

Anais do IV Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança - ANDA
"Formação em Dança: estratégias de emancipação."

Goiânia - 2016

ISSN: 2238-1112

Para citar esse documento:

FARIAS, Ítalo Rodrigues; ROMERO, José da Silva; GODOY, Kathya Maria Ayres de.
A dança no universo digital. *Anais do IV Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança*. Goiânia: ANDA, 2016. p. 489-502.



www.portalanda.org.br

Apoio:



DANÇA NO UNIVERSO DIGITAL

José da Silva Romero (Instituto de Artes - UNESP) *1

Ítalo Rodrigues Farias (Instituto de Artes - UNESP)*2

Kathya Maria Ayres de Godoy – (Orientadora)*3

RESUMO: Com a perspectiva de investigar a relação da dança com a cibercultura, este artigo apresenta questionamentos a respeito do corpo na dança com mediação tecnológica. Nesse sentido são propostas algumas indagações: como o corpo se constitui na dança tecnológica? A dança com mediação tecnológica revela outras qualidades corporais? Outras qualidades estéticas? Se sim, quais são? Como podemos identificá-las? A base teórica deste trabalho leva em consideração autores como Pierre Lévy, Paul Virilio, Francisco Rüdiger, Ivani Santana e Cristiane Wosniak entre outros. O presente artigo integra uma pesquisa de doutorado em andamento de cunho teórico.

PALAVRAS-CHAVE: Dança. Corpo. Cibercultura

DANCE IN THE DIGITAL UNIVERSE

ABSTRACT: With the perspective of investigating the relationship between dance and cyberculture, this article presents questions about the body in dance with technological mediation. In this sense it proposes some questions: how is the body assembled in the technological dance? The dance with technological mediation reveals other body qualities? Other aesthetic qualities? If so, what are they? How can we identify them? The theoretical basis of this work takes into account authors like Pierre Lévy, Paul Virilio, Francisco Rüdiger, Ivani Santana and Cristiane Wosniak among others. This article is part of a doctoral research in progress of theoretical nature.

KEYWORDS: Dance. Body. Cyberculture

Apresentando a pesquisa

Este artigo tem a intenção de apresentar pesquisa de doutorado em andamento submetida ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes (PPGArtes) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), *campus* São Paulo. O projeto apresentado, sob a orientação da Profa Dra Kathya Maria Ayres de Godoy, se propõe a provocar questionamentos a respeito da relação

entre dança e cibercultura¹, e tem como campo de investigação e reflexão o corpo na dança com mediação tecnológica.

No ano 2008 obtive o título de mestre com a dissertação *VIDEODANÇA: O Movimento no Corpo Plural*, realizada no programa de Pós Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Nesse estudo, investiguei a videodança como uma ação artística interdisciplinar que promove o cruzamento de elementos da dança, videoarte, *performance* e tecnologia digital. Naquele momento, a questão central era verticalizar o entendimento da videodança como uma ação artística com pressupostos próprios de linguagem e, para tanto, analisei características estéticas da videodança.

Com a videodança constrói-se um “corpo de imagens” com características estéticas e formais próprias. São imagens instáveis, recortadas, sobrepostas e passíveis de inúmeras intervenções digitais, qualidades estas que atendem aos propósitos contemporâneos em arte e se enquadram nos discursos poéticos de coreógrafos e bailarinos que, em suas pesquisas, tematizam a fragilidade, dor, precariedade, limites e incertezas do corpo. (ROMERO, 2008, p. 63).

Estruturei a dissertação de modo a apresentar, em sua introdução, aspectos gerais da produção de videodança e a metodologia utilizada na pesquisa, além de expor o *corpus* do trabalho organizado em capítulos. O primeiro, que trata dos contextos históricos da dança e do vídeo, contém um relato a respeito da dança no ocidente desde o surgimento do balé até os tempos atuais, com o objetivo de localizar historicamente a dança contemporânea, ambiente criativo em que a videodança se estabeleceu com mais vigor; traz também um breve histórico do vídeo apontando as características formais do audiovisual, as experiências iniciais de dança no cinema, mostrando as primeiras ocorrências no começo do século XX e as experimentações envolvendo a dança e o vídeo nos anos de 1960, indicando o começo do que viria a ser a videodança nos anos seguintes.

¹ O conceito de cibercultura refere-se ao advento de novas mídias e como estas influenciam a sociedade, transformando as relações culturais. Pierre Lévy (2001) trabalha com o conceito desta forma, e para ele, cibercultura engloba o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem junto com o crescimento do ambiente digital de comunicação.

No segundo e terceiro capítulos, verso acerca das singularidades estéticas da videodança, abordo as primeiras experiências nos anos de 1970 e o aumento significativo de sua produção a partir dos anos de 1980 até os dias de hoje, momento em que se configura como um meio de pesquisa e criação artística que possui qualidade estética própria e é amplamente utilizada por artistas contemporâneos da dança e vídeo artistas.

Nas considerações finais, trato da necessidade de enfrentar o desafio de pensar dança e corpo na tecnologia digital, e preconizo a videodança como uma possibilidade para isso

Com o intuito de aprofundar a investigação da dança na cibercultura, em 2015 ingressei no curso de doutorado no PPGArtes/UNESP. Neste momento, o interesse da pesquisa se voltou para o corpo na dança mediada pela tecnologia digital, tema que nos leva às seguintes questões norteadoras da tese:

-O que é corpo na relação da dança com a cibercultura? Como o corpo se constitui na dança tecnológica?

-A dança com mediação tecnológica revela outras qualidades corporais²? Outras qualidades estéticas? Se sim, quais são? Como podemos identificá-las?

O encaminhamento da pesquisa, que poderá ser ratificada ou descartada ao seu final, parte do pressuposto de que a cibercultura transforma as relações sociais e culturais e abre um rico campo de investigação a respeito da humanidade e do conhecimento, e assim, é uma trilha possível para investigar o corpo na dança mediada pela tecnologia.

A cibercultura pode ser entendida como uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de força e rápida expansão, baseadas nas redes telemáticas, estão criando, em pouco tempo, não apenas um mundo próprio, mas, também, um campo de interrogação intelectual pujante, dividido em várias tendências de interpretação (RÜDIGER, 2011, p.7).

² Nesse aspecto, é possível pensar na videodança que preserva a imagem de um corpo pleno e vigoroso. "O que se vê (na videodança) não está preso às marcas da existência, não vive o envelhecimento, as instabilidades, desejos, vontades e angústia da morte." (ROMERO, 2007, p.77).

Essa reflexão e seus encaminhamentos podem auxiliar artistas, professores, pesquisadores, grupos de pesquisa e IES³ a decifrar outros códigos da dança e corpo na cibercultura.

A partir da constituição desses conhecimentos é possível favorecer novas discussões científicas em congressos que abrangem a produção acadêmica direta ou indiretamente relacionadas com dança (por exemplo, a ANDA (Associação Nacional de Pesquisadores em Dança), e a ABRACE (Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas), Em periódicos científicos, e em mesas de debate nos centros e polos de cultura.

De igual natureza, a apresentação dos resultados apontados neste estudo poderá contribuir para reflexão nos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Dança, nas faculdades e universidades do país, e instigar a produção artística de dança e outras linguagens que têm, no corpo, a sua expressão.

Ciente de que os temas propostos são abrangentes e estão em constante transformação, outras relevâncias hão de surgir, assim como novas referências teóricas serão incorporadas durante o processo de trabalho.

A seguir, destaco alguns autores que trazem discussões sobre Dança, Corpo e Cibercultura e que fazem parte da reflexão a ser desenvolvida no projeto de pesquisa.

Dança Corpo Cibercultura

Para uma aproximação do conceito de cibercultura, elenco sociólogos e filósofos contemporâneos que discorrem a respeito do tema, sem esquecer, contudo, que se trata de um assunto com inúmeros pontos a serem iluminados,

³ Instituto de Ensino Superior

dados a sua atualidade⁴.

O que apresento a seguir é um recorte que mostra o ponto de desenvolvimento deste projeto.

Pierre Lévy (1999, 2001 e 2003) ocupa-se em pensar a cibercultura como espaço de aprimoramento das relações humanas, e traz um olhar otimista para os avanços decorrentes das tecnologias digitais.

Meu otimismo, contudo, não promete que a *internet* resolverá, em um passe de mágica, todos os problemas culturais e sociais do planeta. Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que a mídia clássica nos propõe. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômicos, político, cultural e humano. (LÉVY, 2001, p. 11).

Para esse autor, trata-se de um aprimoramento humano que se constrói na base de uma inteligência coletiva⁵, que se instaura ao colocar o saber e imaginário humano em circulação no ciberespaço⁶; expansão e intercâmbio de conhecimentos para proveito geral e de forma mais igualitária, o que seria uma organização social

⁴ “A revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede. Essa sociedade é caracterizada pela globalização das atividades econômicas decisivas do ponto de vista estratégico; por sua forma de organização em rede; pela flexibilidade e instabilidade do emprego e a individualização da mão de obra. Por uma cultura de virtualidade real construída a partir de um sistema de mídia onipresente, interligado e altamente diversificado. E pela transformação das bases materiais.” (CASTELLS, 2001, p. 17).

⁵ Nesse ponto, cabe ressaltar que a proposta acerca de uma inteligência coletiva dentro das relações computacionais é problematizada por outros autores, o que indica a sua importância no campo das discussões teóricas. “Certo, estamos longe da vida virtual que muitos haviam teorizado em termos de ‘identidade como multiplicidade (Turkey 1996, p. 265), assim como da utopia de uma inteligência coletiva gerada providencialmente pela rede (Lévy, 1994). Estamos, em geral, num plano muito mais trivial do aquele que a literatura havia imaginado, e talvez, exatamente por isso, de particular interesse.” (MICONI, 2008, p. 150).

⁶ Para Pierre Lévy (2001) o neologismo “cibercultura” especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. Que por sua vez, especifica a interconexão mundial de computadores, e também o universo oceânico de informação que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. O termo ciberespaço foi cunhado por William Gibson em seu conto “*Burning Chrome*”, e se popularizou em 1984, em seu romance de ficção científica *Neuromancer*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. O ciberespaço pode ser entendido, também, como rede ou nuvem digital. A respeito de William Gibson ver: <<http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp>>

diferente de todas as outras que o homem já vivenciou. Suas colocações ajudam a entender como as mudanças trazidas pelas tecnologias digitais aprimoram as relações culturais humanas, apontando para o fato de que nesse momento estamos dando um grande salto em direção à construção de melhores modos de estabelecer vínculos, à criação de novas formas de agregar informação e de comunicar, em que a atual estrutura em rede passa a ser um ponto de equilíbrio.

Paul Virilio (1996, 1999 e 2008) discute amplamente arquitetura, espaços públicos, a influência das tecnologias da comunicação no modelo socioeconômico atual, e propõe uma reflexão corrosiva sobre a ciência e as tecnologias na configuração mundial. Para esse autor, a ciência atua menos em prol do progresso universal e mais na separação qualitativa que provoca, uma vez que atende à velocidade, às urgências e interesses impostos pelas redes cibernéticas de comunicação com o objetivo de ampliar as vantagens políticas e econômicas de determinados grupos. Virilio ainda nos previne quanto aos caminhos tomados pela humanidade em que há uma tendência a cairmos em uma relação de submissão às máquinas inteligentes que nos circundam, e afirma que vivemos em um momento no qual as fronteiras geográficas entre nações se dissolvem na medida em que avançamos na interatividade cibernética do mundo contemporâneo, inaugurando, com isso, um espaço *metageofísico*⁷, que coloca em risco o nacional, o social e a relação geopolítica.

Fenômeno trágico de um conhecimento que de repente se tornou cibernética, essa tecnociência se torna então, enquanto tecnocultura de massa, agente não mais da aceleração da História, como outrora, mas da vertigem da *aceleração da realidade*. (VIRILIO, 1999, p. 11).

Estaríamos então, segundo esse autor, caminhando para outra concepção de lugar, em que as divisões geográficas e os espaços físicos serão suplantados pelas máquinas computacionais? A conquista da ubiquidade, que usuários das redes digitais profetizam, se concretizará em transmissões instantâneas e imediatas nos

⁷ O autor sugere que o espaço *metageofísico* decorre da globalização, do aumento da velocidade na concentração do poder e no aparecimento de um estado de vigilância no qual não existe diferença entre política interna e externa.

meios de comunicação de massa⁸ para promover o interesse de um grupo restrito de pessoas?

Confrontando esses autores, passamos a olhar a cibercultura como algo instigante na sua ambiguidade. Se para Lévy (2001 e 2003) ela protagoniza um futuro melhor para a humanidade junto a uma rebeldia gritante dos jovens, para Virilio (1996, 1999 e 2008) ela repete os modelos hegemônicos e de supremacia entre as nações, aumentando as diferenças econômicas e sociais baseadas em uma cultura de massa que se estabeleceu na consolidação do capitalismo moderno. Posição francamente utilitária na manutenção de um *status quo*.

Os autores apresentam os paradoxos de um tempo que se estende entre uma modernidade ligada às máquinas industriais – espelho de um processo capitalista instaurado nos finais do século XVII, que atingiu seu auge no pós-guerra do século XX – e a pós-modernidade que marcaria um novo modelo social, político, cultural e econômico, no qual as máquinas inteligentes, notadamente os computadores, ajudariam a fomentar uma nova humanidade.

Mirando as problematizações que esses autores nos colocam, podemos dizer que a ideia de cibercultura instaura um diálogo polêmico e plural dentro da contemporaneidade. As previsões lançadas na aurora do século XXI, que indicavam um mundo mais igualitário, dominado por máquinas digitais, estão em curso, mas os benefícios dessa nova ordem mundial aparecem com maior intensidade em alguns centros mundiais, principalmente nas nações mais desenvolvidas. Uma verdadeira democratização da tecnologia e do conhecimento, algo amplamente anunciado e debatido⁹, ainda está por vir, o que torna indiscutivelmente atual, necessário e instigante pensar a cibercultura.

⁸ De Kerckhove (2008) também discute que dentro de uma sociedade ligada por um pensamento de conectividade, a concepção de fronteiras está em constante mudança. Ele afirma ainda que os limites geopolíticos são "fluidos pela desterritorialização midiática" (p.131).

⁹ "Os últimos dez anos foram marcados por discursos sobre a inovação tecnológica nos quais se acumularam reflexões substancialmente sempre iguais; dez anos nos quais os jornalistas continuaram a fazer perguntas repetitivas" (ABRUZZESE, 2008, p. 65).

Mas e agora, como a dança se organiza dentro dos espaços da cibercultura? Como e porque integrar aspectos¹⁰ da cibercultura na dança mediada pela tecnologia digital? Quais corporeidades emergem da dança mediada pelas tecnologias digitais?

Atualmente, enquanto as perguntas se multiplicam os questionamentos a respeito da relação da dança e a cibercultura gravitam em busca de respostas, e as metáforas acerca do corpo se pluralizam. Mas em um contexto sociocultural em plena transformação, as certezas ainda não são bem-vindas.

Que tipos de (re)configuração se apresentam na proposição de uma (des)corporalização implicada no pensar-fazer *webdança* ou ciberdança, mediadas pelas avançadas tecnologias da comunicação?

(...) então a Revolução Cibernética, durante os séculos XX e XXI, criou a imagem do computador com todas as metáforas dele derivadas: extensões biomaquínicas, homem-máquina, corpo pós-humano-moderno. (WOSNIAK, 2013, p.2).

Cabe ao artista da dança, que opera nesse contexto tecnológico, conviver com essas questões e redefinir seu ponto de atuação e frequência em um mundo interligado em rede. Nessas condições, muitos artistas reconhecem que dentro da cibercultura os novos fluxos sócioeconômicos e socioculturais marcam a sua sobrevivência¹¹.

Resultado de dados tecnológicos, da experiência criativa e subjetividade artística, a dança com mediação tecnológica pode agregar pensamento¹² e reflexão para o corpo. De modo singular, nela não podemos nos ater somente à construção coreográfica, desempenho técnico dos interpretetes, iluminação, figurino, fruição e outros atributos estéticos conhecidos. É necessário avançar e discutir edição de imagens, programas computacionais, representação, simulação, biomáquinas, corpo

¹⁰ Cito alguns: velocidade (VIRILIO, 1996), ubiquidade e interatividade (LÉVY, 2001), pos-humanidade (RÜDIGER, 2008), telemática (SANTANA, 2006).

¹¹ Nesse momento, não me refiro aqui à sobrevivência física cotidiana, mas sim a sobrevivência da arte e do fazer artístico como agente constituidor e transformador do tecido social.

¹² A hipótese de que a dança com mediação tecnológica é um constructo do pensamento não se utiliza das dicotomias mente/corpo, natureza/cultura, natural/artificial/ real/virtual, que ainda teimam em existir. Elas desaparecem para dar lugar à compreensão de que os corpos são mídias comunicacionais em constante troca com o ambiente. (SANTANA, 2006a, p.31).

supranumerário¹³, ausência do corpo, subjetividade e outras questões que emergem da relação da dança com a cibercultura.

É então, nesse corpo modificado pela tecnologia, no desvanecer dos parâmetros da materialidade física, que a linguagem inova, apresenta aquilo que não tínhamos e abre um leque de possibilidades culturais, políticas e estéticas para pensar a dança e o corpo como mediadores de informações.

Mas, se o ambiente se define como o lugar de troca e diálogo entre os sistemas dança e tecnologia, como se define corpo? Uma das respostas possíveis é que, para a dança tecnologizada, corpo é informação. Não necessariamente comunicação. (WOSNIAK, 2013, p.5).

A dança mediada por tecnologia se concretiza no pensamento¹⁴ e nas inovações técnicas, ruídos¹⁵, indeterminações e instabilidades¹⁶ que as avançadas tecnologias digitais trazem e, nesse contexto, surgem às informações desse corpo midiaticado. São feições de um mundo tecnológico que reverbera no campo da arte da dança.

É possível, então, supor que no encontro entre dança e cibercultura, ampliam-se as configurações estéticas e reflexões a respeito de dança e corpo¹⁷. Mas será que podemos decifrar¹⁸ os pressupostos plurais desse corpo da dança mediada pela tecnologia digital?

¹³ Para Le Breton (2003) o corpo supranumerário é um "modo de existência completo, portador de linguagens, culturas e utopias" (p. 141). Nesse espaço a dimensão corporal perde sua importância, deixando assim de impor suas limitações e o corpo toma-se pura informação.

¹⁴ A dança com mediação tecnológica não está pautada apenas em equipamentos computacionais. "Alguns desavisados poderiam afirmar que eu não trabalho com tecnologia pelo simples fato de, neste espetáculo e talvez em alguns outros, não encontrarem *laptops*, câmeras, dispositivos robóticos, sensores ou qualquer outro artefato em cena além das projeções. Uma preocupação atrelada ao entendimento de tecnologia como a ideia de *Robocop*, ou de seres maquímicos de *Matrix*, ou ainda dos robôs maus que irão dominar o mundo previstos pelos tecnoclastas. São apenas ideias superficiais e sensacionalistas." (SANTANA, 2006, p. 155).

¹⁵ Nesse caso, ruído indica a precariedade da imagem digital que se sobrepõe, recorta, cola, reduz, e todo jogo de ilusão ótica que o uso de tecnologia proporciona.

¹⁶ Trago como indeterminação e instabilidade a perspectiva de que a relação entre dança e cibercultura não é apenas corpo e movimento dançado.

¹⁷ Santana (2006) lembra que, no passado, outras tecnologias também interferiram na "configuração do corpo" e, especificamente ao falar de hoje, afirma: "Entretanto, mais uma vez, esta alteração e implicação com o corpo diferirá quando em interação com as novas mídias, porque estas trazem novos pressupostos e, conseqüentemente, novas configurações." (p.103).

Objetivos de investigar o corpo na dança tecnológica

Em acordo com as argumentações expostas, esta pesquisa busca identificar, analisar e refletir o corpo na dança mediada pela tecnologia digital.

Para tanto, propõe as questões: Qual a experiência de corpo emerge da relação da dança cibercultura? Estamos falando de imagens originais do corpo? Será que pela tecnologia iremos transpor as convenções de “se pensar” e “se ver” a dança?

Procedimentos de pesquisa

Esta pesquisa tem caráter teórico e é dedicada a confrontar teorias, conceitos e ideias a respeito de dança na cibercultura e de corpo na dança mediada pela tecnologia digital no sentido de gerar condições para se formular um conhecimento inédito a respeito do tema.

O caminho a ser trilhado prevê quatro partes:

A primeira parte (1) apresenta um Estado Atual da dança na cibercultura e elenca autores, trabalhos acadêmicos e *sites* da *internet*. A exploração desses conteúdos se dará em teses, dissertações e revistas científicas ligadas às universidades brasileiras e em sites que oferecem conteúdos relacionados à dança na cibercultura, com a intenção de acessar um grande volume de documentos que tragam os saberes em dança¹⁹ nos domínios tecnológicos.

¹⁸ “Mas, e na dança? Quais seriam as considerações acerca do uso de corpo em movimento (ou não) em interação com as avançadas tecnologias da comunicação? Quais fronteiras haveriam de ser borradas ao permitir a interação, acoplamento de interfaces, respostas corporais e diálogo aberto entre o corpo e o ambiente? A dança-tecnologia informa ou comunica? Onde começa e acaba a ‘conversa’ entre dança e tecnologia?” (WOSNIAK, 2013, p.2).

¹⁹ Segundo Andrade (2016) baseada nos estudos de Godoy (2012 e 2013), os *saberes em dança* se constroem a partir da vivência que acontece no corpo do indivíduo. “O sujeito dançante se apropria, in-corpora (vive pelo corpo) o acontecimento para transformar a vivência em experiência. Outro conceito desenvolvido por Godoy (2013), o *conhecimento sensível*, complementa esse pensamento, já que para esta autora o conhecimento é construído a partir dos saberes estabelecido pelo sujeito, que vem da sensibilidade e estesia e em conexão com o contexto que cada um está inserido.” (p.186).

Para a consolidação dessa parte, realizaremos um levantamento bibliográfico dos autores e estudiosos no assunto, e uma pesquisa nos periódicos CAPES²⁰, Google Acadêmico, IBCIT²¹ (Instituto Brasileiro de Informação e Ciência e Tecnológica), BDTD (Biblioteca Digital de Teses e Dissertações), nos repositórios das universidades brasileiras com produção científica e nos anais dos congressos de dança da Associação Nacional de Pesquisadores de Dança – ANDA²² e Encontro Nacional de Grupos de Pesquisas de Dança – EngrupeDANÇA²³.

A segunda parte (2) se constitui de um levantamento teórico lastreado por pensadores contemporâneos que escolhem, como campo de atuação, aprofundar discussões a respeito das teorias da cibercultura. São autores ligados à chamada pós-modernidade²⁴, e seus discursos iluminam os caminhos para se compreender a cultura, a arte, e o humano em uma existência estreitamente ligada aos computadores, redes de comunicação e informação, e todo aparato tecnológico recente.

A terceira parte (3) consiste em refletir e conceituar aspectos do corpo na dança mediada por tecnologia digital, e suas configurações na cibercultura. Para isso, promove um enlaçamento entre os conteúdos teóricos levantados na parte 1 (conceitos e teorias acerca da dança na cibercultura) e na parte 2 (conceitos e teorias gerais acerca da cibercultura). Nessa parte, pretendemos fazer as confluências teóricas que possam despertar reflexões, apontar dilemas, e, ainda, contribuir com outros olhares para a dança, em face das implicações socioculturais

²⁰ Disponível em: <<http://www.periodicos.capes.gov.br/>> Acesso em 15/02/2016.

²¹ Disponível em: <http://www.ibict.br/search?dan%cultura+digital>> Acesso em 24/02/2016.

²² Disponível em: <<http://www.portalanda.org.br/>>. Acesso em 18/01/2016.

²³ Disponível em: <<http://www.cooperacdanca.org/engrupe-apresentacao/historico-engrupe/>>.
Acesso em 18/01/2016.

²⁴ A Pós-modernidade não é o foco de discussão deste trabalho, mas segue como orientação a definição desse conceito dado por Lyotard (1986): “Designa o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do final do século XIX. Aqui, essas transformações serão situadas em relação à crise dos relatos” (p.XV). “Nossa hipótese de trabalho é a de que o saber muda de estatuto ao mesmo tempo em que as sociedades entram na idade dita pós-industrial, e as culturas na idade dita pós-moderna. Esta passagem começou desde pelo menos o final dos anos de 1950, marcando para a Europa o fim de sua reconstrução.” (p. 3).

das novas tecnologias e redes digitais. É o momento de levantar questionamentos sugerindo reflexões para o corpo na dança mediada pelas tecnologias digitais.

Finalmente, a quarta parte (4) trata da elaboração de um projeto a ser desenvolvido no futuro, para a realização de um portal digital no Instituto de Artes da UNESP, que servirá como um espaço de compartilhamento e difusão de conteúdos a respeito da dança na cibercultura.

Considerações Possíveis

Esta pesquisa surge do interesse em pesquisar a relação entre a dança e a cibercultura, e tem como intento ampliar a reflexão de corpo na dança mediada pela tecnologia digital, propondo questionamentos e confrontando teorias que tratam do assunto.

Dessa maneira, suponho que o conjunto teórico desta pesquisa será de grande valia para os estudos a respeito de Dança, Corpo e Cibercultura. Acredito que esse conhecimento que se forma se soma a outros produzidos no meio acadêmico por pesquisadores, e na sociedade por meio de artistas, contribuindo para a conceituação da matéria. A comunicação da pesquisa acontecerá de forma sistemática por meio de participações em congressos e debates públicos, sem descartar a possibilidade de publicação dos resultados finais em forma de livro.

Neste artigo, apresentei parte da pesquisa em desenvolvimento e indiquei os caminhos potenciais, sabendo de antemão que, dentro desse processo continuado, outras sendas podem surgir.

Referências bibliográficas

ABRUZZESE, Alberto. *Novas media: além da política e da arte*. In: DI FELICI, Massimo. **Do público para as redes**. A comunicação digital e as novas formas de participação social. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

ANDRADE, Carolina Romano. **Dança para criança: uma proposta para o ensino de dança voltada para a educação infantil**. Tese, Doutorado em Artes, Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", Instituto de Artes, 2016.

CASTELLS, Manuel. **A era da Informação**. Economia, Sociedade e Cultura. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

DE KERCKHOVE, Derrick. Da Democracia à Ciberdemocracia. In: DI FELICI, Massimo. **Do público para as redes**. A comunicação digital e as novas formas de participação social. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

FARIA, Ítalo Rodrigues. **A dança a dois: processos de criação em dança contemporânea**. Dissertação, Mestrado em Artes, Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho", Instituto de Artes, 2011.

GODOY, Kathya Maria Ayres de (org.). O desafio em formar plateia para dança. In: **Experiências Compartilhadas em Dança: Formação de plateia**. São Paulo: Instituto de Artes de Unesp, 2013.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**. Campinas: Papius, 2003.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1999

_____ **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2001.

LYOTARD, Jean-François. **O Pós Moderno**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1986.

MICONI, Andrea. Ponto de Virada: a teoria da sociedade em rede. In: DI FELICI, Massimo. **Do público para as redes**. A comunicação digital e as novas formas de participação social. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2008.

ROMERO, José da Silva. **Videodança: O Movimento no Corpo Plural**. Dissertação, Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura. Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2008.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. **Cibercultura e Pós Humanismo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Edufba, 2006.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. São Paulo: Editora 34, 4ª reimpressão, 2008.

_____. **A Bomba Informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

_____. **A Arte do Motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WOSNIAK, Cristiane do Rocio. **O Corpo e as Midi(ações) Tecnológicas na Emergência de Novas Subjetividades para a Dança em Ambientes Digitais.** In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 2013, Santa Cruz do Sul. **XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.** 2013.

_____. **Dança, Cine-Dança, Vídeo-Dança, Ciber-Dança: Dança, tecnologia e comunicação.** Dissertação de Mestrado em Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2006.

Autores:

*1 **José da Silva Romero** é doutorando em Arte e Educação pela UNESP/IA Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Graduado em Direito - PUC/SP. Professor da Rede Pública Estadual de São Paulo, Coordenador Regional do Projeto Vocacional Dança da Secretaria Municipal de Cultura/SP. Participa do grupo de pesquisa Dança: Estética e Educação da Universidade Estadual Paulista-UNESP. Pesquisa em Artes, dança, vídeo, fotografia e performance. E-mail: zeromero77@gmail.com

*2 Ítalo Rodrigues Faria é doutorando e Mestre em Artes e Educação pela UNESP/IA, Bacharel e Licenciado em Dança; Pós-Graduado especialização em Teatro; Bailarino, Criador-Intérprete, Coreógrafo, Cenógrafo, Professor de Dança e Teatro, Pesquisador. Integrante do Grupo de Pesquisa: Dança, Estética e Educação (GPDEE) do Instituto de Artes-UNESP. Professor e Coordenador dos cursos de Licenciatura em dança da Faculdade Paulista de Artes (FPA). E-mail: artescoreograficas@gmail.com

*2 Kathya Maria Ayres de Godoy é Doutora em Educação pela PUC/SP. Leciona no Instituto de Artes da UNESP, no PPG Artes. Chefiou o Departamento de Artes Cênicas, Educação e Fundamentos da Comunicação. Coordena os cursos de graduação em Artes Cênicas. Lidera o Grupo de Pesquisa Dança: Estética e Educação e Dirige o IAdança – Grupo de Dança institucional da Unesp. Parecerista CNPq. Assessora Científica da FAPESP. E-mail: kathya.ivo@terra.com.br