositivos digitais, as relações estabelecidas entre corpo, desenho e dança parecem enfatizar justamente os registros como invenções. A famosa discussão em torno da efemeridade da dança passa a ter outros contornos, múltiplos traços, rastros e invenções que passam a ser disponibilizados e produzidos pelas digitalizações, *streaming* e novas possibilidades de se ver e fazer dança. Os registros e arquivos como invenções não têm compromisso com as representações, embora tenham vínculos com as referências das quais se originam.

Os desenhos, as imagens estão no centro das propostas de improvisação, exercícios de criação e demais práticas de movimentos: desenhar um oito com o topo da cabeça; fazer um círculo com a bacia; mover-se em um quadrado, seja como referência às imagens internas no corpo, seja delimitando ou relacionando-se com o espaço e com os outros. São diversas as obras com desenhos, papéis, fita crepe, com formas que se fazem atreladas ao corpo e são desfeitas, deixando vestígios das ações.

Desenho,¹⁸⁷ de Margô Assis e Eugênio Paccelli, é uma performance de 2007 que explora as relações entre o corpo, o papel, a bidimensionalidade, os vestígios que restam das extensões do corpo com o papel usado para embrulhar, apertar, criar novos membros. Há um acúmulo com o papel, o amassar, esticar, o corte, uma cenografia que se faz durante a performance com a utilização de papéis, estiletes e fita crepe circunscrevendo ações inusitadas e ao mesmo tempo tão inseridas no cotidiano dos dois artistas que se encontram para dançar, refletir, proporem ações em torno das relações entre dança e desenho, e tomarem chá.

Cito essa obra, *Desenho*, pelo seu fluxo e conexão com várias outras que exploraram também na década de 2000 elementos similares, tais como papéis, fita crepe e “materiais diversos”, título de outra obra do coreógrafo português Tiago Guedes.¹⁸⁸ *Desenho* continua a ser apresentada em diversos festivais e eventos, inclusive para crianças. Ainda que a obra não tenha nenhuma relação direta com acervos digitais, há uma noção do arquivo como o resquício, aquilo que permanece após a obra. Então, não seriam os restos, os acúmulos, os vestígios também uma cartografia dessa coreografia?

¹⁸⁷ DESENHO de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta (2007). Disponível em: <<https://margo-assis.webnode.com/desenho/>>. Acesso em: 18 jan. 2020.

¹⁸⁸ MATERIAIS diversos (2002) de Tiago Guedes. Disponível em: <<https://vimeo.com/79876704>>. Acesso em 10 dez. 2019.
GUEDES. Disponível em: <<https://www.materiaisdiversos.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.



Figura 36. Corpo Desenho Dança. *Desenho* de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta. Foto: Patrícia Matos.



Figura 37. Corpo Desenho Dança. *Desenho* de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta. Foto: Rodrigo Gorosito.

É neste sentido que questiono também se os mapas digitais deixados pelo software *Desenhador_Tracker* da performance *Perceptrum*¹⁸⁹ de minha autoria podem ser considerados registros da coreografia. Assim como no *Desenho*, em que os materiais são cenograficamente construídos ao vivo, e permanecem como lastro no fim; as projeções em *Perceptrum* criam um ambiente em tempo real e os mapas-desenhos são como registros das trajetórias que marcam também a velocidade em que foram percorridas, os traços finos são movimentos lentos e, quanto mais grossos os traços, maior a aceleração.



Figura 38. Corpo Desenho Dança. *Perceptrum*. Foto: Paulo César Lima (Rumos Itaú Cultural, 2012).

Chamo tais proposições em diálogo com Karreman (2017), em especial com o seu capítulo “Kinesthetic Rendering: the Bodily Basis of Digital Traces of Dance”, no qual a autora dedica-se a refletir sobre projetos nos quais a renderização dos dados de movimentos é apresentada como visualizações gráficas – evocando a longa tradição da noção do Corpo Dança Desenho e as suas relações com a materialidade, que irão

¹⁸⁹ PERCEPTRUM (2012). Thembi Rosa; Manuel Guerra; O Grivo; Lucas Sander; Dorothé Depeauw. Contemplado pelo Rumos Dança Itaú Cultural 2012. Disponível em: <<https://cargocollective.com/multiplex/Perceptrum-2013-1>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

derivar em diversos formatos de visualizações digitais, estendendo e expandindo essas práticas. Com as ferramentas digitais, as linhas, traços, curvas que emergem a partir de imagens de movimentos que, a princípio, poderiam ser abstratas para quem não as está praticando, poderão tomar forma em uma multiplicidade de configurações relacionadas aos desenhos ou outras formas, novas formas de visibilidade são instauradas. As capturas de movimentos transformados em dados são uma fonte inesgotável para a criação de formas bidimensionais, objetos tridimensionais, programas generativos que podem resultar do acervo de dados de movimentos de coreógrafos diversos.

Tais formas digitais, objetos coreográficos que emergem destes entrecruzamentos não são visualizados nas coreografias, mas são invenções, em sua maioria, estreitamente conectadas com as lógicas coreográficas, ainda que nem sempre reconhecíveis de pronto pelos coreógrafos e dançarinos. São outros meios de se dar a ver os pensamentos coreográficos, visualizações digitais, objetos coreográficos, softwares generativos, entre outros que não são representações das coreografias, mas sim invenções baseadas nas conversações entre pares de campos de conhecimento diversos.

Projetos tais como o Motion Bank e o Synchronous Objects são propositivos ao articular vários saberes e estabelecerem perspectivas com diferentes meios e códigos que emergem a partir das interrelações, da rede entre diversos pesquisadores, do contato, envolvimento e análise com uma proposta coreográfica, ou com o conjunto da obra de um coreógrafo, em especial. São estas práticas, em laboratórios, residências e projetos, que propiciam tais interações, e geram os registros e arquivos como invenções, aqueles urdidos nas interrelações entre os saberes, em que as ferramentas digitais têm um papel preponderante. As ferramentas e dispositivos digitais utilizados para capturas de movimentos, visualização em 3D, instigam diversas leituras e formatos complexos de dados de movimentos capturados por MOCAP, sensores, entre outras ferramentas que auxiliam e permitem que aspectos do pensamento coreográfico, antes considerados invisíveis, tenham novas possíveis visibilidades. Ou seja, a partir da utilização da variedade de dispositivos disponíveis com as novas tecnologias e com as invenções que fazemos com tais ferramentas, o

pensamento coreográfico ganha, então, outras configurações em mídias diversas, além do corpomídia.

Segundo Karreman, essas formas atrativas de desenhos oferecidas pelas visualizações em dança não são acidentais, mas estão enraizadas na história ocidental da dança e baseadas nas nossas experiências incorporadas. A fim de exemplificar, ela cita as práticas relacionadas a dança e desenhos, além das diversas estratégias adotadas por cada coreógrafo, por exemplo, a escrita hieroglífica de Nancy Stark Smith do Contato Improvisação, podendo ser vinculada a uma prática mnemônica, bem como a pesquisas relacionadas às qualidades de movimentos. Smith está interessada em “o que acontece entre uma experiência e o contar sobre ela, a tradução de um meio para outro.” (SMITH *apud* KARREMAN, 2017, p. 193, tradução nossa.)¹⁹⁰ Menciona ainda a centralidade do papel dos desenhos em Trisha Brown. A coreógrafa faz a seguinte observação: “Meu corpo inteiro se torna agente dos traços visuais vestígios [*sic*] da energia do corpo em movimento.” (BROWN *apud* KARREMAN, 2017, p. 182, tradução nossa.)¹⁹¹ Suscita que a prática do desenho em Trisha tem uma característica meditativa. Ainda que esses exemplos não estejam diretamente vinculados às artes digitais, são muitas vezes as experiências com a fisicalidade do papel, do grafite, da tinta que serão substratos para a materialidade no campo digital.

Com o *motion capture* e as técnicas de visualização, são recorrentes os exemplos sobre as coreografias com desenhos, as linhas, e as mais diversas formas que deixaram de ser algo do imaginário para passarem a ser expostas, visíveis quando transformadas em formatos digitais. Vários projetos demonstram os padrões das trajetórias dos dançarinos em uma coreografia, Karreman cita o *Using the Sky*, partitura online do Motion Bank de Deborah Hay que capta a trajetória das dançarinas e faz uma sobreposição das várias versões dos percursos capturados em diferentes gravações.

¹⁹⁰ “what happens between an experience and the telling of it, the translation from one medium to another.”

¹⁹¹ “My entire body becomes the agency of visual traces, vestige [*sic*] of the body’s energy in motion.”

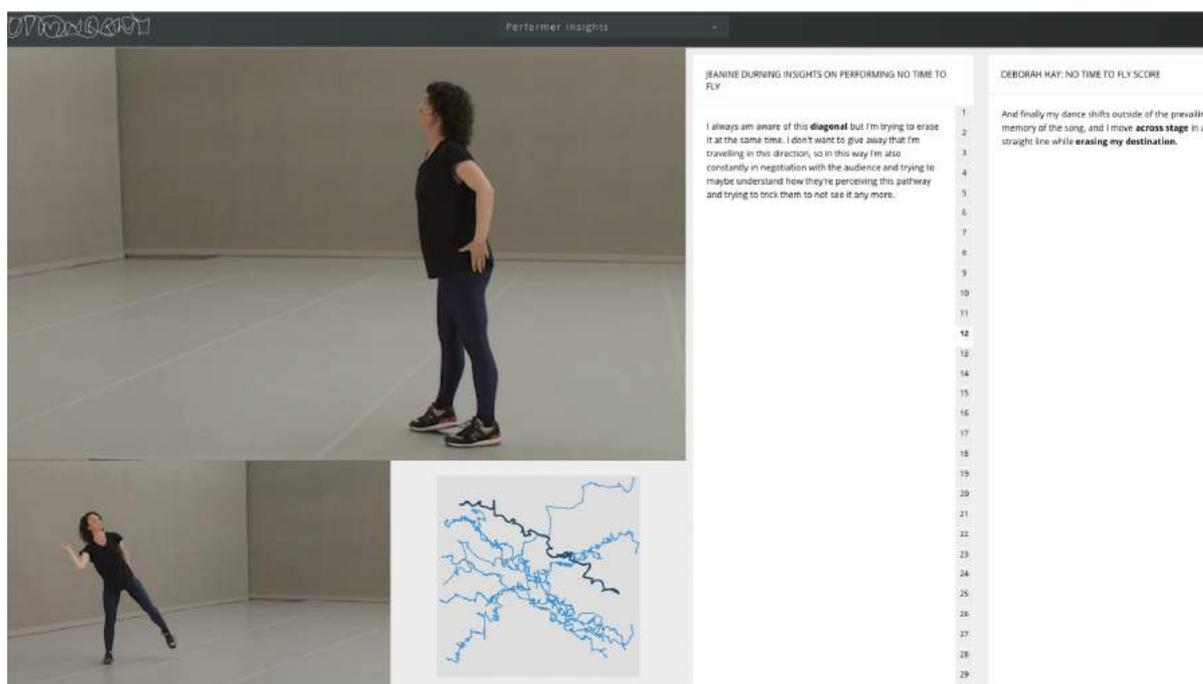
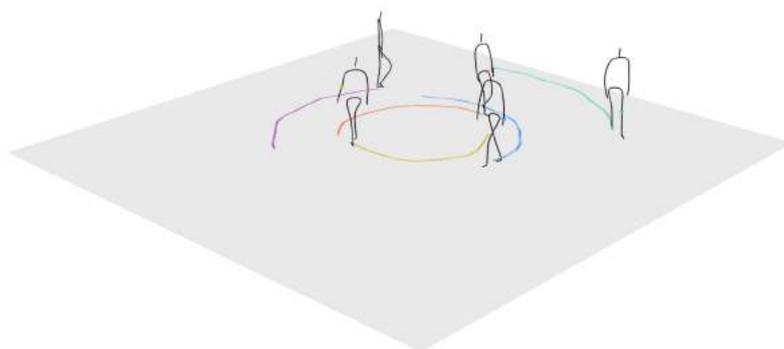
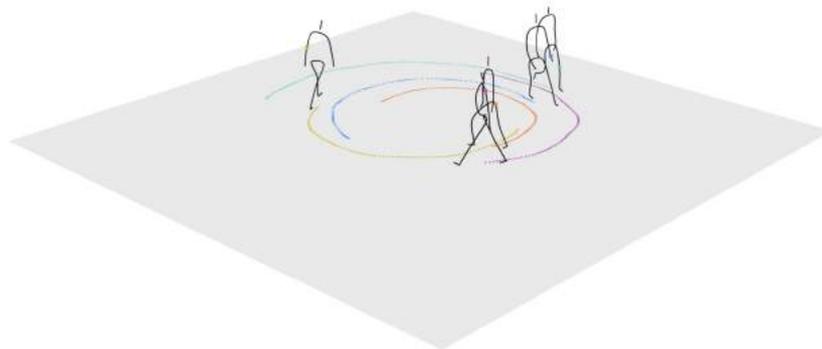
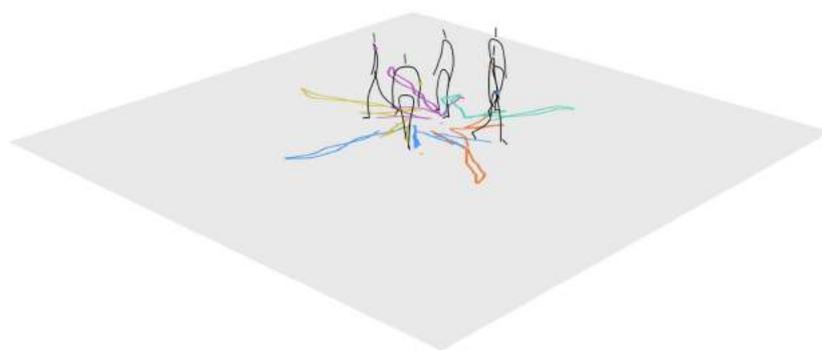
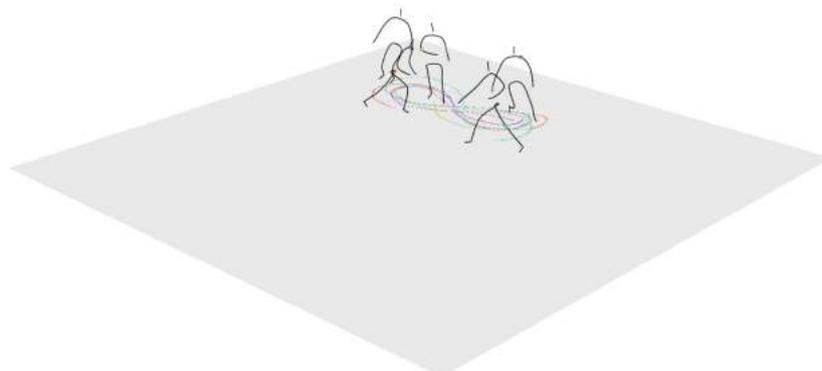


Figura 39. *Using the Sky* (2013). Foto da tela do site do Motion Bank *apud* Karreman, 2017, p. 198.

A nova etapa do Motion Bank com *Between Us*, referente à coreografia *Effect* (2019) de Taneli Törmä, também atua nessa direção exemplificando os traços deixados pela coreografia com um percurso basicamente realizado em círculos e infinito. Na documentação da coreografia, podemos tanto ver os dados capturados pelo MOCAP que traçam os percursos, quanto as câmeras de vídeo que mostram os dançarinos.





Figuras 40; 41; 42; 43. Corpo Desenho Dança. Fotos da tela do site *Between Us*. Coreografia *Effect* de Taneli Tormä. Disponível em: <<https://betweenus.motionbank.org/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

No blog do Motion Bank, Florian Jenett explica em detalhes como foi realizado o *motion capture* da peça *Effect* e discute as anotações referentes a esse processo de

criação, que resultou ainda em uma exibição na qual os artistas convidados desenvolveram as suas obras a partir das proposições coreográficas. O artigo “Recording Effect”, escrito por deLahunta, Ritterhaus, Koch e Jenett (2019), trata principalmente das anotações realizadas ao vivo com a metodologia que vem sendo utilizada pelo Motion Bank, bem como das terminologias que emergem neste contexto e de outros projetos similares que lidam com o levantamento de dados digitais de dança. Em especial com a utilização de *softwares* tais como o Piecemaker, o Research Video da Zurich University¹⁹² e o Dance Pro¹⁹³ da European Space, que permitem, além de gravar, fazer as anotações da coreografia, seja em vídeos gravados previamente ou ao vivo.

Também o *Synchronous Objects* explora os desenhos e linhas em seus objetos coreográficos, trazendo diversas visualizações relacionadas ao deslocamento dos dançarinos, a uma topografia coreográfica, mostrando as regiões onde estão concentrados. Reforça com os desenhos e animações os alinhamentos e a visualização das marcas que demonstram as relações entre os dançarinos e as pistas coreográficas que são as senhas para as mudanças, além de ditarem um ritmo nessa coreografia.

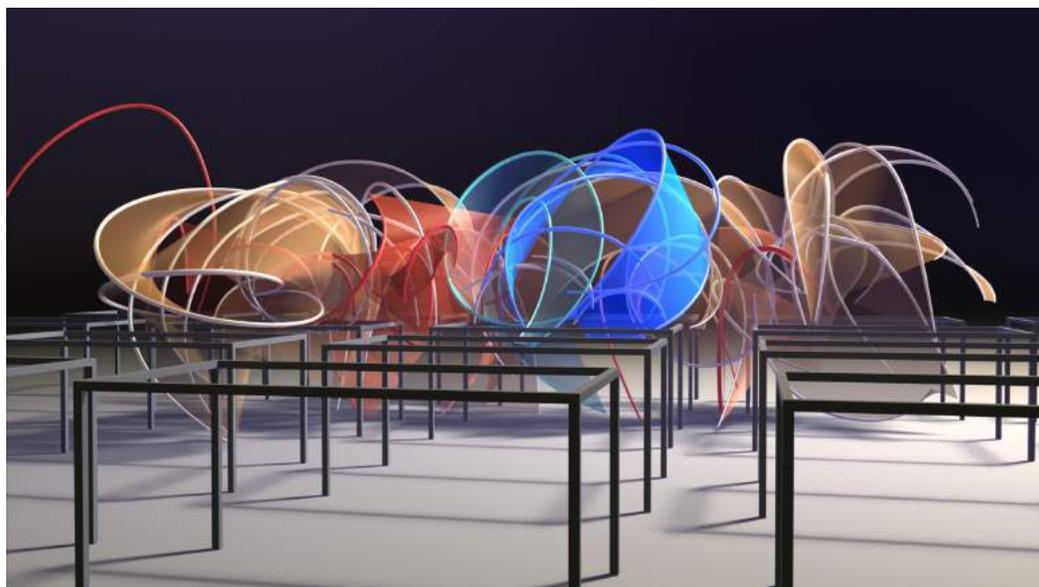


Figura 44. Corpo Desenho Dança. *Synchronous Objects*. Disponível em: <<https://synchronousobjects.osu.edu/>> Acesso em: 19 set. 2019.

¹⁹² RESEARCH Video. Zurich University of the Arts. Disponível em: <https://www.zhdk.ch/forschungsprojekt/549545>. Acesso em: 18 jan. 2020.

¹⁹³ DANCE Pro. Disponível em: <https://www.europeana-space.eu/dancepro/>. Acesso em: 18 jan. 2020.

Karreman propõe o conceito *Dancing Drawing Body*, o corpo dançando e desenhando que deixa marcas e traços no espaço, como sendo uma metáfora conceitual enraizada no modo como descrevemos e entendemos dança. Relaciona tal noção à Teoria Cognitiva da Metáfora de George Lakoff e Mark Johnson (2002), cuja definição das metáforas conceituais é baseada naquelas que estão no domínio sensorio motor. Para os autores, em *Methaphors We Live by* (*apud* Karreman, 2017, p. 185), a noção da metáfora é o que estrutura o sistema conceitual no qual pensamos e agimos.

Assim, Karreman demonstra o modo como na dança a noção do corpo desenho está incorporada e imbuída das nossas experiências no mundo, e não é por acaso que nas visualizações digitais dá-se esse contínuo. Ao adotar essa metáfora nas visualizações digitais em dança, Karreman está interessada em destrinchar o alvo metafórico traçando um percurso que vai desde as marcas dos pés que deixamos nas nossas trajetórias na terra; até a ponta dos dedos com as quais imprimimos as nossas digitais. Ou seja, aquilo que nos identifica, que é único. As mãos, assim como os pés são membros marcantes nas relações diretas que estabelecemos com o ambiente, imprimindo as nossas digitais. A autora cita Nicolás Salazar Sútil por alinhar-se ao seu pensamento em proposições tais como a citada:

O desenho do movimento através das tecnologias de *motion capture* convida a uma modalidade radicalmente diferente de representação, que não mais se divorcia de um corpo de origem e não é mais capturada em uma representação estática do movimento como um símbolo puro. (SÚTIL *apud* KARREMAN, 2017, p. 182, tradução nossa.)¹⁹⁴

Diferentemente dos sistemas de notação anteriores, atrelados aos desenhos e símbolos, Karreman e Sútil chamam a atenção para a diferença que se estabelece com as capturas em 3D e *motion capture*, que inauguram a construção de novos registros atrelados ao corpo em movimento. Karreman desenvolve essa ideia com exemplos de alguns trabalhos que lançam mão de dispositivos digitais para evocar a sensação dos traços com a fisicalidade, dentre eles, o *E-Trace*¹⁹⁵ da designer catalã Lesia Trubat

¹⁹⁴ “In line with Nicolás Salazar Sútil’s recent assessment that ‘the drawing of movement via motion capture technology invites a radically different modality of representation, one no longer divorced from a source body and no longer caught in a static representation of movement as pure symbol.’”

¹⁹⁵ E-TRACES. Disponível em: <<https://vimeo.com/108109673>>. Acesso em: 18 jan. 2020.

(2014), que acopla sensores nas sapatilhas de uma bailarina e capta em desenhos as linhas referentes aos gestos dos pés, relacionando-os também com a intensidade dos movimentos.

Outro exemplo de Karreman são os hieróglifos de Nancy Stark Smith, nomeados como *glyphs dance*, que são os seus traços relacionados à memória da dança, sem o comprometimento de ser uma representação dos movimentos e mais focados nas sensações e intensidades destes. Desde a década de 1980, Smith tem praticado e compartilhado essa prática em diversos workshops.



Figura 45. Corpo Desenho Dança. Hieróglifos de Nancy Stark Smith. Video Meta-academy@Bates 2013: *Minded Motion Lab* (Marlon Barrios Solano et al. apud Karreman, 2017, p. 194.)

Aproximar-me a essa discussão de Karreman nesse momento foi reacender os primeiros desenhos digitais relacionados à minha pesquisa artística, que instigaram-me a pensar se eles seriam ou não registros, arquivos da coreografia. O projeto *Desenhador_Tracker*¹⁹⁶ surgiu durante a pesquisa *Perceptum*, contemplada pelo programa Rumos Dança Itaú Cultural em 2012, realizada com Manuel Guerra,

¹⁹⁶ No artigo “Softwares, sons e imagens” (ROSA, 2019b), publicado no ebook *Pesquisa e preservação em arte moderna e contemporânea*, detalho alguns dos trabalhos artísticos em dança e arte digital que produzi na década de 2000, em parceria com o matemático e artista digital Manuel Guerra, com O Grivo e outros artistas. O ebook está disponível em: <<https://eba.ufmg.br/pos/?p=5812>>. Acesso em: 18jan2020.

matemático e artista digital, O Grivo, Dorothé Depeauw e Lucas Sander. A primeira fase da pesquisa foi apresentada no Verão Arte Contemporânea, no extinto Teatro Klauss Vianna, em Belo Horizonte. Reforço esse momento, porque ainda estávamos testando o *software* e optamos por não utilizar uma tela ou o ciclorama. O fundo preto do teatro com as linhas amarelas e azuis do desenho captadas pelo sensor do Kinect e projetadas em tempo real ocupavam e construíaam o espaço de um modo muito peculiar e muito diferente de quando projetamos em uma tela. O espaço tornava-se imersivo e a extensão dos movimentos pelas linhas não era delimitada pela tela, assim corpo e espaço integravam-se mais claramente, implicando nas associações entre os movimentos que geravam os desenhos, e os desenhos que voltavam alterando aquilo que o corpo viria a desenhar novamente.





Figuras 46 e 47. Corpo Desenho Dança. *Perceptum* 2012 _ Themi Rosa; Dorothé Depeauw; Manuel Guerra; O Grivo _ Foto: Cecília Pederzoli.

Várias pesquisas relacionadas a dança e Kinect atuam nessa direção dos rastros que os movimentos deixam. Na Escola de Belas Artes, Graziela Andrade desenvolveu uma parceria com Jalver Bethônico e Alessandro Ribeiro em que orientaram os alunos do curso de Cinema de Animação, Artes Digitais e Dança na performance *Rastros* (ANDRADE, 2017). A pesquisa era baseada em uma improvisação de dança e música com a utilização do Kinect, que capturava os dados de movimentos das articulações do corpo, e com o Processing, que gerava os rastros dos movimentos projetados em uma tela à frente dos performers.

Durante o doutorado, no período do meu estágio docente realizado, em 2017, na Escola de Belas Artes com os professores Graziela Andrade e Jalver Bethônico, no *lab* “Som, Imagem e Performance”, testamos novamente os dois *softwares* com os alunos dos cursos de Dança, Cinema de Animação e Artes Digitais. Foi realizada uma exposição na galeria da Belas Artes como mostra final da disciplina. A partir de propostas desenvolvidas com os alunos, surgiram novos trabalhos interativos,

utilizando câmeras, Leap Motion,¹⁹⁷ celulares e outros sensores com *softwares* para sons. No primeiro semestre de 2018, acompanhei parte do *lab* “Som, Imagem e Performances Computacionais”, ministrado por Jalver Bethônico, no qual propus a criação de animações e objetos coreográficos a partir da intervenção urbana Parquear Bando, concebida por mim e Margô Assis. Disponibilizei as animações realizadas pelos alunos no You Tube¹⁹⁸ e, na publicação *Pesquisas em animação*¹⁹⁹ (TAVARES; GINO, 2019), publiquei o artigo “Parquear Bando _ Objetos coreográficos”, no qual abordo essa experiência. Ressalto, em especial, esses dois *labs* em que participei na Escola de Belas Artes, por estarem conectados a esta pesquisa e por refletirem uma prática, e as possibilidades de continuidade de investigação que podemos acionar e defender nas universidades públicas.

Vale ressaltar que, durante o breve período em que participei dos *labs*, contamos com alunos, monitores e professores de programação em artes digitais com carreiras consolidadas, que estão com os seus trabalhos em circulação internacional, entre eles, Marcelo Padovani, que atualmente faz mestrado no Japão; Henrique Roscoe,²⁰⁰ que também concluiu o mestrado nessa mesma linha de pesquisa, Poéticas Tecnológicas, e Pedro Veneroso,²⁰¹ doutorando na mesma linha de pesquisa desta tese. Pedro, além do seu trabalho autoral, tem realizado curadorias para diversas exposições em artes digitais e foi um dos fundadores do extinto Marginália Lab, que promoveu entre 2008 e 2012 diversas residências artísticas internacionais em arte e tecnologia. Situo esse breve recorte da minha experiência em docência, investigação e criação durante esta pesquisa de doutorado na UFMG, e a sorte de ter estes encontros, pois é mais um modo de reconhecer a potência do ensino público, de qualidade, e ainda como um lugar de fomentar e disseminar conhecimentos em arte. Sem a estrutura do laboratório de artes digitais da Escola de Belas Artes da UFMG e a participação de todos os

¹⁹⁷ O Leap Motion é um tracker para as mãos com uma captura refinada de todos os movimentos das mãos e dos dedos, utilizado para captar e enviar sinais para áudio, vídeo e como controlador em Realidade Virtual. Disponível em: <<https://www.leapmotion.com/>>. Acesso em: 14 jul 2019.

¹⁹⁸ PARQUEAR_EBA_Animacoes 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CCSp0532t8I&t=29s>>. Acesso em: 14 jul 2019.

¹⁹⁹ LANÇAMENTO do livro Pesquisas em animação. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/caad/index.php/2019/11/19/lancamento-do-livro-pesquisas-em-animacao-cinema-poeticas-tecnologicas/>. Acesso em: 18 fev 2019.

²⁰⁰ ROSCOE. Disponível em: <<http://1mpar.com/index1.php/>>. Acesso em: 18 jan 2020.

²⁰¹ VENEROSO. Disponível em: <<http://pedroveneroso.com/>>. Acesso em: 18 jan 2020.

profissionais envolvidos nesse *lab*, seriam impossíveis algumas práticas em artes digitais que realizamos ao longo dessa pesquisa.

Ao refletir sobre a continuidade dos projetos em artes digitais e dança, nos registros como invenções, na ecologia dos saberes, em criarmos espaços e condições para o desenvolvimento dessas pesquisas que dependem de estrutura, de laboratórios bem equipados, atualizados, com condições técnicas e profissionais qualificados, fica difícil imaginar alguma possível continuidade sem parcerias institucionais fortes e dedicadas a atuarem nessa direção. Todos os projetos internacionais estudados nesta pesquisa tiveram fundos europeus ou estadunidenses e diversos convênios com instituições, sendo a maioria deles abrigados por universidades, haja vista o Synchronous Objects com a Ohio University, nos EUA; o Motion Bank Lab, atualmente sediado na Hochschule Mainz_University of Applied Sciences, na Alemanha; o TKB e o Black Box, na Universidade Nova de Lisboa; o Siobhan Davies Archive na Coventry University, Inglaterra; o Inside Movement Knowledge na ICK, em Amsterdã; o MOCO, realizado por pesquisadores do IRCAM, apenas para citar alguns dos projetos que, sem financiamentos específicos dedicados a essa área, provavelmente não existiriam.

Assim, para chegarmos de fato a pensar na realização e implementação de arquivos dinâmicos em dança e tecnologia no Brasil, em plataformas *online*, em desenvolvermos com continuidade e qualidade os registros como invenções, temos uma trajetória longa a seguir. As ações esparsas realizadas nesse sentido são ainda tímidas frente ao que podemos fazer com tantos coreógrafos brasileiros e processos de criação reconhecidos, que acabam sem o suporte para uma documentação digital adequada, bem como para a sua difusão. Temos um grande abismo entre o que acontece nas salas de ensaio, nos processos de criação, nas obras e nos processos de documentação. Parece que ainda estamos longe de pensarmos e viabilizarmos um acervo digital da dança que produzimos, levando em consideração as características aqui debatidas; arquivos generativos; registros como invenções; dados de movimentos que possam atualizar-se constantemente e em diversas configurações.

Para ampliar ainda mais o campo da utopia, deixo um parágrafo da conversa entre Anton Koch, um dos atuais programadores do Motion Bank, e Scott deLahunta sobre a discussão dos arquivos dinâmicos em dança e o desejo de que eles não se transformem apenas em bibliotecas gigantescas de dados de movimentos. Para tanto Anton Koch²⁰² sugere que:

Meu arquivo utópico de dança acrescentaria um “escoamento primordial”, o *continuum* de dados que mencionei anteriormente, permitindo uma forma bastarda de Metafísica quântica, Mecânica digital na qual os objetos surgem através de inferência cognitiva computacional a partir das proximidades e observação de sobreposições no fluxo de dados. Por sua vez, incorporando esses resultados em um *loop* de *feedback* que, por fim, conflui o humano, a *poiesis* maquínica e a estética em perspectivas totalmente novas. Lembre-se de que isso ainda é extremamente especulativo e ainda mal está no horizonte, pois mesmo uma ampla adoção de práticas nativas orientadas a dados e um crescimento orgânico em uma massa crítica de dados reutilizáveis precisam de tempo. Mas em vez de nos preocuparmos com uma falta de variedade percebida e inflar artificialmente os esforços de digitalização ou forçá-los aos artistas, deveríamos continuar a estabelecer as bases para esse *continuum* dinâmico, começando a aceitar a interoperabilidade estrita e a não interferência dos fluxos de trabalho existentes como axiomas centrais de nosso trabalho, enquanto examinamos criticamente nossa ideia de “Coreografia Assistida por Dados”, com suas implicações na teoria, prática, percepção e distribuição de práticas fundamentalmente interligadas de colaboração e pesquisas interdisciplinares, pensamento coreográfico e códigos criativos.²⁰³ (deLahunta; KOCH, 2017)

A “Coreografia Assistida por Dados”, o arquivo utópico, os códigos criativos aliados às pesquisas interdisciplinares e aos pensamentos coreográficos, como mencionado por Koch, parece ainda longe de ser realizável. Ainda que muito tenha avançado nos

²⁰² deLAHUNTA; KOCH, 2017. “Dance Becoming Data. Part TWO.”

²⁰³ “My utopian dance archive adds a ‘primordial ooze’, the dynamic data-continuum I mentioned earlier, allowing for a bastardized form of digital Quantum-Mechanical- Metaphysics where objects come into being through cognitive and computational inference of proximities and observation of superpositions within the data flux. It in turn incorporates these results in a feedback loop that ultimately conflates human and machinic poiesis and aesthetics into entirely new perspectives. Mind you, this is still wildly speculative and still only barely on the horizon, as even a broad adoption of native, data driven practices well as an organic growth into a critical mass of reusable data needs time. But instead of worrying about a perceived lack of variety and artificially inflating digitisation efforts or forcing them on artists, we should rather continue to lay the foundation for this dynamic continuum by starting to accept strict interoperability and non-interference with existing workflows as core axioms of our work, while critically examining our idea of ‘Data Aided Choreography’ with its implications for theory, practice, perception and distribution within fundamentally intertwined practices of interdisciplinary collaboration and research, choreographic thinking and creative coding.”

acervos digitais em dança, no envolvimento dos artistas e na busca por meios que lhe sejam condizentes, há um longo caminho para a produção de um *continuum* de dados de movimentos que venha a alimentar um acervo digital *online* de processos de criação em dança contemporânea. Na verdade, esse *continuum* de dados é inestancável, ainda que as pesquisas em artes digitais não acompanhem a velocidade na documentação e digitalização dos seus dados, ela existe e não se apagará tão facilmente.

A ontologia da presença da performance continua a ser uma condição, e hoje aliada com as câmeras de celulares e as redes sociais com as quais instantaneamente fazemos com que as performances se propaguem velozmente e, às vezes, até mesmo perigosamente. Ainda que não esteja no escopo da performance nenhuma abordagem com dispositivos digitais, muitas vezes ela passa a ser simultaneamente digitalizada e compartilhada nas redes sociais. Podendo-se, inclusive, inventar contextos completamente dissociados às questões da performance.

Nessa direção, vale reacendermos o debate em torno da invenção da cultura. Wagner (2010) situa que “no ato de inventar outra cultura, o antropólogo inventa a sua própria e acaba por reinventar a própria noção de cultura”. Ao estarmos em contato com uma performance, considero que também inventamos algo da obra – por isto, ao referir-me às invenções dos registros e dos arquivos em dança, falo desse processo, em relação com a discussão de Wagner sobre o trabalho de campo, em que o participante “começa a sua invenção da cultura estudada”. No caso, fazemos uma pesquisa de campo com o nosso próprio trabalho em dança, ao reinventarmos novos registros e performances dos arquivos com as mídias digitais. Serão os afetos de vitalidade que poderão transformar-se ao estarmos ao mesmo tempo imersos em nossas próprias invenções e nas invenções dos arquivos que emergem das performances e pensamentos coreográficos estudados.

O Corpo arquivo, as Performances dos arquivos e os Objetos coreográficos estabelecem condições para impulsionar o inestancável fluxo das invenções, destituir a ordem, o lugar, e a autoridade do arquivo. Inauguram novas invenções de como se arquivar cada coisa arquivável, sendo ela própria a se fazer ao longo do seu

arquivamento. Assim, ao reconhecermos os registros e arquivos como invenções, reforçamos a noção da dança como conhecimento e expandimos os modos dos pensamentos coreográficos transitarem por diversos domínios, estimulando as conversações, a ecologia dos saberes, os afetos de vitalidade e os bem-vindos recomeços.

REFERÊNCIAS

- ALAOUI, Sarah; FDILI, Kristin Carlson; CUYCKENDAL, Shannon; STUDD, Karen; BRADLEY, Karen; SCHIPHORST, Thecla. How Do Experts Observe Movement. In: *Proceedings of the International Conference on Movement and Computing (MOCO)*, Vancouver: 2nd MOCO, p.84-91, 2015.
- ANDRADE, Graziela. Gesto à forja: desenhos da dança em mediações. *Repertório*, Salvador, ano 20, n. 28, p. 204-221, 2017.
- AUGÉ, Marc. *As formas do esquecimento*. Almada: Íman Edições, 2001.
- BANANA, Adriana. *Trishapensamento: espaço como previsão meteorológica*. Belo Horizonte: Clube Ur=Hor Editora, 2012.
- BARDIOT, Clarisse. Comment documenter les digital performances? In: *Leonardo/OLATS*. Disponível em: <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/9_basiques_ATN.php> Acesso em: 20 out 2019.
- BENCH, Harmony. Dancing in Digital Archives: Circulation, Pedagogy, Performance. In: BLEEKER, Maaïke (Ed.). *Transmission in Motion*. The Technologizing of Dance. New York: Routledge, 2017.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.
- BERMUDEZ, Bertha; DELAHUNTA, Scott. *Capturing Intention*. Amsterdam: Emio Greco|PC and the Amsterdam School of the Arts. 2007.
- BERSTEIN, Anna. Performance, tecnologia, e presença. In: *The Builders Association. Revista Sala Preta*, Belo Horizonte, vol 17, n.1, p. 400-419, 2017.
- BEVILACQUA, Frédéric. *A Gesture Follower for Performing Arts*. Proceedings of the 6th International Workshop on Gesture in Human-Computer Interaction and Simulation. Ilha de Berder (França), 2005.
- BEVILACQUA, Frédéric. Momentary Notes on Capturing Gestures. In: DELAHUNTA (Org.) *Capturing Intentions*. Documentation, Analysis and Notation Research Based on the Work of Emio Greco | PC. Amsterdam: Emio Greco | PC and Amsterdam School of the Arts, 2007. Disponível em: <<http://insidemovementknowledge.net/context/background/capturing-intention/>> Acesso em: 12/06/2019.
- BIRINGER, Johannes. Choreographic and Performance Systems. In: *Program to Performer*. Exploring Dance and New Media. Oslo: Oslo School of Architecture and Design and Dance Information, 2009.
- BLADES, Hetty. *Scoring Dance: The Ontological Implications of “Choreographic Objects”*. Coventry: Coventry University, 2015.
- BLEEKER, Maaïke (Ed.). *Transmission in Motion*. The Technologizing of Dance. New York: Routledge, 2017.

- BRITTO, Fabiana Dultra. *Temporalidade em dança: parâmetros para uma história contemporânea*. Belo Horizonte: FID editorial, 2008.
- BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina. (Orgs.) *Ensaio contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- BURROWS, Jonathan. *A Choreographer's Handbook*. New York: Routledge, 2010.
- BURROWS, Jonathan. Time, Motion, Symbol, Line. *Eye Magazine*, 37, 2000. Disponível em: <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/time-motion-symbol-line>>. Acesso em: 9 dez. 2019.
- BURT, Ramsay. *Judson Dance Theatre. Performative Traces*. New York: Routledge, 2006.
- CAGE, John. *De segunda a um ano*. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.
- CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel *et al.* *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- CELLANT, Germano; VAUGHAN, David *et al.* *Merce Cunningham*. Porto: Museu Serralves, 1999.
- COMITÊ INVISÍVEL. *Aos nossos amigos. Crise e insurreição*. São Paulo: N-1 Edições, 2016.
- CORDEIRO, Analívia. *Nota-anna – a escrita eletrônica do movimento do corpo baseada no método Laban*. São Paulo: Editora Anablume, 1998.
- CORDEIRO, Analívia. *Expressão e tecnologia na linguagem corporal*. 2008. Disponível em: <<http://arte.unb.br/7art/textos/Analivia.pdf> >. Acesso em: 23 mai. 2012.
- CVEJIĆ, Bojana; KEERSMAEKER, Anne Teresa. *A Choreographer's Score*. Rosas. Brussel: Mercatorfonds, 2012.
- DELAHUNTA, Scott. Software for Dancers. Draft Version of Essay Submitted to the *Journal of Performance Research*, Translations Issue (2002). Disponível em: <<http://www.sdela.dds.nl/sfd/scott.html>>. Acesso em: 22 nov. 2019.
- DELAHUNTA, Scott. *Choreographic Objects: Traces and Artifacts of Physical Intelligence*. 2012. In: SOLANO, Marlon Barrios. *dancetech.tv*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4yj_7jeIgC8>. Acesso em 19 jan. 2020.
- DELAHUNTA, Scott. *Motion Bank: Starting Points and Aspirations*. Frankfurt: The Forshythe Company, 2013.
- DELAHUNTA, Scott; BERMÚDEZ, Bertha. *Notation*. Amsterdam: Cover Project, 2010. Disponível em: <<http://insidemovementknowledge.net/>>. Acesso em: 19 set. 2019.
- DELAHUNTA, Scott; JENETT, Florian. Making Digital Choreographic Objects Interrelate. A Focus on Coding Practices. Disponível em: *Performance Studies and Performances in Digital Cultures*. Germany: Transcript, 2017. Disponível em: <<https://play.google.com/books/reader?id=B4WsDgAAQBAJ&hl=pt&pg=GBS.PA1>> Acesso em: 19 set. 2019.

DELAHUNTA, Scott; KOCH, Anton. Dance Becoming Data: Parts One and Two'. Comment section of Computing the Corporeal. *Computational Culture, a Journal of Software Studies*, 2017.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996. p. 8-28. Vol. 3.

DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIXON, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge: MIT Press, 2007.

DUPUY, Jean-Pierre. *Nas origens das ciências cognitivas*. São Paulo: UNESP, 1996.

ECO, Humberto. *A vertigem das listas*. São Paulo: Editora Record, 2010.

ERNST, Wolfgang. *The Archive as Metaphor. From Archival Space to Archival Time*. Disponível em: <<https://archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/>>. 2005.

FERNANDES, Carla; GOUVEIA, J.; CORREIA, N. The Creation-Tool: Augmenting the Annotation of Performing Arts Rehearsals. In: FERNANDES, C. (Ed.) *Multimodality and Performance*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2016.

FERNANDES, Carla; JURGENS, S. Video Annotation in the TKB Project: Linguistics Meets Choreography Meets Technology. *International Journal of Performance Arts & Digital Media*, p. 113-132. Intellect, 2013.

FERNANDES, Carla; JURGENS; EVOLA. An Infographic Approach to Presenting Dance Data from Choreographer's Studio. *PARTake*, 2019. Disponível em: <https://scholar.colorado.edu/partake/vol2/iss2/7/>. Acesso em 19 set. 2019.

FERNANDES, Carla; LEIDERFARB, Luciana. Queremos documentar o que de outra forma se perderia. *Expresso*, Lisboa, 29 set. 2015. Disponível em: <https://expresso.pt/cultura/2015-09-29-Queremos-documentar-o-que-de-outra-forma-se-perderia->. Acesso em 11 jan. 2020. Entrevista.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FORSYTHE, William; ZIEGLER, Christian. *Improvisation Technologies: a Tool for the Analytical Dance Eye*. Karlsruhe: ZKM, 1999. Disponível em: <https://zkm.de/en/publication/william-forsythe-improvisation-technologies>.

FORSYTHE, William. *Choreographic Objects*. Disponível em: <<http://www.williamforsythe.com/essay.html>>. 2009. Acesso em: 21 mar. 2018.

- FORSYTHE, William. *Choreographic Objects*. New York: Prestel, 2018.
- FORSYTHE, William. *Objetos coreográficos*. São Paulo: Sesc Pompéia, 2019. Catálogo de exposição. 27 mar. a 28 jul. 2019.
- FOSTER, Hall. An Archival Impulse. *October*, Vol. 110, p.3-22. New York: MIT Press, 2004. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3397555>. Acesso em: 3 jan. 2020.
- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *O corpo utópico, as heterotopias*. São Paulo: N-1 edições, 2015.
- GOODMAN, Nelson. From Languages of Art. The role of Notation. In: *What is Dance?* New York: Oxford New York Press, 1983.
- GREINER, Christine; KATZ, Helena. Por uma teoria do corpomídia. In: *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.
- HERRMANN, Dudude. *Caderno de notações*. A poética do movimento no espaço de fora. Belo Horizonte: Edição da autora, 2011.
- JENETT, Florian. Motion Bank at Hochschule Mainz. Disponível em: <https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643> Acesso em: 10 out. 2019.
- KARREMAN, Laura. *The Motion Capture Imaginary*. Digital Renderings for Dance Knowledge. Flanders: Ghent University, 2017.
- KATZ, Helena. Corpo apps: do dispositivo ao aplicativo. In: *Arte & Cognição*. Corpomídia, Comunicação, Política. KATZ, H.; GREINER, C. (Orgs.) São Paulo: Anablume, 2015.
- KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- LABAN, Rudolf. *Domínio do movimento*. São Paulo: Editora Summus, 1978.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metáforas da vida cotidiana*. São Paulo: Mercado das Letras, 2002.
- LEACH, James. Choreographic Objects. Contemporary Dance, Digital Creations and Prototyping Social Visibility. *Journal of Cultural Economy*, v.7, 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/17530350.2013.858058>. Acesso em: 14 fev. 2018.
- LEACH, James; DELAHUNTA, Scott. Dance Becoming Knowledge: Designing a Digital “Body”. *Leonardo*, v. 50, 2015. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1162/LEON_a_01074. Acesso em: 16 jan. 2019.
- LEPECKI, André. *Exhausting Dance*. New York: Routledge, 2006.
- LEPECKI, André. The Body as Archive: Will to Re-Enact and the Afterlives of Dances. *Dance Research Journal*, v. 42, n. 2, p. 28-48, Winter 2010.

LEPECKI, André. Inscrever a dança. Tradução de Sérgio Andrade e Lúcia Laranjeira. *Revista Vazantes – UFC*, v. 1, n. 1, 2017. Disponível em: <<http://labcritica.com.br/english/inscrever-a-danca/>>. Acesso em: 20 abr. 2018. Título original: Inscribing Dance.

MAGRO, Maria Cristina. *Linguajando o linguajar: da biologia à linguagem*. 1999. 287 p. Tese (Doutorado) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270854>>. Acesso em: 25 jul. 2018.

MAHONEY, Billie. Hooked on Labanotation (Part Two). *Library News*, New York, v. X, n. 4, summer/fall 2016. Disponível em: http://dancenotation.org/news/Library_News/library_v10_n4.pdf. Acesso em: 11 jan 2020.

MASSUMI, Brian. *O que os animais nos ensinam sobre política*. São Paulo: N-1 edições, 2017.

MATURANA, Humberto. *A ontologia da realidade*. Organização de Cristina Magro, Miriam Graciano e Nelson Vaz. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento*. As bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Editora Palas Athena, 2001.

MATURANA, Humberto. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Organização de Cristina Magro e Victor Paredes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MIND the Dance. Direção: Maité Bermudez. Documentário. [s.d.] Disponível em: <http://mindthedance.com>. Acesso em: 14 out. 2019.

NOË, Alva. Newman's Note, Entanglement and the Demands of Choreography. Letter to a choreographer. In: BLEEKER, Maaïke. (Ed.) *Transmission in Motion*. The Technologizing of Dance. New York: Routledge, 2017.

PALAZZI, Maria. *Dance, Data, Objects Essays*. The Ohio State University, 2009. Disponível em: <<https://synchronousobjects.osu.edu>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

PAXTON, Steve. *Gravity*. Bruxelas: Contredanse Editions, 2018.

PHELAN, Peggy. *The Ontology of Performance: Representation without Reproduction, Unmarked*. Londres/Nova York: Routledge, 1993.

PORTANOVA, Stamatia. *Moving without a Body*. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts. Cambridge, London: MIT Press, 2013.

PRIVACIDADE Hackeada. Direção: Karim Amer e Jehane Noujain. EUA, 2019. Tradução de: The Great Hack.

RAINER, Yvonne. *Feelings are Facts: a Life*. Cambridge: The MIT Press, 2006.

RAINER Variations. Direção: Charles Atlas. Filme em que Martha Graham por Richard Move aprende *Trio A*. 2002. Disponível em: <http://www.vdb.org/titles/rainer-variations>. Acesso em: 5 jan. 2020.

REIS, Maria da Glória Ferreira. *Cidade e palco: experimentação, transformação e permanência*. Belo Horizonte: Cuatiara, 2005.

RENGEL, Lenira. *Dicionário Laban*. São Paulo: Anablume, 2005.

RIBEIRO, Sheila Canevacci. *Congruência absurda*. Corpomídia da metrópole comunicacional. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2014.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Trad. Alain François. Campinas: Ed. da Unicamp, 2007. p. 423-451.

RITTERHAUS, David; DELAHUNTA, Scott; KOCH, Anton; JENETT, Florian. Recording Effect: a Case Study in Technical, Practical and Critical Perspectives on Dance Data Creation. In: DANCE, DATA, COGNITION AND MULTIMODAL COMMUNICATION (DDMC), Lisboa, Universidade Nova de Lisboa, 2019. (No prelo; artigo cedido pelos autores.)

ROSA, Thembi. *Dança: modos de estar*. Princípios organizativos em dança contemporânea. 2010. (Programa de Pós-graduação em Dança) –Faculdade de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2010.

ROSA, Thembi. Experienciar na arte: ações, protocolos e registros. In: *Anais do Seminário de Estética e Crítica da Arte, organizado pelo Departamento de Filosofia da USP*, São Paulo, 2018. Disponível em: <http://filosofia.fflch.usp.br/publicacoes/anais>. Acesso em: 2 abr. 2018.

ROSA, Thembi. Parquear bando: objetos coreográficos. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Orgs.) *Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Editora Ramalhete, 2019a.

ROSA, Thembi. Dança, softwares, sons e movimentos. In: SEHN, Magali Melleu; AUGUSTIN, Raquel (Orgs.) *Pesquisa em preservação da arte moderna e contemporânea*. Coletânea 1. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2019b. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/?fbclid=IwAR1CKxXTGlrWOD0vW55UytqQ-YLijlR-eAEvMuwS2Q2OyC035rd59i1WVw>>. Acesso em: 29/12/2019.

SANTAELLA, Lucia. *Arte, ciência e tecnologia*. Um campo em expansão. In: GOBIRA, Pablo (Org). *Percursos contemporâneos*. Realidades da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018.

SANTANA, Ivani. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: EDUC, 2002.

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

SANTOS, Boaventura de Sousa. (Org.) *Epistemologias do sul*. Coimbra: Almedina, 2009.

SCHIPHORST, Thecla. *A Case Study of Merce Cunningham's Use of Lifeforms Computer Choreographic System in the Making of Trackers*. Dissertação de Mestrado. Vancouver: Simone Fraser University, 1993.

SCHULZE, Guilherme Barbosa. *Distributed Choreography: a Framework to Support the Design of Computer-Based Artefacts for Choreographers with Special Reference to Brazil*.

Phd Thesis (Degree of Doctor of Philosophy) – Department of Dance Studies, School of Arts, University of Surrey, 2015.

SETENTA, Jussara. *O fazer-dizer do corpo: dança e performatividade*. Salvador: EDUFBA, 2008.

SHAW, Norah Zuniga. *Synchronous Objects*. Degrees of Unisson. London: Blurb, 2014. Disponível em: <https://www.blurb.co.uk/books/5174567-synchronous-objects>. Acesso em: 19 jan. 2020.

SHAW, Norah Zuniga. Synchronous Objects: What Else this Dance Might Look Like? In: BLEEKER, Maaïke (Ed.) *Transmission in Motion*. The Technologizing of Dance. New York: Routledge, 2017.

STANCLIFFE, Rebecca. Video Annotation for the Articulation and Transmission of Dance. In: ELIS, Simon; BLADES, Hetty *et al.* (Eds.) *A World of Muscle, Bones & Organs*. Research and Scholarship in Dance. Coventry: C-DARE at Coventry University, 2018.

SZYMBORSKA, Wislawa. *Poemas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

TAYLOR, Diana. *O arquivo e o repertório*. Performance e memória cultural nas Américas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

TÉRCIO, Daniel. Arquivar. Performances ou paradoxos do corpo arquivo. *Repertório*, Salvador, ano 20, n. 28, p. 93-107, 2017.

UNO, Kuniichi. *A gênese de um corpo desconhecido*. São Paulo: N-1 edições, 2012.

VALENTE, João Caspar. *Sistema multimodal para captura e anotação de vídeo*. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa, 2011. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/6633>. Acesso em: 19 jan. 2020.

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SITES _ ARQUIVOS ONLINE DE DANÇA E EVENTOS

Todas as referências digitais foram pesquisadas ao longo desta pesquisa, no período de 2016 a 2020.

C-DARE

_ <http://blogs.coventry.ac.uk/researchblog/recollecting-the-past-remaking-the-future/>

Choreographic Coding Lab 1 _ <http://jeannevogt.de/choreographic-coding-lab-motion-bank-the-forsythe-company/>

Choreographic Coding Lab 7 Brazil _ <http://choreographiccoding.org/#lab-brazil> 16

Choreographic Coding Lab _ Fotos _ Rodrigo Carvalho

<https://www.flickr.com/photos/visiophone/11338054374/in/photolist-igUuy7-igUmH9-igUmrs-igUGMp-igU2gn/>

Choreographic Coding Lab _ Rodrigo Carvalho _ Blog

_ <http://visiophone-lab.com/wp/?p=384>

Choreographic Objects _ <http://projects.beyondtext.ac.uk/choreographicobjects>

Coincidência Intercâmbios Culturais Suíça-América do Sul ProHelvetia

_ <https://coincidencia.net/pt/>

Conventry University Centre for Dance Research

_ <https://www.coventry.ac.uk/research/areas-of-research/centre-for-dance-research/>

Dance Tech _ <http://www.dance-tech.net/>

Deakin Motion Lab _ Australia _ <https://motionlab.deakin.edu.au/>

If/Then _ <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cid89E/r88ea4a>

Inside Movement Knowledge _ <https://vimeo.com/17154664>

Instituto Hemisférico da Performance e Política _ <http://hemisphericinstitute.org/>

Mapa D2 _ <https://portalseer.ufba.br/index.php/mapad2/index>

Mediathek Áustria _ <https://mediathek.tqw.at/>

MOCO´18 _ International Conference on Movement and Computing _ Annotation Workshop

_ <http://moco18.movementcomputing.org/programme.html>

MOCO´19 _ International Conference on Movement and Computing _ <https://moco19.movementcomputing.org/>

Motion Bank _ <http://motionbank.org/en>

Motion Bank _ Between Us _ <https://betweenus.motionbank.org/#/mosys/grids/b0c38ca2-c3ae-4767-a546-aa7f747ac551>

Motion Bank _ CCL _ <http://motionbank.org/en/event/choreographic-coding-lab-motion-bank-report>

Motion Bank _ Hochschule Mainz

_ <https://medium.com/motion-bank/motion-bank-at-hochschule-mainz-c89ef4a61643>

Motion Bank Lab Brazil

_ <http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>

_ <https://youtu.be/gwfJcET8Lxg>

Motion Bank References _ <http://motionbank.org/en/content/knowledge-base.html>

Motion Bank _ No Time to Fly _ Partitura de Deborah Hay _
http://x.motionbank.org/nttf_score/nttf_score.pdf

Motion Bank _ Using the Sky _ Partitura de Deborah Hay _
<http://scores.motionbank.org/dh/#/set/sets>

Oral Site _ http://olga0.oralsite.be/oralsite/pages/What's_the_Score_Publication/

Synchronous Objects _ <https://synchronousobjects.osu.edu>

Synchronous Objects _ Blog _ <https://synchronousobjects.osu.edu/blog/2010/04/sync-objects-creates-parallels-between-dance-and-interior-design/index.html>

Synchronous Objects _ Catálogo / livro

_ <https://www.blurb.co.uk/b/5174567-synchronous-objects>>

TanzFond Dance Heritage _ <https://tanzfonds.de/en/about-us/>

UBU _ One Flat Thing Reproduced _ William Forsythe

_ http://www.ubu.com/dance/forsythe_flat.html

Wholo Dance _ <http://www.wholodance.eu/>

SITES DE ARTISTAS PESQUISADORES

A. Michael Noll _ <http://noll.uscannenberg.org/>

Anna Halprin _ <https://www.annahalprin.org/>

Análvia Cordeiro

_ <https://www.analivia.com.br/>

_ <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>

Arte veículo _ <https://www.youtube.com/watch?v=gJQNuUgdr0I>

Arkadi Zaides _ <http://arkadizaides.com/index.php/archive>

Armando Menicacci

_ <https://www.hexagram.ca/index.php/eng/scientific-orientations/research-axis-2-the-senses-embodiment-movement>

Bertha Bermudez

_ <http://insidemovementknowledge.net/>

_ <http://mindthedance.com>

_ <https://www.ickamsterdam.com/en/academy/research>

Boaventura de Sousa Santos _ <http://www.boaventuradesousasantos.pt/>

Carla Fernandes

_ <http://blackbox.fcsh.unl.pt/home.html>

_ <http://tkb.fcsh.unl.pt/content/introduction>

_ <https://www.culturemoves.eu/>

Cena 11 _ <https://www.cena11.com.br/>

Cena 11_ Anatomia Virtual _ <https://www.cena11.com.br/anatomia-virtual>

Chris Ziegler _ <http://www.movingimages.de/>

Daniel Bisig _ <http://bitingbit.org/intro.php>

Dudude Herrmann _ <http://coisasdedudude.blogspot.com/>

No Sofá com Dudude

_ <https://nosofacomdudude.wordpress.com/>

_ <https://www.youtube.com/channel/UCJYSofbZSS-J8XwPDJfWUMw/videos>

Dorothe Depeauw _ Bols & Worp

_ <http://www.dorothe-depeauw.net/projects/performance-works/bols-worp/>

Frédéric Bevilacqua

_ <http://ismm.ircam.fr/>

_ <http://ismm.ircam.fr/riot/>

_ <http://ismm.ircam.fr/gesture-follower/>

_ <https://como.ircam.fr/apps>

Frédéric Bevilacqua _ Videotutorial coMo

_ https://www.youtube.com/watch?v=XbCb_TAMbDA>

Grupo Corpo _ <http://grupocorpo.com.br/pt-br>

Grupo Corpo _ Remontagem de Bach _ <https://www.youtube.com/watch?v=kCbpQRX--Xo>

Grupo Corpo _ Montagem de Gira _ <https://www.youtube.com/watch?v=kCbpQRX--Xo>

Ivani Santana _ <http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/bio-e-curriculum/>

Lynda Gaudreau _ <http://www.lyndagaudreau.com/info/e/crea/doc1.html>

Luiz Naveda _ <http://navedauemg.weebly.com/arte.html>

Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta _ Desenho

_ <https://margo-assis.webnode.com/desenho/>

Marilene Martins _ Figuras da Dança por Ines Bogéa

_ <https://www.youtube.com/watch?v=Uf-76aMRCyk>

Mark Conglio _ <https://troikaranch.org/>

Mark Conglio _ Software Isadora _ <https://troikatronix.com/>

Merce Cunningham _ <https://www.mercecunningham.org/>

Mio Loclair _ <https://christianmioloclair.com/>

Morena Nascimento _ <https://www.youtube.com/channel/UCujwbRxMMm1nxwW8UC3OnFg>

Nyrlin Seijas e Eline Gomes _ Re:Rosas _ Tempo de se inventar de novo

_ <https://www.youtube.com/watch?v=H-ku39IucMI>

Pina Bausch _ <http://www.pinabausch.org/en/projects/you-and-pina/laboratory-of-memory>

_ https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/en/programmes_projects/heritage_and_education/detail/pina_bausch.html

Pina _ The Nelken Line _ Tutorial: <https://vimeo.com/219686975>

_ <http://www.pinabausch.org/en/projects/the-nelken-line>

_ <http://www.pinabausch.org/en/projects/dance-the-nelken-line-your-videos>

O Grivo _ <http://www.ogrivo.com/>

Open Ended Group _ <http://openendedgroup.com/>

Rosas _ Anne Teresa de Keersmaeker _ <https://www.rosasdanstrosas.be/en-home/>

Richard Siegal _ The Bakery _ if/Then _ instalação

_ <https://thebakery.org/interactive/ifthen-installed/>

- Siobhan Davies** _ <https://www.siobhandaviesreplay.com/>
- Scott deLahunta** _ <http://www.sdela.dds.nl/>
- Steve Paxton** _ **Material for the Spine** _ <https://www.materialforthespine.com/en/menu>
- Steve Paxton** _ **Magnesium** _ <https://youtu.be/9FeSDsmleHA>
- Steve Paxton** _ **Cvejic** _ **Entrevista** _ **In a non wimpy way** _ <https://vimeo.com/76095626>
- Steve Paxton** _ **Contact Quarterly** _ <https://contactquarterly.com/>
- Taneli Tormä** _ <http://www.tanelitorma.com/artist/>
- Techla Schopport** _ <http://www.sfu.ca/~tschiph/>
- Tiago Guedes** _ <https://www.materiaisdiversos.com/>
- Tiago Guedes** _ **Materiais diversos** _ <https://vimeo.com/79876704>
- Thembi Rosa** _ <https://cargocollective.com/multiplex>
- Thembi Rosa** _ **Verdades inventadas** _ <https://vimeo.com/28834241>
- Thembi Rosa** _ **Ajuntamento 10x1** _ <https://www.youtube.com/watch?v=JyaCqm7oQdM>
- Thembi Rosa** _ **Confluir** _ <https://www.youtube.com/watch?v=fhEYJLfJygY>
- Thembi Rosa** _ **Perceptrum** _ <https://cargocollective.com/multiplex/Perceptrum-2013-1>
- Thembi Rosa** _ **Oficina coMo bamboo R-IoT** _ https://www.facebook.com/thembi.rosa/media_set?set=a.1669738963125750&type=3
- Thembi Rosa** _ **Parquear** _ **Objetos coreográficos** _ **EBA/UFGM** _ <https://www.youtube.com/watch?v=CCSp0532t8I>
- Thembi Rosa** _ **Dança Multiplex** _ <http://www.dancamultiplex.com.br/Parquear-Bando-2015>
- Wayne McGregor** _ <https://waynemcgregor.com/research/>
- Wayne McGregor** _ **AI Google** _ <https://waynemcgregor.com/research/living-archive/>
- William Forsythe** _ <http://www.williamforsythe.de/>
- William Forsythe** _ **Improvisational Technology**
_ https://www.williamforsythe.com/filmspaces.html?&no_cache=1&detail=1&uid=42
_ <https://www.youtube.com/user/GrandpaSafari/playlists>
- William Forsythe** _ **ZKM**
_ <https://zkm.de/en/publication/william-forsythe-improvisation-technologies>
- William Forsythe** _ **Entrevista por Thierry de Mey** _ **Dance Tech**

— <https://vimeo.com/36635217>

— <https://synchronousobjects.osu.edu/media/inside.php?p=gallery#projectgallery>

SOFTWARES PARA NOTAÇÃO E ARQUIVOS EM DANÇA E OUTROS SOFTWARES

ANVIL _ <https://www.anvil-software.org/>

Creation Tool - TKB²⁰⁴ _ MotionNotes _ Coventry Culture Moves
_ <https://www.coventry.ac.uk/research/research-directories/current-projects/2018/culture-moves/>
_ <http://tkb.fcsh.unl.pt/content/introduction>

Dance Pro _ Europeana Space _ <https://www.europeana-space.eu/dancepro/>

Elan _ <https://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/>

LabanLens _ <https://dance.osu.edu/lablanlens>
_ <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>

Laban Writer Ohio University _ <https://dance.osu.edu/research/dnb/lablan-writer>

Life Forms _ http://www.credo-interactive.com/products/lifeforms/lf_4-0_studio.html

Piecemaker 3 _ Tutorial Scott PM3 _ <https://vimeo.com/317158378>

Piecemaker 3 _ Exemplo de uso com o Parquear bando
_ <http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/mosys/grids/718d441b-f9f0-4381-8850-80dc81b5d779>

Processing _ <https://processing.org/>

Rekall _ <http://www.rekall.fr/>

RV from Zurich University _ <http://rv.process.studio/>

Xsense Mocap _ <https://www.xsens.com/motion-capture>

VVV _ <https://vvvv.org/>

²⁰⁴ Ver pesquisa desenvolvida no contexto do TKB: VALENTE, João Caspar. *Sistema multimodal para captura e anotação de vídeo*. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa, 2011. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/6633>. Acesso em: 19 jan. 2020.

PERFORMANCES

A projetista de Dudude Herrmann (2011)

Bols & worp de Dorothé Depeauw, Matthias Kolle e Flávia Mafra (2018)

Choreoversations Project de Thiago Granato (2013)

Desenho de Margô Assis e Eugênio Paccelli Horta (2011)

Effect de Taneli Tormä (2019)

EscadaAdentro de Thembi Rosa e Lucas Sander (2011)

EscadaAdentro#2 de Thembi Rosa e Lucas Sander (2018)

Parquear bando de Margô Assis e Thembi Rosa (2015)

Perceptrum de Thembi Rosa, Manuel Guerra, Dorothé Depeauw e O Grivo (2012)

RoS indexical de Yvonne Rainer (2007)

Rosas dans rosas de Anne Teresa De Keersmaecker (1983)

Verdades inventadas de Thembi Rosa e O Grivo sobre o *Alarm Floor* de Rivane Neuenschwander (2011)

Nelken de Pina Bausch (1982)

Traços de Graziela Andrade, Jalver Bethônico, Alessandro Silva e alunos da Escola de Belas Artes da UFMG (2016)

Trio A de Yvonne Rainer (1966)

The Hot One Hundred Choreographers de Cristian Duarte (2011)

Apêndice A _ Scott deLahunta²⁰⁵ _ Conversação _ 18.11.2019

Thembi – Como você considera o envolvimento do público em relação aos objetos coreográficos? Estou me referindo as plataformas online, tais como o *Synchronous Objects*,²⁰⁶ *Motion Bank*,²⁰⁷ pois as vezes tenho a impressão que mesmo nas comunidades de dança, ao menos no Brasil, elas ainda não são tão conhecidas. O *Synchronous Objects* foi lançado em 2009...

Recentemente em Lisboa, percebi que vários artistas e performers, grande parte da comunidade de dança de lá também desconhece o *Transmedia Knowledge Base for Performing Arts, TKB*²⁰⁸, projeto coordenado pela Carla Fernandes. Parte do projeto é uma plataforma que demanda o engajamento dos artistas para a sua continuidade.

Scott – Sim, as vezes, fico também surpreso o quanto a comunidade de dança não sabe sobre o *Synchronous Object*. Tem duas coisas; no *Motion Bank*, por exemplo, nunca investimos a fundo em redes sociais, e não tivemos uma pessoa específica para o trabalho de difusão. A outra coisa é que mesmo os pesquisadores envolvidos no projeto, algumas vezes não estão tão envolvidos nas redes sociais. Também sei de alguns professores em Berlim que souberam do projeto, mas não estavam interessados em seguir nessa pesquisa. O mesmo acontece com artistas, alguns deles têm essa abordagem na documentação de dança, na digitalização, com a tecnologia, e outros não. Para o público em geral é mais difícil, em especial com o trabalho da Deborah Hay²⁰⁹ que é mais complexo. Acho que as pessoas que irão se envolver com os trabalhos de Hay e Jonathan Burrows são mais familiarizadas e próximas das pesquisas em dança. Para o novo desenvolvimento do *Piecemaker*²¹⁰ do *Motion Bank* estamos pensando em faze-lo mais aberto e conectado com grupos e instituições que queiram usá-lo. Estou em contato com a *Tate Modern* em Londres, em um projeto

²⁰⁵ <http://www.sdela.dds.nl/>

²⁰⁶ <https://synchronousobjects.osu.edu>

²⁰⁷ <http://motionbank.org/en/>

²⁰⁸ <http://tkb.fcsh.unl.pt/content/introduction>

²⁰⁹ <http://scores.motionbank.org/dh/#/set/sets>

²¹⁰ <http://motionbank.org/en/event/pm2go-easy-use-video-annotation-tool.html>

relacionado aos arquivos que eles têm de dança e performance, dos trabalhos nessa área que começaram a adquirir. Assim, a documentação será importante.

Themi – Lendo o seu artigo escrito com o James Leach “*Dance becoming Knowledge*²¹¹” comecei a pensar sobre a questão da presença do corpo. Você dizia sobre o projeto *Choreographic Language Agent*²¹² de Wayne McGregor e do *Open Ended Group*²¹³, o qual só começou a ser mais eficiente para a interação com os dançarinos com a aparição de um tipo de entidade, uma presença corporal a partir da projeção de um corpo em tamanho real. A Inteligência Artificial desenvolvida para ser utilizada apenas nas telas dos computadores não estabeleceu uma relação tão forte com os dançarinos, quanto a projeção em tamanho real. Assim, talvez, as plataformas digitais de dança online tenham também essa questão do desincorporado, da ausência do corpo ao falar dos pensamentos coreográficos. As exposições parecem ser ótimas estratégias para fazer com que os dançarinos e também o público em geral se envolvam mais, estejam mais próximos, possam experimentar os princípios de movimentos e assim invistam mais tempo nas pesquisas online relacionadas aos arquivos de dança digitais. Foi enorme o público da exposição do Forsythe *Choreographic Objects*²¹⁴ no Sesc Pompeia realizada de Março a Julho de 2019. No ultimo projeto do *Motion Bank, Between Us*²¹⁵ vocês também organizaram uma exposição, não foi?

Scott – Sim, e tivemos muito público, 19,000 visitantes e também na exposição do Wayne McGregor, as pessoas realmente envolviam-se com as ferramentas digitais, especialmente com aquelas que tinham uma escala humana, elas podiam se aproximar mais das ideias coreográficas. No *Between Us* tivemos também a performance e exibimos os materiais relacionados ao processo de documentação e outros materiais produzidos ao longo do processo de documentação, além de outros trabalhos que foram produzidos durante o processo de criação, da peça *Effect*, comissionado pelo projeto e composta por Taneli Törmä.

²¹¹ <https://curve.coventry.ac.uk/open/file/cce782d9-6cde-4726-819a-92b58f6b2489/1/becomingcomb.pdf>

²¹² <https://waynemcgregor.com/research/choreographic-language-agent>

²¹³ <http://openendedgroup.com/>

²¹⁴ https://www.sescsp.org.br/programacao/181194_WILLIAM+FORSYTHE+OBJETOS+COREOGR AFICOS

²¹⁵ <https://betweenus.motionbank.org/>

Thembi – Reconheço como todos estes projetos de arquivos digitais em dança são potentes no campo artístico, educacional e na preservação, especialmente, promovendo um intercâmbios entre áreas diversas. Mas, como você considera que eles poderiam ser ainda mais abertos, no caso do Motion Bank há alguma intenção de abranger outros projetos similares com diferentes artistas e em outras partes do mundo?

Scott – Nós temos os arquivos online disponíveis para todos e constantemente nós fazemos parcerias, agora neste projeto em que estou conversando com a Tate, e estamos abertos para qualquer grupo e instituições que queiram usar.

Temos uma ‘seria questão com direitos autorais e precisamos contratar uma assistência que possa resolver essas questões. Pois, como você sabe nós mantemos todas as anotações em Mainz no arquivo do Motion Bank, assim como no projeto que fizemos no Brasil, nós temos todos os vídeos no YouTube, mas as anotações estão no MB.

Tecnicamente nós temos condições de lidar com isso, embora, sejamos uma equipe muito pequena, mas há uma complicação quanto a privacidade, em se manter as informações dos outros, então, tudo isso precisa estar muito claro. É uma das razões para não deixarmos tudo aberto, mas sim darmos os logins para as pessoas que consideramos como pesquisadores parceiros do projeto.

Thembi – Como você pensa que podemos usar os softwares e organizar os labs tentando manter as singularidades de cada artista, a especificidade dos diferentes contextos, de modo que não estejamos apenas aplicando metodologias desenvolvidas nos projetos da Europa e EUA?

Scott – O *Piecemaker*, a ferramenta de anotação é muito aberta, e não temos uma proposta curatorial relacionada a ela. Cada um pode escolher como usá-la, nós apenas disponibilizamos para que cada artista e cada projeto possa estabelecer seus modos de usar de acordo com suas propostas, e seus próprios métodos. Não é fechada de maneira alguma. Apenas sugerimos baseado no que as pessoas que estão trabalhando

em documentação estão fazendo, gravando, anotando, colecionando documentos, dados, entrevistas...SE alguém quiser anotar em chinês não tem restrições.

Em relação ao tópico da Epistemologia Sul eu penso que está mais relacionado aos princípios da internet, das linguagens computacionais, dos softwares aos quais todos estamos submetidos, a globalização. O que é local e o que global neste contexto no qual todos temos acesso as mesmas coisa, estamos falando, assistindo e recebendo os mesmos estímulos. Acho que este é um tópico bem sério.

Quanto o trabalho com tecnologia coleta as experiências corporais, como podemos compartilhar isso sem estarmos no mesmo espaço? É realmente possível aproximarmos de um pensamento coreográfico sem compartilhar essa experiência?

Quanto a tecnologia envolvida em coletar os dados, criar coisas relacionadas aos trabalhos e metodologias estão provendo ideias significativas sobre o que elas são realmente. É claro que não é o mesmo que ter a experiência. Alguns trabalhos são mais aptos a apresentarem seus princípios, enquanto outros precisamos mesmo experimentar.

Thembi – Sim, como se voltássemos a questão em torno da gravação da performance que nunca será o mesmo que a performance ao vivo.

Scott – Exato, é a famosa afirmação de Peggy Phelan²¹⁶ sobre a ontologia da Performance, a efemeridade da dança que ao ser gravada já não é mais ela mesma. A performance apenas existe ao vivo. Mas, eu não concordo com isso de modo algum. Acho que podemos gravar; podemos ter diferentes ângulos e perspectivas da performance. Todo o esforço que temos feito nas documentações com tecnologia é válido; estamos abarcando os modos que cada coreógrafo trabalha e fazendo e fazendo com que essa transmissão de conhecimentos em dança esteja disponível.

²¹⁶ PHELAN, Peggy. *The ontology of performance: representation without reproduction, Unmarked*, Londres/Nova York, Routledge, 1993. “A única vida da performance é no presente. A performance não pode ser salva, gravada, documentada ou participar de qualquer outra forma na circulação das representações de representações: uma vez que o faça, ela se torna algo diferente da performance. Na medida em que a performance tenta entrar na economia de reprodução ela trai e diminui a promessa de sua própria ontologia. O ser da performance, como a ontologia da subjetividade proposta aqui, é alcançado por meio de sua desapareição. (PHELAN, 1993, p. 146)

Thembi – É como se no processo de documentação digital tivéssemos duas fases, a primeira na qual o coreógrafo com a equipe envolvida se torna mais consciente e tem a chance de lidar com a sistematização do seu trabalho. Uma segunda fase em que esse material é colocado em um formato para ser publicado, compartilhando um pensamento coreográfico, e algumas estratégias com as quais lidam em seus processos de criação. É estranho como na dança não temos a prática de pegarmos uma partitura e fazermos, tal como acontece na música. Vários músicos no Brasil tocam, por exemplo, “*Music the table*” de Thierry de Mey, mas não vemos os dançarinos pegarem a partitura “*No time to Fly*” de Deborah Hay e dançá-la. As questões de autoria, direitos autorais em dança parecem mais complicadas do que na música.

Scott – A música tem uma longa tradição desde o século XVI com um sistema de notação comum que vem se espalhando pelo mundo e os músicos podem pegar as partituras e tocá-las. Com a dança nunca tivemos um sistema consensual de notação, como temos com a música. Por isso, fica muito mais difícil termos diferentes versões e interpretações de uma dança, mesmo quando temos as partituras. Não temos uma plataforma de partituras para dança. Em uma entrevista com Laurence Louppe²¹⁷, o matemático René Thom calculou quantos elementos nos temos na dança, que faz com que seja um sistema muito mais complexo de notação se comparado à música. São vários fatores a serem alcançados e é muito difícil abarcar todos eles, espaço, vetores, força, velocidade, direção, dentre outros.

Mesmo trabalhando com tecnologia é difícil contemplar tudo isso. Nas novas pesquisas com Inteligência Artificial muitos pesquisadores estão tentando compreender os movimentos, alguns de modo mais experimental, outros mais criticamente, são vários esforços diferentes nessa direção.

Recentemente, encontrei-me com Sarah Alaoui e Frédéric Bevilacqua do IRCAM²¹⁸ in Paris e eles estão trabalhando em alguns projetos relacionados ao aprendizado de máquinas, AI e Sarah mencionou questões relacionadas as tendências ou ao viés dos algoritmos que nunca são neutros, e na maioria dos projetos em tecnologia, aquilo que está relacionado ao *embodiment*, a presença do corpo que é essencial aos estudos e

²¹⁷ Louppe, Lawrence, Editor (1994), *Traces of dance : drawings and notations of choreographers*; translated from the French by Brian Holmes, Peter Carrier. Paris : Editions Dis Voir

²¹⁸ <http://ismm.ircam.fr/>

compreensão para a criação e documentação em dança é esquecido. Mesmo na instalação “*Double Skin | Double Mind*²¹⁹” relacionada ao trabalho de Emio Greco | PS, a equipe fez um grande esforço para trabalhar com a presença do corpo, com um feedback em tempo real, mas existem problemas em realmente sentir a experiência dos princípios de movimento de Emio Greco. Algumas questões estão relacionadas à captura de movimentos, ao feedback, não tenho certeza se o público precisa de tudo isso para ter a sensação e ter contato com a transmissão de conhecimentos dos movimentos.

Thembi – Com alguns alunos da graduação em dança, artes digitais e animação da Escola de Belas Artes da UFMG, utilizei exemplos de visualizações digitais em dança do *SO* e *MB*. A proposta era estudar alguns pensamentos coreográficos e gerar objetos coreográficos. Foi um experimento interessante, especialmente porque eles puderam estar engajados com as práticas de movimentos das partituras do *Parquear Bando*²²⁰ e isto estimulou diferentes criações em mídias digitais.

Foi um laboratório curto de apenas dois meses para desenvolver essa proposta, e algumas animações ficaram ótimas, mas não estou certa se podemos considera-las como objetos coreográficos. Algumas delas estão bem atreladas aos registros em vídeo da coreografia, outras estão claramente influenciadas por alguns dos modelos do *SO*.

Toda essa introdução é uma continuação da pergunta anterior relacionada a como não nos atermos a modelos prévios e quais as características você atribui para considerar algo como sendo um objeto coreográfico? Eu sei que o termo vem do seu projeto com o James Leach e a Sarah Whatley²²¹, e que o Forsythe também se utiliza para as instalações e para o *Synchronous Object*.

²¹⁹ DS|DM <http://insidemovementknowledge.net/>

²²⁰ Parquear Bando <<https://vimeo.com/311053043>

²²¹ In 2008, James Leach, Sarah Whatley, and Scott deLahunta developed ‘Choreographic Objects’, an interdisciplinary research project with funding from the UK’s Arts and Humanities Research Council. This project studied and experimented with the “new ways of presenting choreography and movement utilising digital media” being developed by Forsythe and McGregor alongside new digital media research projects with the renowned choreographers Siobhan Davies (UK) and Emio Greco|PC (NL). By this time, the variety of digital ‘Choreographic Objects’ created included interactive scores and installations, choreographic software agents and digital dance archives and the interdisciplinary research had expanded to include anthropology, geography, linguistics and philosophy (deLahunta 2007; Whatley 2008; Leach 2013). (DELAHUNTA, 2016)

Scott – Primeiramente esse termo surgiu com o projeto *Choreographic Objects*²²² com Leach em que juntamos vários pares, e projetos que estavam trabalhando com esse tema, inclusive com o Forsythe. *Choreographic Object* é como um termo guarda-chuva para cobrir vários projetos interessados em fomentar visualizações digitais sobre pensamentos coreográficos. Isto se sobrepôs a ideia que Bill tomou para suas instalações, esculturas e todos os projetos que ele tem feito em museus desde aquela época.

Ao considerar a ideia de materializar os pensamentos coreográficos, podemos considerar também *Choreographer's Score*²²³ de Bojana Cvejic e Anne Teresa de Keersmaeker, *Material for Spine*²²⁴ de Steve Paxton como sendo também objetos coreográficos.

Não penso que temos um ponto específico para para dizer quando algo se torna um objeto coreográfico; não há essa linha. Por exemplo, em Debora Hay, quando Amin Weber, da equipe do *Motion Bank* faz a sua proposição digital para a partitura de “*No Time to Fly*²²⁵”, isto é um objeto coreográfico. Mas pode ser várias coisas, parece ser algo relacionado com uma aproximação artística.

Thembi – Sobre a sua experiência no Brasil com CCL7²²⁶ in 2016, e com o *Motion Bank Lab Brazil*²²⁷ em 2019, e com o conhecimento do contexto da dança que você tem por aqui; você tem ideias e sugestões para ampliarmos as metodologias e práticas de arquivos digitais de dança no Brasil?

Scott – É difícil saber, porque construir arquivos digitais é algo que toma muito tempo, necessita de financiamento para que seja feito de modo apropriado. Acho que podemos fazer parcerias com a Monica Dantas, no sul do Brasil, pois na Universidade de Porto Alegre elas estão trabalhando com arquivos de dança e já têm uma longa relação com a Coventry University e a Sarah esteve lá por algumas vezes.

²²² <http://projects.beyondtext.ac.uk/choreographicobjects>

²²³ *A Choreographer's Score* Anne Teresa de Keersmaeker & Bojana Cvejic (Rosas, Brussels & Brussels: Mercatorfonds, 2012)

²²⁴ Paxton. *Material for Spine* <<https://www.materialforthespine.com/en/menu>>

²²⁵ <http://scores.motionbank.org/dh/#/set/digital-adaptation-of-no-time-to-fly>

²²⁶ http://choreographiccoding.org/#lab-brazil_16

²²⁷ <http://www.sdela.dds.nl/motionbank/brazillab2019/#/>

Você sabe que é um problema manter os arquivos digitais, rapidamente as tecnologias tornam-se obsoletas, flash adobe não estará mais disponível. Assim, parte de projetos como, o *Synchronous Objects*, não sei como farão. É um problema quando temos um projeto duracional, com um fundo específico, construímos um site, mas depois a sua manutenção, adaptação torna-se um problema. No *Motion Bank* também temos dificuldades específicas com alguns vídeos que não rodam e não sabemos como iremos resolver essa questão.

Thembi – Talvez uma das estratégias seja construir os arquivos digitais em dança em parceria com algumas instituições capazes de serem responsáveis pela manutenção e continuidade, como é o caso da *Siobhan Davies Archive*²²⁸ na Coventry University, não funciona deste modo?

De todo jeito não é uma garantia, pois as políticas de arquivo sempre podem se modificar nas instituições. No Brasil, durante anos tivemos a base de dados de Dança Contemporânea do programa “*Rumos Dança*²²⁹ *Itaú Cultural*”. Porém em 2010, decidiram tirar o site do ar, e agora temos apenas a Enciclopédia Itaú Cultural²³⁰ que para as artes visuais é bem ampla, mas na dança temos apenas pouco verbetes.

Scott - Sim, o *Siobhan Dance Archives* está atualmente hospedado na biblioteca da Coventry University, eles migraram. É uma opção que antes mesmo de começar um projeto seja realizada as parecerias com alguma instituição que tenha um departamento de bibliotecas e que possa mantê-lo. Mas por outro lado, isto irá trazer uma série de limitações relacionadas aos sistemas das bibliotecas, os plug-ins e outras questões. O projeto *Dance Heritage* nos EUA está parado, tem a *New York Public Library*²³¹ com uma grande coleção de dança, mas você precisa estar lá para ter acesso, no site é bem limitado. Na Europa, temos mais fundos para arquivos em dança, como na Alemanha com o projeto *TanzFond*²³² project, que é bem amplo.

²²⁸ <https://www.siobhandaviesreplay.com/>

²²⁹ <https://www.itaucultural.org.br/e-book-rumos-danca>

²³⁰ <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/busca?categoria=danca>

²³¹ <https://www.nypl.org/about/divisions/jerome-robbins-dance-division>

²³² <https://tanzfonds.de/en/home/>

Apêndice B _ Choreographic Coding Lab 7 (CCL7, 2016)

Rastros – sugestões de narrativas

Em que medida as memórias são resignificadas pelas conexões?

Este texto tem como objetivo deixar alguns rastros, pequenas sugestões de narrativas sobre a semana do *Laboratório Código Coreográfico*, CCL7, realizado em Belo Horizonte, de 02 a 08 de Julho de 2016. Enredado em um palimpsesto formado por outras tantas narrativas, dentre as quais, aquelas que já estão disponíveis no Motionbankhackpad, hashtags #cclab7 mencionadas em *timelines* do *Facebook*, e outras tantas versões digitais, que poderão surgir em configurações distintas. Textos, vídeos, animações, códigos, traços em performances, instalações, coreografias que tiveram a chance de serem gestadas ou expandidas junto aos participantes envolvidos nessa semana de imersão.

Um impulso arquivístico, em referência ao texto de Hal Foster, faz parte das propulsões deste projeto, e muitos dos artistas presentes lidam diretamente com questões relacionadas a documentação, com um engajamento na presença daquilo que poderia ser perdido, ou esquecido. Para Marc Augé (2001) o esquecimento é o tempo da demora da memória em habitar aquele lugar. Sendo que, de acordo com Paul Ricoeur cada rastro relaciona-se a presença de uma testemunha; são camadas de mediação; conjuntos de camadas; que precisam de confirmação. Uma noção de história que não é conclusiva, não tem uma totalidade, vincula-se a experiência, ao desdobrar, ao sensorial, “aceitar a cada instante o útil e rejeitar momentaneamente o supérfluo.” Os rastros produzidos no CCL7 parecem estar comprometidos com o agora, instaurar algo daqui para diante. O passado que ele evoca torna-se um presente. O *Laboratório Código Coreográfico* surge com a proposta de reunir artistas da dança e das mídias digitais a fim de instaurar um ambiente de trocas, compartilhamento de práticas artísticas e protótipos para criações futuras. É no encontro entre coreógrafos, e suas estratégias de criação coreográfica, que se faz o compartilhamento das suas experiências com programadores de softwares, designers e demais artistas interessados em envolver-se nas traduções e contaminações mútuas entre seus saberes.

Os CCLs incentivam a criação de uma rede sustentável de práticas colaborativas entre os participantes, e estimulam uma troca contínua na crescente comunidade artística dedicada a pesquisa em artes digitais. Trata-se de um formato que agrupa coreografia, dança, computação e artes digitais. Os *CCLs* derivam do Motion Bank, um projeto de quatro anos de pesquisa (2010-2014) da Forsythe Company, que teve como foco a criação de partituras digitais realizadas com coreógrafos convidados.

Entre 2013 e 2016, foram realizadas sete edições dos *CCLs*, sendo a sétima em Belo Horizonte, no período de 2 a 8 de Julho de 2016, no Espaço Multiuso no Sesc Palladium. Foram selecionados vinte e dois artistas para desenvolverem as suas propostas de criação em um ambiente colaborativo formado por coreógrafos, dançarinos, programadores, designers e músicos. Para a inscrição desta edição do *CCL*, diferentemente dos anteriores, não era necessário uma proposta específica para ser desenvolvida durante a residência. Primeiro, devido ao próprio modelo do formulário online disponibilizado pelo Sesc Palladium, e também pelo consenso de que apenas pelo histórico, o campo de atuação de cada artista e seus focos de interesse, seria possível criar um grupo de trabalho afinado para essa residência. Assim, além de um breve histórico, foram apresentadas as linhas e os interesses de pesquisa de cada participante.

Scott deLahunta, coordenador do Motion Bank e do *CCL*, convidou Christian Mio Loclair, programador e dançarino de hip hop para participar do *CCL* em Belo Horizonte. Mio havia integrado o primeiro CCL em Frankfurt, e além da sua experiência em dança, seu trabalho está baseado no desenvolvimento de programação e criação de plataformas digitais tanto para dança quanto para demandas comerciais. Desse modo, o *CCL*, reuniu um grupo de artistas pesquisadores de Belo Horizonte, São Paulo, Fortaleza, Salvador, Recife e Brasília, sendo vários deles vinculados a grupos de pesquisas em universidades, tais como: Universidade Federal do Ceará (Leonel Brum, David Leão e Caroline Holanda), da Universidade Federal da Bahia (Ivani Santana e Guilherme Teixeira), da Universidade Federal de Minas Gerais (Carlos Falci, Leandro Souza, Graziela Andrade, Marcelo Padovani, Alessandro, Renata Crisóstomo, além de mim, autora desse texto e organizadora do *CCL*, Thembi Rosa), da Universidade Estadual de Minas Gerais (Luiz Naveda), do Instituto Federal

de Brasília (Larissa Ferreira) e da Universidade de São Paulo (Laly Krotoszynsky e Isis Gasparini). Além dos artistas, Leandro Oliván, argentino, residente em Recife, e de Belo Horizonte participaram: Rafo Barros, Sandro Miccoli, e como visitantes: Henrique Roscoe, Marcos M. Marcos, Sérgio Penna, Ana Virgínia Guimarães e Carolina Amares.

Atender a demanda de pesquisadores advindos de diversas regiões do Brasil foi uma das premissas para a formação do grupo, e apenas o encontro de tantos pesquisadores dedicados aos estudos em dança e tecnologia, vem ressaltar a relevância em se estabelecer um fórum nacional de pesquisadores dessa área. Essa proposta foi lançada por Ivani Santana, que se disponibilizou a criar uma sala virtual na plataforma das universidades federais. Este fórum terá como intuito manter, fortalecer e difundir as pesquisas em dança e tecnologia, inicialmente, produzidas no Brasil, podendo-se, em breve, expandir-se para uma ampla rede de pesquisadores de dança e tecnologia de diversos países.

Com a proposta em incitar o contato com pensamentos coreográficos diversos, foram convidados os coreógrafos mineiros: Adriana Banana, Dudude Herrmann e Rodrigo Pederneiras que, infelizmente, devido a motivos de saúde não pode estar presente. Adriana apresentou a sua pesquisa, no Domingo, dia 03 de Julho, focando-se na cronologia dos seus trabalhos, demonstrando as suas interrelações com outros campos artísticos, tais como, artes visuais e música. Além de ressaltar aspectos relevantes da sua trajetória, e sua formação artística em dança e filosofia. Adriana trouxe à tona algumas das suas referências artísticas, em especial, Trisha Brown, cujas obras foram tema da sua dissertação de mestrado, resultando na publicação do livro, *Trishapensamento: espaço como previsão meteorológica*.

Dudude centrou-se, inicialmente em suas explorações em vídeo dança, em *Bing*, trabalho realizado em 1988, em parceria com o cineasta mineiro Eder Santos, a convite do extinto *Carlton Dance Festival*. Dudude, além de vídeos, trouxe também algumas das suas publicações referente as edições do *Ciclo de Confluências – ideias de imagens*, fórum realizado em 2006 e 2009, em parceria com a bailarina Izabel Stewart.

Ao longo da semana de residência, contamos com um grupo fixo de trabalho e outros artistas, pesquisadores que passaram e logo se integraram criando fluxos, bifurcações e trocas entre as propostas que foram se delineando e sendo desenvolvidas.

Segue um breve resumo da agenda e das pautas do *CCL7*:

Sábado, 02 de Julho – Apresentação dos participantes, apresentação do *CCL* e do *Motion Bank* por Scott, e apresentação das pesquisas de Mio Loclair; início da formação dos grupos de trabalho;

Domingo, 03 de Julho – Apresentação da Adriana Banana, com enfoque na sua trajetória artística, no desenvolvimento das suas pesquisas e reflexões sobre as escolhas, financiamento, continuidade, e outros tópicos de uma carreira de mais de duas décadas de pesquisa em dança. Em seguida, os grupos e as estações de pesquisa, iniciadas no dia anterior, foram se fixando. Sendo que alguns participantes envolveram-se em diferentes projetos;

Segunda, 04 de Julho – Pausa

Terça, 05 de Julho – Apresentação de Dudude Herrmann, continuidade do desenvolvimento dos projetos, apresentação do motionhackpad para a realização de registros; produção dos arduínos; testes com o kinect; experimentações com os carimbos; com o aplicativo aurasma; gravação e edição.

Quarta, 06 de Julho – Continuidade dos projetos, oficina de VVV com o Mio para programadores, testes com o kinect, experimentação com os projetos de sons e gestos, implementação de arduínos e vibra calls de telefones celulares; realização dos vídeos de animação vinculados aos carimbos; realização de fotos na cidade para o projeto de mapeamento;

Quinta, 07 de Julho - Continuidade dos projetos; visita de Robin Malick, diretor do instituto Goethe do Rio de Janeiro; oficina de VVV com o Mio; desenvolvimento da interação do kinect em formato do carimbo; produção de fotos; das auras e vídeos para o projeto dos carimbos e de mapeamento;

Sexta, 08 de Julho – Continuidade dos projetos; redefinição dos espaços de cada uma das estações de pesquisa para a mostra aberta ao público; acabamento de alguns protótipos; montagem da mesa de comidas de Joseane Jorge e Benedikt; e mostra fluída do público e participantes pelo espaço.

Na sequência, farei um relato mais detalhado apenas do primeiro dia, pois a apresentação do Motion Bank nos remete a aspectos relevantes para refletirmos sobre modos de registro em dança, em especial, na sua aliança com um grupo interdisciplinar de pesquisa e com enfoque no desenvolvimento de plataformas digitais. Pois, se a questão não é apenas o registro de uma performance, mas sim a própria problematização do registro e das suas formas de aparição, o que poderemos suscitar de cada uma das experiências? E como fazer com que essa metodologia seja relevante para propormos as nossas próprias metodologias de memórias em dança no Brasil? Como fazer com que elas sejam menos estanques, memorialísticas no sentido de vincular-se mais a uma intitucionalização, sacralização do que a um potencial de inventividade, experiência e compartilhamento? Agora, mais do que tudo ressalta a possibilidade da diversidade nesse encontro entre coreógrafos, dançarinos, designers, programadores de softwares e afins. Importa estabelecer limites entre criação, documentação e experimentação, ainda que essas práticas constantemente estejam sobrepostas e interconectadas.

Sábado, 02 de Julho

1. Roda de apresentação dos participantes da residência com uma breve descrição de interesse de propostas para serem desenvolvidas ao longo da semana. Alguns participantes trouxeram ideias com as quais já estão envolvidos para serem testadas, compartilhadas e ampliadas junto ao grupo.

2. Scott fez uma pequena apresentação do projeto *Synchronous Object* de William Forsythe, que foi um dos grandes estímulos para a criação e desenvolvimento do *Motion Bank*. A partir do *Synchronous Object* foi possível demonstrar o quanto a aliança entre dança e tecnologia pode ser fundamental para se dar a ver os processos, as estruturas e organizações coreográficas de difícil reconhecimento para o público em geral, e até mesmo para pesquisadores da área que passam a ter novas ferramentas de análise. Além de tratar-se de uma proposição que lança a memória em dança para um amplo contexto de criação, e mútua cooperação com artistas digitais e programadores. Estabelece-se, assim, novas plataformas para a dança em ambientes digitais.

Ao exemplificar aspectos do *Motion Bank*, Scott centrou-se na elaboração da metodologia incitada pela partitura *No Time to Fly* (2010), solo da coreógrafa

estadunidense, Debora Hay. Ao longo de três meses, três performers com uma experiência prévia nos trabalhos de Hay, Ros Warby, Jeanine Durning e Juliette Mapp, dedicaram-se a ensaios diários dessa partitura. Após três meses, no Outono de 2011, reuniram-se no estúdio da *Forsythe Company* em Frankfurt, na Alemanha, e testaram com toda a equipe, durante quatro dias, diferentes modos de registro das várias adaptações desse solo. Inclusive com a própria versão solo da Debora Hay, sendo repetida diversas vezes.

Parte do desafio de desenvolver uma partitura digital para o Motion Bank baseada em *No time to Fly*, expressa-se em uma das frases descritas na própria partitura: “*The movement may change, but the choreography itself does not change*”. Em tradução livre: O movimento deve mudar, mas a coreografia não se modifica. A partir dessa noção lançada pela própria partitura, além de outros textos de Debora, conversas e entrevistas realizadas com a coreógrafa, decidiu-se gravar várias versões das performances, criando várias camadas a fim de olhar para as múltiplas estruturas possíveis de serem expressas em uma mesma dança. A descrição desse processo, dentre outros está amplamente registrado e disponibilizado na publicação e no site do *Motion Bank*. Um dos catálogos do projeto disponibilizados por Scott está disponível na biblioteca do Sesc Palladium para consulta pública.

3. Após essa introdução, Christian Mio Loclair apresentou alguns dos trabalhos desenvolvidos pela sua companhia, *Waltz Binaire*, e tratou das questões que o incitaram a partir do hip hop a se aventurar no campo da programação. As relações entre corpo e máquina, aprendizado, predição, interatividade, dentre tantas outras que colocam em discussão as relações entre dança e tecnologia. Ressaltou ainda a sua atual preferência na criação de sistemas generativos em computação para interrelacionarem-se a dança, àqueles de mapping e interatividades que, muitas vezes, geram uma relação narcísica, entre dançarinos e projeção.

4. O quarto e último momento do primeiro dia da residência constituiu-se com a pré formação de pequenas estações de pesquisa, delineando-se os seguintes:

Projetos desenvolvidos ao longo do #cclab 7

Carimbos – choreographic stamps score – partituras que emergiram a partir dos carimbos de movimentos criados e disponibilizados pelo designer Rafo Barros. Em seguida, com a utilização do aplicativo Aurasma foram transformados em auras e conectados a animações criadas por Rafo. (Rafo Barro, Ivani Santana, Larissa

Ferreira, Guilherme Teixeira, Isis Gasparini, Thembi Rosa) - *Carimbos, Aurasma, Photoshop, Isadora* (<https://motionbank.hackpad.com/Coreographic-stamps-score-9xTkGzx4hO2>)

Corpo vibrátil – Um corpo instigando o outro a mover-se a partir de estímulos vibráteis de vibra call dos telefones celulares. O kinect captura o movimento e manda sinais para a estrutura de arduino e para os vibra calls que são instalados em diferentes partes do corpo de outra pessoa. A partir de uma captura de *kinect*, os movimentos captados por quem está se movendo em frente a câmera, emitem sinais via OSC para os sensores que passam a vibrar no corpo de quem os está usando. A princípio, a relação entre as partes do corpo foram correlacionadas tanto de modo espelhado, por exemplo, braço direito move; estimula o braço direito de quem está usando o receptor, cabeça, cabeça. Mas, também a partir de relações mais aleatórias, braço direito - cintura, braço esquerdo – ombro direito, etc. (David Leão & Caroline Holanda) *Arduino, Processing, Isadora, Kinect*

Tela < > corpo – vídeo como espaço interativo para performance - interações entre o corpo movendo um vídeo pré-gravado, e alterando os sons de acordo com parâmetros a serem estabelecidos para a manipulação tanto do vídeo quanto do áudio. De que modo a alteração na projeção também poderia afetar a movimentação das pessoas e as possíveis interações? (Lali Krotoszynski, Leandro Oliván, Marcos M Marcos, Thembi Rosa) *Kinect, open framework*

Interatividade Sons e Gestos - qualidades de movimentos, gravações e feedbacks – interação de movimentos a partir de uma partitura musical, co-relacionar sons e movimentos, gravar pequenos gestos, associá-los a arquivos de sons pré-gravados e produzir um reconhecimento de gestos associados a determinados sons ou frases musicais. Análise de qualidades de movimentos, a partir de Laban. (Leandro de Souza, Graziela Andrade, Guilherme Teixeira) *Max SP*

Small studies: Proto Dance - relações entre sons e gestos a partir de parâmetros relacionais pré-estabelecidos, sendo alguns deles inspirados pela metodologia desenvolvida por William Forsythe no seu cd multimídia, *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*. (Luiz Naveda) *Pure Data*

Rituais de Uso - Mapping the city – rituais de uso propõe alterar o modo habitual de ocupação da cidade, subversões nos fluxos e a utilização de realidade aumentada, com

o uso do aplicativo aurasma, ativando propagandas e demais sinalizações na cidade. Foram lançadas algumas fotos que passam a interagir com esse aplicativo nos locais demonstrados no mapa do entorno do Sesc Palladium acessível no google maps, sob o título: rituais de uso. A proposta é que as pessoas possam interagir, e criar as suas fotos e anexá-las nesse mapa, vinculando-as ao aurasma. (Renata Crisóstomo) *google map, aurasma*(<https://motionbank.hackpad.com/CCL7-Mapping-the-City-NPiTZm3DvIV>)

Registros – proposição de formas diversas do registro do CCL, a partir de entrevistas, gráficos, imagens. (Ivani Santana)

Workshop utilizando o software VVV – (Mio Loclair, Marcelo Padovani, Sandro Miccoli)

Um presente qualquer desde seu surgimento,
já é seu próprio passado;
pois como se tornaria passado
se não tivesse se constituído
ao mesmo tempo em que era presente.
(Ricouer, 2007)

Referências

AUGÉ, Marc. **As formas do esquecimento**. Almada: Íman Edições, 2001. p.6-33; p. 66- 106.

BANANA, Adriana Belo Horizonte: **Trishapensamento: Espaço como Previsão Meteorológica**. Clube Ur=Hor Editora, 2012.

FOSTER, Hal. *An archival impulse*. In: October, vol. 110, p. 3-22, Autumn, 2004.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Trad. Alain François. Campinas: Ed. da Unicamp, 2007. p. 423-451.

Links:

Choreographic Coding Lab. <<http://choreographiccoding.org/>> Acesso em: 10 de Julho de 2016.

Chorographic Coding Lab Node <<http://choreographiccoding.org/node/38/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

Mio Loclair <<http://princemio.net/about/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

Motion Bank <<http://motionbank.org/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

Motion Bank HackPad Group

<<https://motionbank.hackpad.com/ep/group/F73nAhhote8>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

Motion Bank HackPad<<https://motionbank.hackpad.com/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

Scott deLahunta <<http://www.sdela.dds.nl/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.

William Forsythe <<http://www.williamforsythe.de/>> Acesso em 10 de Julho de 2016.