

3. A dança e a relação com as mídias digitais

Para Cavalcante (1999), com o avanço das novas tecnologias, a sociedade tem passado por varias transformações, em todas as áreas possíveis do conhecimento humano, a descoberta do corpo, o interesse que ele desperta, a busca pelo autoconhecimento ganhou dimensões espantosas. A superação de limites físicos, antes almejados apenas pelos atletas, passou a fazer parte do desejo de pesquisadores, a possibilidade de rejuvenescimento, recuperação, se possível trocar partes do corpo e ate do corpo um dia, são almejadas e pesquisadas continuamente.

O corpo na cena contemporânea, ainda é o principal meio de comunicação na dança, sensível a novas sensações, sentimentos e percepções, em constante comunicação com o meio e mundo ao seu redor através do processo de globalização, sofrendo influencias que constantemente modificam sua interpretação de mundo e visão artística.

Para a pesquisadora, bailarina e coreografa Ivani Santana, o corpo é uma mídia comunicacional em constante troca com o ambiente devendo ser levado em consideração que:

O homem e sua cognição podem passar a ser tratados também como processos culturais. A tecnologia, portanto, deve ser contextualizada na cultura a qual pertence [...]. A tecnologia computacional carrega o pensamento, os sistemas conceituais metafóricos e inconscientes do seu inicio histórico e, por isso, a relação do que parecia oposto- natureza e cultura- fica escancaradamente exposta (SANTANA, 2006, p.32).

Nesse sentido podemos perceber que a autora apresenta ao longo do seu trabalho de pesquisa em dança e mediações tecnológicas corpos que trabalham em cima de suas características peculiares e possibilidades sensórias motoras, tendo uma importante participação na criação de suas obras interativas em dança, um corpo onde não há a pré-codificação imposta pelas coreografias, e sim uma espontaneidade, liberdade de interação entre si e com o meio maquinaico, mas dentro da ideia da concepção da obra.

As danças com mediações tecnológicas, sem fazer o uso da videodança que é um tipo especifico, são realizadas em palcos ou espaços alternativos, com projeções de imagens capturadas ou não em tempo real, apresentações com bailarinos cujos corpos se encontram envoltos por eletrodos que captam cada mudança de sua movimentação, recursos estes que podem ser usados na videodança.

A dança contemporânea se apresenta como uma nova maneira de se pensar esta arte, não há um modelo ou padrões definidos, em relação a técnica ou aos corpos que dançam,

o que não quer dizer que pode ser qualquer coisa sem uma proposta com base e fundamento, ela como as outras formas de arte, está ligada a ideias criativas e fortes.

Mesmo que nem todas as premonições se efetivem, cumpre discernir que as esperadas fusões, via computador, já estão, de certa forma, sendo antecipadas no hibridismo e nas misturas entre as formas, gêneros, atividades, estratos e segmentos culturais, e meios de distribuição e interação comunicacionais que estamos experimentando, como se a dinâmica fluida dos processos culturais no mundo presencial já estivesse colocando nossas sensibilidades em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial em curso.

As consequências dessas tecnologias para a comunicação e a cultura são remarcáveis. Estamos, sem dúvida, entrando numa revolução da informação e da comunicação sem precedentes que vem sendo chamada de revolução digital. O aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar informação, som, imagem, vídeo, texto, programas, com a mesma linguagem universal.

As artes performativas, como a dança, possuem o registro visual como grande aliada. Ela é uma “produção que ocorre no tempo e no espaço” (CERBINO, 2008, p. 117), servindo de suporte às companhias de dança no sentido de registrar o seu repertório coreográfico e de exprimir a opção estética em determinado período, sendo, na maioria das vezes, transformadas em fontes documentais para o estudo e compreensão da história da dança.

O cinema mudo, contudo, não tardou a perceber a potencialidade da dança e passou a utilizá-la de maneira singular. Artistas europeus produziram obras nas quais a dança tem lugar privilegiado, refletindo e inovando, descobrindo e afirmando um novo horizonte para se pensar e fazer a dança no cinema, tanto no circuito da arte de vanguarda quanto no comercial.

Uma das possibilidades de conhecer as diferentes coreografias de determinados grupos é acessando, via internet, o site da companhia para observar a galeria de fotos, e vídeos postados e disponibilizados nas páginas do site. Esta facilidade em acessar as imagens através de sites na internet pode promover a identificação das opções estéticas de determinados grupos artísticos. Uma análise mais aprofundada pode, ainda, nos levar a conhecer as implicações que influenciaram as produções do momento estudado. Observa-se, com isso, uma função específica e relevante da mídia digital na sociedade contemporânea.

Explorar o diálogo corpo-câmera por intermédios de suas potenciais vinculações técnico-expressivas resulta em uma des-materialização do corpo no próprio processo de abstração do espaço físico e real para o espaço digitalizado e virtual, originando assim coreografia do gesto digital. Essa coreografia concebe a si própria como nova forma de expressão dentro do gênero vídeo dança.

3.1. Vídeo dança

A história da videodança pode ser traçada através de seus antecedentes cinematográficos, com as primeiras pesquisas de movimento realizadas no cinema; pelos musicais de Hollywood e pelas vanguardas artísticas. Por exemplo, nos filmes de Fred Astaire (1899-1987), bailarino, coreógrafo e ator de muitos musicais da conhecida Era de Ouro de Hollywood, a coreografia é exposta, em longos planos-sequência, praticamente sem a utilização de efeitos especiais, deixando livres os bailarinos para que dançam e emocionem os espectadores.

Os esboços a seguir tentam dar uma pequena visão geral do percurso histórico da interferência da dança no cinema. Com isso, os opostos da reconstrução e da criação representam uma dicotomia – por assim dizer, duas linhas por entre a história do cinema que, ao não se pretenderem limites estritos, permitem também alianças. Assim como a sucessão histórica de diferentes mídias- cinema, televisão e vídeo- não podem ser vista como linear, já que cada uma delas é baseada nos próprios antecedentes técnicos e, hoje, as diferentes manifestações midiáticas coexistentes ou se sobrepõem umas as outras.

O cineasta Busby Berkeley (1895-1976), ao contrário, em seus filmes, rompe com as coreografias de palco, liberando a dança das perspectivas frontais do cinema, além de explorar planos incomuns e manipulações de espaço e tempo.

A bailarina Loie Fuller com sua *Serpentine Dance* foi uma pioneira da arte com tecnologia utilizando conhecimentos científicos sobre óptica, química e eletricidade para compor seus trabalhos artísticos, abrindo caminhos para uma arte híbrida. Suas experimentações no palco levaram o teste da primeira mistura química para géis e diapositivos, os slides. Existia uma relação do seu trabalho devido as pesquisas sobre luz e

ângulos com a arte do cinema, o que lhe levou a ser uma das primeiras bailarinas a ser filmada Spanghero(2003).

Maya Deren ucraniana é considerada pioneira na interação da dança com o cinema, propondo alterações na perspectiva de espaço e tempo, criação de ilusões investigando as técnicas de edições. Fazendo parte do cinema de vanguarda de 50 e 60. Entre suas varias contribuições, o recurso de edição chamado dupla exposição, que formata noções de temporalidade, originou a ideia de montagem como composição. Comparando-se ao trabalho do coreografo com o uso do tempo e espaço.

Os primeiros trabalhos com vídeo dança datam dos anos 70, sendo sua origem relacionada a partir do vídeo arte e se caracteriza principalmente como uma forma de experimentação de novas possibilidades de percepção e de movimento no espaço e no tempo. Ela nasce da mistura da técnica da fotografia, do cinema e da dança, sendo que não se restringe a esses três itens a sua produção, enquadrando-se em uma obra contemporânea, esta aberta a sofrer a contribuição vinda dos mais diferentes campos artísticos e de pesquisas em novas tecnologias.

Merce Cunningham coreógrafo e pesquisador, é um dos pioneiros na investigação da dança e novas tecnologias, adaptando e criando dança para as telas de vídeo e cinema deste a década de 70. Seu primeiro vídeo dança em parceria com o videomaker Charles Atlas foi Westbeth em 1974. A essa mescla, ele agregou realizações multimídias como performance, happening e dança pós-moderna. O trabalho deste artista voltou-se ao desenvolvimento da dança misturada à tecnologia em diversos aspectos. Por exemplo, é dele a criação do software Dance- Forms, programa que permite mover figuras humanas tridimensionais para criar sequências coreográficas na tela do computador.

Essa nova forma de arte foi difundida principalmente na Europa, Alemanha, Franca e nos Estados Unidos. No Brasil a pioneira da vídeo dança foi Ana Livia Cordeiro, bailarina, coreografa e arquiteta. Realizou danças com exclusividade para o vídeo, Ana Livia criou uma nova forma de conceber a dança chamada de computer dance, em que planejou no computador a atuação de bailarinos e da equipe de TV. Também criou um sistema de notação em dança chamado Nota-Anna, que é um sistema desenvolvido para registro do movimento em sua trajetória no espaço e tempo.

Isso fica claro nas colocações de Bozzini (1991) ao pontuar que:

Essa nova dança [...] busca [...] uma nova linguagem, que integre não só arte e música, mas também cinema e vídeo. De seu significado como uma ferramenta, o vídeo rapidamente se desenvolveu como um modo de produção artística. Ao mesmo tempo, é muito comum que os espetáculos incluam trechos de filmes ou gravação de vídeo, transmitidas diretamente a partir do que está acontecendo ao vivo, no palco. (1991, p. 39).

Esta ressignificação do corpo e do movimento gera outro lugar, em que os fazeres – dança e vídeo – não são mais pensados separados, mas como um processo de criação em conjunto. Mais do que a transposição da dança para o vídeo e/ou cinema, pode-se pensar em uma hibridação, e, por isso mesmo, um trânsito entre identidades flutuantes e imprecisas. Cria-se, com isso, uma dramaturgia das imagens, em que o que pode ser chamado de efeito dança surge não como objetivo a ser alcançado, mas como consequência.

O aperfeiçoamento técnico e a rápida disseminação do vídeo, desde a década de 1970, tornaram possível em muito pouco tempo registros flexíveis e econômicos, além de reprodução em dança. As variações surgidas no vídeo, nesse ínterim, representaram para todas as companhias de dança um suporte indispensável, embora simples, para seu trabalho. Registros de ensaios servem como controle visual de qualidade dos movimentos, ou como ferramenta para encontrar ideias se, por exemplo, as improvisações e os próprios ensaios são gravados. Hoje, a arte da dança é a que dispõe de mais documentação visual. O mercado exige das companhias nova visibilidade e cooperação com peritos. Essa disposição seria um estímulo para o desenvolvimento da vídeo dança.

3.2. Senhoras de Andrade: dois vídeos dança

A reapresentação dessa obra, ganha uma nova inquietação, uma nova interpretação através da movimentação dessas imagens já consagradas, possibilitando assim uma maior difusão e o reforço de nosso compromisso com a arte em manter cada vez mais viva nossa identidade cultural agregando ainda mais valores ao artista bem como sua popularização tornando assim cada vez mais rico nosso patrimônio cultural brasileiro.

O resultado de tudo isso será impresso através da documentação em dois vídeos dança que possibilitará essas hibridações em diversas linguagens artísticas: artes plásticas,

dança e novas tecnologias e visualizado em dois trabalhos denominados: Senhora de Andrade in Manaus e Senhora de Andrade in Amazonas.

Os caminhos percorridos para compor cada vídeo dança buscou seguir dois elementos que diretamente estão ligados ao pesquisar e suas memórias, ou seja, a religiosidade e o regionalismo através da relação com o corpomídia.

A chave de entendimento do conceito de corpomídia é a relação do corpo com o ambiente a ser entendida como coevolução, e não como evolução. Pois ambos, corpo e ambiente, estão evoluídos e realizam suas trocas através do processo evolutivo. Essa relação não cessa e, por isso, para a teoria do corpomídia, “nosso corpo não passa de uma forma circunstancial que as muitas informações espalhadas pela vida tomam ao longo do tempo” (KATZ, 2002, p. 31) e ainda: “o corpo é uma mídia, um processo constante, permanente e transitório, de acomodamento dessas trocas inestancáveis com o ambiente onde vive” (KATZ, 2002, p. 35)

Cada vídeo assume em sua exibição pontos que buscam afirmar as escolhas bem como as obras escolhidas para cada vídeo e suas relações com o corpo, o artista, as obras e o lugar.

3.2.1 Senhora de Andrade in Manaus

Sem pretender dar uma definição prévia de cultura popular, regional, ou regionalismo, até porque caberia um maior estudo para analisar melhor esse conceito. Nem todas as pessoas de uma mesma sociedade partilham de uma mesma cultura, daí é importante salientar a cultura letrada, ou seja, aquela adquirida através da educação formal, nas escolas, universidades que ainda atinge uma minoria, e uma cultura iletrada da maioria, que viceja nas farsas, mistérios, folhetos, contos, imagens devotas e festas religiosas etc.

No videodança Senhora de Andrade in Manaus que tem como releitura a obra Nossa senhora de Manaus de 1986, as imagens utilizadas para a criação da mídia abordando o tema regional sem ser regionalista, busca pontuar as questões da regionalidade, parte imanente de nossa cultura e da obra escolhida, transportando alguns elementos figurativos do artista para a aproximação contemporânea com a cidade.

A nova população das cidades, distantes de suas fontes culturais tradicionais, afastada de seu meio, transforma-se em consumidora dessa cultura intermediária, com características de cultura de massa, voltada para o consumo imediato, em que, produtos manufaturados são postos para circular por uma economia cada vez mais mercantilizada.

E é nesse lugar que entra a produção do videodança, o que somos enquanto cidade hoje e nossa relação com essas questões culturais que dialogam com esse corpo contemporâneo e suas possibilidades de relação com a cidade de Manaus do artista Moacir Andrade e a Manaus que cria uma nova identidade cultural.

O contexto histórico e cultural, bem como as peculiaridades conceituais de cada realidade de onde surgem essas terminologias, faz com que elas não sejam exatamente equivalentes e adequadas para descrever não importa qual situação cultural.

As várias culturas vivem a contradição de sofrerem as mesmas transformações e receberem as mesmas influências a partir de lugares e tempos diferentes, e o resultado disso é um mapa cultural de temporalidade descontinuas, um sistema aberto, imprevisível, diferentemente de uma “cultura universal”, pretendida durante muito tempo pelo ocidente.

Daí o desejo de rerepresentar o olhar do artista através de outra linguagem, buscando traçar esse paralelo referindo-me as trocas culturais que fazem parte do processo estudado, a exemplo dos diálogos estabelecidos entre as artes plásticas, a dança e as novas mídias, em que no vídeo, não busco nomear nenhum desses lugares, apenas dialogar com todos.

Interessa-me aqui refletir sobre como os contextos culturais, em especial os vividos pela cidade de Manaus, pelo olhar do artista e o novo olhar do pesquisador, dialogam através da dança, relacionam-se com este “impacto sociológico e cultural de uma mesma cidade”, em que, os domínios artísticos se munem da construção de um saber paralelo, ou seja, as novas mídias como forma representativa desse novo olhar sobre a mesma cidade, e sua nova relação seja de afirmação ou contestação.

É inevitável atrelar essa discussão ao debate sobre as concepções de identidade, seja ela qual for, e nesse sentido é que se deu a escolha da obra aqui estudada nesse primeiro vídeo.

Precárias são as que separam as diferenças de identidades, sendo, portanto, precária qualquer ideia de essência do sujeito. Numa compreensão mais abrangente, a relação corpo-ambiente explica por que os constantes trânsitos de povos, informações e referências

culturais concorrem para que não fiquem intactos nem o ambiente para qual se migra, nem o que migra para tal ambiente.

A fertilidade encontrada nesse ambiente está justamente na possibilidade de entender essas constantes trocas com o lugar e seu tempo. Levar esse corpo então para diversos ambientes, aproximando dos lugares contemplados na obra escolhida, suas cores, formas, semelhanças e dialogar com esses ambientes, traz consigo o reconhecimento da impureza dos processos e a contribuição de cada um para a realidade desse lugar contemporâneo que é Manaus em 2013.

3.2.2 Senhora de Andrade in Amazonas

No segundo vídeo que recebe o título de Senhora de Andrade in Amazonas, a religiosidade é elemento condutor para a movimentação das cenas, que agregam o que já foi colocado na análise da obra, as influências religiosas no estado do Amazonas, e a relação do pesquisador no que se refere a imigração nordestina no Amazonas traz também esse elemento religioso em suas histórias e memórias, que são bastante marcadas na obra de Andrade em diversos quadros.

O corpo religioso é um vasto domínio de estudo, um campo ainda inculto que antropólogos, historiadores das representações e historiadores da arte começam a explorar. Suas contribuições esclarecem as mudanças que se operaram no curso dos séculos medievais e modernos; mas o corpo não estava realmente no centro de suas preocupações e, portanto, elas só atingiram de maneira ocasional. A história das representações do corpo no universo religioso é hoje um canteiro aberto e o essencial da tarefa está diante de nós.

A iconografia favoreceu consideravelmente o tema da narrativa do produto desse estudo, as novas imagens acompanham, ou busca fazer paralelos com a obra do artista teve um papel essencial, pois serviram de alternativas ao discurso da pesquisa.

Transportar esse místico que vive de maneira permanente uma dupla relação na obra do artista e que o pesquisador agrega isso as questões corporais nesse discurso e que não uniformize o conjunto das manifestações corporais.

A inserção da dança na prática devocional dos cultos religiosos populares acentua sua especificidade em relação à dança contemporânea. Amplia-se, em razão disso, o âmbito da abordagem, procura-se uma visão mais integrada do espetáculo no religioso. É preciso

respeitar a natureza e a lógica interna dessa totalidade em que a dança se insere, evitar pensá-la de forma abstrata, separada do seu contexto de criação, fruição e reprodução.

É de fundamental importância também salientar a interação entre as imagens da obra do artista e as criadas a partir da releitura do pesquisador, no qual, pontua essas diversas instâncias religiosas, investigando a natureza das relações entre elas, no interior de um único campo religioso, no qual todos os aspectos da vida religiosa interagem, no nível dos discursos e da produção simbólica, e se definem a partir de mútuas referências, como instâncias complementares ou concorrentes. Os discursos religiosos, a simbologia das festas, rituais e a imagem de Nossa Senhora nesse contexto amazônico construído por Andrade, são representados no vídeo, em que, essas correlações, sejam elas meras idealizações, sejam relações religiosas efetivas. Difícil distinguir uma coisa da outra quando se trata de bens simbólicos.

Nessa abordagem proposta voltou-se para a análise e a reprodução desse olhar sobre a obra, no caminho estreito de uma releitura artística que evitou sobrepor-se à antropologia ou à sociologia, buscou na pesquisa de campo os elementos de uma interpretação que privilegie os aspectos simbólicos das festas religiosas e seus folguedos.

3.2.1 Aspectos Metodológicos

A abordagem desse trabalho encontra-se dentro da pesquisa qualitativa estando de acordo com Chizzotti (2001), sendo que durante todo o processo de composição da obra, o pesquisador esteve diretamente envolvido nas diferentes situações que se apresentaram, com observações, experimentações e trocas de informações e experiências, o que levou à análise e criação em arte. O pesquisador experimentou o espaço familiarizando com os acontecimentos do cotidiano captando assim o universo das percepções.

A abordagem epistemológica, usada foi a dialética, pois existiu uma relação dinâmica entre sujeito e objeto, a todo o momento com trocas de informações diretas que aconteciam a partir das observações, muitas vezes as informações foram sendo reformuladas ou complementadas, caminhos que haviam sido escolhidos foram sendo redirecionados, as contradições que no primeiro momento pareciam confusas, acabaram potencializando soluções de alguns impasses no desenvolver do trabalho.

Na abordagem do procedimento, foi escolhido o estudo de caso, pois partindo de um estudo de observação de um todo dividido em partes chegaria a um objetivo final que era a criação da vídeo dança, onde foram feitos durante o processo de pesquisa e criação da obra registros escritos descrevendo partes do processo, fotos e filmagens dos bastidores das atividades que estavam acontecendo.

Das técnicas de coleta de dados, estando segundo Chizzotti (apud Oliveira, 2004, Lakatos, 1998), foram utilizadas:

A observação participante, onde durante as pesquisas de campo o pesquisador interagia diretamente com os objetivos observados, seja com novas informações, coreografando, criando e dirigindo as sequências coreográficas.

A análise documental e a pesquisa bibliográfica foram pontuadas a partir de livros, textos, sites, artigos. A pesquisa bibliográfica é a base de qualquer trabalho científico, ajuda o pesquisador a descobrir seu caminho e definir suas metas com informações específicas ou relacionadas ao assunto escolhido, e a análise documental pode esclarecer muitas dúvidas, principalmente quando observados relatos de outros trabalhos sobre vídeo dança.

O trabalho de campo esteve presente durante todo o processo de criação da obra, num primeiro momento específico da parte de pré-produção, pesquisa de material, escolha dos profissionais que participariam do processo de filmagem e possibilidades de parcerias. Em um segundo momento os estudos de movimentos, laboratórios, filmagens, a produção do trabalho, a direção e edição.

O diário de campo foi utilizado principalmente para a descrição dos laboratórios, pesquisas de movimento, filmagens, registros fotográficos para serem utilizados na edição dos dois vídeos proposto como produto final.

3.2.2 Criação do Roteiro

O roteiro foi criado paralelo ao andamento do trabalho o que possibilitou ao pesquisador fazer várias alterações até sua apresentação final. Os primeiros escritos sempre foram pensados totalmente não linear, buscando uma poética livre para a transposição da obra do artista para esse universo do corpo e da dança agregado a essas imagens que ajudaram a construir o trabalho de cada obra.

A grande dificuldade que sempre surgia e que proporcionou o entusiasmo pelo trabalho foram às repetições de alguns elementos na obra do artista, e que potencializavam a exploração cada vez maior desses elementos nos dois vídeos. Pensar em colocar em movimento uma obra fixa foi sem dúvida o maior desafio, dialogar com as imagens já criadas pelo artista plástico e que as mesmas já possuíam grandes referências foi o grande desafio. Como encaixar e separar tudo isso e colocar em outro tempo e em um novo espaço, se deu sempre as grandes inquietações do pesquisador.

Nesse sentido o roteiro foi potencializado com algumas indicações que criariam o universo a ser abordado nas imagens. Cores, religiosidade, elementos cênicos e cotidianos amazenses foram os elementos que serviram de orientação para a criação das cenas que compõem o material editado.

O trabalho para a construção do roteiro também se deu a partir das preocupações da pesquisa de linguagem da dança e o áudio visual. A pesquisa dos lugares e do movimento que seria levado para as imagens buscou a hibridização de diversos formatos e técnicas isoladas e o que elas poderiam gerar.

A maior questão sempre era como seria possível encontrar meios de construir as cenas a partir de recursos de composição das imagens, tempo, e o espaço do áudio visual, relacionando a imagens em movimento e a escritura da dança.

3.2.3 Produção

O trabalho de produção exige muita disposição, atenção, desenvoltura e capacidade de resolver eventuais contratemplos, propicia um conhecimento prático-teórico principalmente no que se refere às relações humanas e organização técnica de um trabalho, neste caso de vídeo dança.

Foi algo que sempre esteve presente nas orientações, no primeiro momento a equipe que iria conduzir todo o trabalho, tanto nas externas como nas gravações internas.

Algo que também pontuava a questão da produção foi a quantidade de vídeos danças sugeridos para ser produzido e o que parecia simples no início, produzir dois trabalhos de 2 minutos tornou-se um grande desafio quando no início das filmagens é percebido o tão grande seria tudo aquilo, horas de captação de imagem para selecionar no processo seguinte

de edição, a criação do roteiro sobre o que filmar, tudo isso gerou um grande envolvimento de todos que participaram dessa etapa, e do pesquisador que tinha que direcionar o que queria nessas imagens e a utilização delas para edição.

A escolha dos lugares também foi algo bastante pensado, procuramos filmar tudo próximo, facilitando assim o deslocamento, sendo a maior parte das imagens captadas no centro da cidade, porto de Manaus, mercado público, praça da igreja da matriz, feira da panair, e as cenas internos no casarão de ideias que ficou sendo o estúdio para essas imagens estáticas usadas no vídeo 2.

A equipe foi composta por 3 pessoas que se dividiam em registrar os momentos através de fotografia, o videomaker e o pesquisador do trabalho que atuava como interprete-bailarino e diretor de cena.

3.2.4 Edição

Na videodança se faz necessário conhecer um pouco sobre produção e linguagem técnica de cinema, e a videodança se relaciona ao cinema de ficção (sendo uma estória criada pelo artista) não é real.

O fato de o videomaker ser a mesma pessoa que editou o trabalho fez uma enorme diferença nas obras, o dialogo ficou mais claro, a compreensão acontecia com mais facilidade tanto das ideias como das técnicas que seriam plicadas em cada vídeo e a melhor composição possível para cada vídeo.

As técnicas usadas na edição caminharam em diferentes vertentes, ambas interligadas com elementos comuns o que garantiram criar o universo proposto pelo pesquisador para a releitura das obras escolhidas. Entre as técnicas usadas, estão presentes a de stop motion, que busca dialogar com a fotografia e adquirir movimento ao ser transportado para o cinema, além de técnicas e efeitos que possibilitaram criar, sobreposições, duplicações de imagens, aceleração, sobreposição.

Uma das questões mais instigantes na edição foi a busca pela identidade de cada videodança, suas características que ao mesmo tempo, pertencesse ao todo do trabalho, que o artista pudesse ser reconhecido em sua obra e a principal das inquietações era no que se refere ao pesquisar garantir seu olhar sobre os dois produtos que seriam editado, possibilitando o que o programa de pesquisa reconhece como a releitura de uma obra de arte e os diálogos com as suas praticas artísticas.

A videodança é apenas uma das muitas possibilidades de manifestação e apresentação da dança como mediações tecnológicas. Acredito que esse trabalho possa ter vários desdobramentos em meu fazer artístico agora caminhando pela nos tecnologias e seu hibridismo com as artes em suas diversas linguagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dança com mediações tecnológicas se desenvolveu a partir de um longo processo histórico cultural e artístico-social, sendo a dança uma expressão do homem, não podendo ser pesquisada separadamente de seu contexto sociocultural, sendo que ela acompanha a evolução humana em todos os seus aspectos.

Os avanços tecnológicos são resultado do desenvolvimento mental da espécie humana. Em um primeiro momento para superar suas dificuldades, para harmonia e sobrevivência da raça, num segundo momento principalmente ajudando na criação e compreensão dos sistemas sociais criados pelo próprio homem cujo principal foco é a riqueza e poder.

Todos esses acontecimentos acabam sendo questionados pelos artistas nas mais diversas linguagens artísticas. Hoje os trabalhos que não deixam abertura para introdução da tecnologia praticamente estão excluídos do contexto contemporâneo (RUSH,2006).

Duchamp em seus questionamentos e reflexões sobre a arte, apresentam alternativas para a sobrevivência da espécie no novo contexto onde realidade e realidades virtuais se confundem e complementam, pois ambas são reais, tendo em comum o hibridismo.

Justamente com o processo da evolução humana ocorreu a evolução da técnica. Uma das características do ser humano é a adaptação ao meio em que vive para sua sobrevivência (SANTANA, 2006).

O ser modifica o ambiente e é modificado por ele e assim acontece com tudo que manipula e cria. As tecnologias são frutos da evolução da humanidade e sua relação com o meio e consigo mesmo, estando assim empregadas com suas metáforas (entendimento de mundo), de modo que os tecnófilos (entusiastas a favor da tecnologia) e tecnoclastas (que quebram a ideia da tecnologia) são resultado do desconhecimento dessa intrínseca relação evolutiva (SNATANA, 2006).

A dança no Amazonas tem grandes reflexos de movimentos que impulsionaram o que vivemos hoje, bem como de pessoas que compraram essa batalha de produzir e se organizar enquanto categoria aqui em Manaus.

A retomada dessa dança acontece com mais efervescência nos anos 70, em que alguns nomes chegam por aqui, ou retornam com novas vivencias e experiências

impulsionando e fomentando o cenário local. Desse movimento surgiu vários artistas que vão compor a cena da dança em nosso estado, trazendo também para esses palcos o início desse movimento de dança moderna e contemporânea.

Um grande passo para nossa cidade foi a criação do curso de dança na universidade, responsável hoje pela formação de profissionais e encaminha-los ao mercado de trabalho e a profissionalização de algumas áreas partindo desse pensamento da busca pelo conhecimento teórico. Agregado a isso, temos o Corpo de Dança do Amazonas que há 15 anos estabelece essa relação profissional com os artistas de nosso estado e do país. Então nesse sentido e diante desse cenário é que o movimento se firma como algo de grande relevância para pensarmos cada vez mais possibilitar esses momentos da dança em nossos palcos, ruas, galerias, praças e fazer da nossa dança nossa solidificação como artistas e a valorização dessa linguagem artística e seus desdobramentos com outras linguagens e técnicas.

A pesquisa sobre a evolução da relação entre arte e tecnologia, elucidou o envolvimento e criação em dança com mediações tecnológicas possibilitando uma maior afinidade e liberdade para explorar essa forma híbrida de arte desde sua concepção, onde o corpo não está dissociado de sua estrutura orgânica, suas memórias e metáforas, sua mente e alma, para estar envolvido e contaminado pela técnica. A dança como mediação tecnológica é a expressão da contemporaneidade altamente interativa em que o computador não é apenas uma máquina de cálculo, manipula códigos para criar imagens, sons, poesias, filmes e firma uma relação com o mundo a qual pertence.

A construção desse trabalho baseada numa representação de uma manifestação popular através das festas religiosas, recidas através do olhar de Moacir Andrade e suas relações com a cultura popular em seus diversos conceitos e proporciona o debate crítico acerca dessa dança que se aprofunda em outras formas de manifestação, e não gira mais em torno do que vem ser “autêntico”, e sim a propósito de quais são as possibilidades do “autêntico”, uma vez que não temos acesso às origens, a não ser pelas representações do presente.

