

## **Do corpo humano ao pós-humano: a busca de uma linguagem para a dança virtual.**

Isaura da Cunha Seppi – UNICAMP – bolsa CAPES

[isadisampa@gmail.com](mailto:isadisampa@gmail.com)

Ernesto Giovanni Boccara – UNICAMP

[ernestoboccara@terra.com.br](mailto:ernestoboccara@terra.com.br)

Vitor Cardoso, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal

[vjcardoso@gmail.com](mailto:vjcardoso@gmail.com)

### **Introdução**

A coreografia Dança das Vidas constitui um dos artefatos<sup>1</sup> artísticos de um projeto de tese de doutorado teórico/prática. A pesquisa partiu da hipótese inicial de que os trabalhos artísticos realizados nos metaversos<sup>2</sup> são capazes de propiciar uma experiência estética, na medida em que, expressam e produzem sensações e sentimentos provocados, entre outros possíveis, por três fatores incontornáveis, a imersão e a interatividade e a empatia que acontecem simultaneamente gerando o que é chamado de sentimento de presença. Ao longo da investigação foi possível constatar que de fato os trabalhos de Arte Virtual são capazes de propiciar uma experiência estética na medida em que expressam e produzem sensações e sentimentos. Ao mesmo tempo inaugura um processo de reflexão/meditação estética que é um dos aspectos da metodologia A/r/tografia<sup>3</sup> que permite mostrar o papel da autora no processo de criação e as contribuições desta

---

<sup>1</sup> No contexto da arte digital, o artefato é um objeto que abraça um conteúdo de informações exibido por meio de mídia digital ou uma combinação de componentes digitais e físicos. O artefato age como uma materialização de uma mensagem, uma informação, a apresentação do conteúdo de informações se destinada às emoções, experiências perceptivas do lado do usuário. Assim, artefatos artísticos digitais, sendo estes puramente digitais ou uma combinação com componentes físicos são mais adequadamente definidos como objetos de informação." (Livre tradução

<sup>2</sup> "O termo Metaverso encontra, assim, inúmeras e desconstruídas definições, como podem ser vistas a seguir:

Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais, não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual.

A convergência entre realidade física persistente, ou; um espaço social virtual compartilhado com capacidade 3D, ou; um mundo físico viabilizado virtualmente." (Pereira, 2009)

<sup>3</sup> A/r/tografia, a denominação teve início na Universidade British Columbia no início da década de 90, e atualmente está recebendo reconhecimento para além dos seus limites geográficos e institucionais (Springgay, Irwin, Leggo e Gouzoausis, 2008). Essa metodologia propõe vincular os papéis de artistas, pesquisadores e educadores na figura de quem se abre para a indagação sobre as relações pedagógicas, artísticas, sociais e culturais. Considera que investigar é uma experiência vital, em que há uma pergunta como ponto de partida que impulsiona a iniciar uma busca. (Onses, Fendler e Hernández-Hernández, 2012)

metodologia para uma reflexão sobre a própria experiência (MARCOS,2012) que apresentamos neste artigo.

“Situarnos em la perspectiva de la a/r/tografía iba a suponer enfrentarnos al reto de aprender a percibir de formas distintas la cotidianidad. Además de des-familiarizarnos a través de prácticas de meditación y contemplación, viviendo experiencias que nos possibilitan una apertura hacia la complejidad de las relaciones entre los artefactos y las personas” (Irwin Springgay, 2008:23 apud Onses, Fendler e Hernández-Hernández, 2012).

Nessa meditação estética a questão geradora de todo um questionamento é a de que elementos, que áreas do nosso ser da nossa subjetividade do nosso corpo essa experiência estética no Metaverso mobiliza? A seguir nos remete a pensar entre outras questões que não serão respondidas uma a uma, mas que constituem um conjunto que encontrará respostas em todo ou partes ao longo das análises a serem realizadas:

- Quais as características da experiência estética em mundo virtual?
- Quais os elementos estéticos dos trabalhos artísticos apresentados nos mundos virtuais?
- Quais os elementos da Arte contemporânea presentes nessas obras?
- Qual o conhecimento produzido nos metaversos nas mais diferentes áreas da cultura da internet e da computação?

Nesse artigo concentraremos a reflexão no sentimento de presença, a que nos referimos que é elemento gerador que conecta o interator ao mundo virtual e que promove a motivação de toda ação, nesse caso especificamente acontece na experiência de ser um avatar numa situação de realidade virtual imersiva/interativa, a dos mundos virtuais multiusuários.

Por mais que nos esforcemos para explicar esse sentimento, e por mais que nos apoiemos em trabalhos científicos já realizados nessa área, mesmo tendo recursos de documentação e registro audiovisual desse tipo de experiência em realidade virtual, ainda não é o suficiente para compreender de fato esse fenômeno, principalmente se o objetivo é o de estudar essa tecnologia como ferramenta de criação artística e suas possibilidades expressivas.

Por esse motivo optamos por uma metodologia de pesquisa de campo imersiva/interativa no ambiente virtual na qualidade de *artista/pesquisador/professor* conforme o que define Irwin (2008) e é do lugar deste perfil de pesquisador que tecemos as reflexões acerca as experiências ali realizadas e do processo de criação para identificar

os conhecimentos aprendidos, como contribuição para a Arte Contemporânea e a Educação.

Para uma contextualização do ambiente da pesquisa, o primeiro conceito com que nos deparamos é o de virtual e seu tensionamento com a ideia de real, no momento em que virtual é associado à palavra Realidade.

“Na verdade, a rigor, virtual e real não são conceitos que se opõem. O virtual, do latim *virtus* (virtude, força), é o que existe potencialmente no real, o que tem em si mesmo todas as condições essenciais para sua realização” CADOZ (1994:06).

O que nos remete a um tema contemporâneo que é a Realidade Virtual, que hoje faz parte na vida do Homem pós-moderno via computadores pessoais, *tablets* e *smart phones* conectados à internet. Na era da cibercultura é possível participar de redes sociais por meio de páginas pessoais, *games* e mundos virtuais, utilizando as mais diversas ferramentas e plataformas cada vez mais interativas, que resultam do desenvolvimento de interfaces cada vez mais intuitivas e naturais para o corpo, o que torna as fronteiras entre realidades cada vez mais tênues. Isso significa uma quebra de paradigma com relação ao que se entende por realidade e identidade como coisas únicas à luz de uma concepção da ciência moderna, porque esse ser pós-moderno passa a conviver com diferentes tipos de realidade simultaneamente o que significa uma enorme participação da tecnologia e da internet no cotidiano das pessoas que estimula o desenvolvimento de novas habilidades sensoriais, corporais, cognitivas, criativas e técnicas.

Grande parte da sociedade contemporânea convive simultaneamente com o real e o virtual e em ambos o corpo físico é o mediador tanto diretamente no plano tangível quanto mediado por avatares no plano virtual.

Recorremos às ciências da computação que sistematizam Realidade Virtual (RV) do ponto de vista das tecnologias que são utilizadas para produzir as experiências, de modo a permitir um entendimento mais profundo do sentimento de presença.

Nesse campo, Realidade Virtual é definida como:

“RV é, antes de tudo, uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em ambientes tridimensionais em tempo real e a interação com elementos desse ambiente. Além da visualização em si a experiência do usuário de RV pode ser enriquecida pela estimulação dos demais sentidos como tato e audição.” (KIRNER; TORI, 2004).

Nesse contexto ocorre o sentimento de presença durante a experiência imersiva feita pela movimentação em ambientes tridimensionais, visualização e interação com elementos desse ambiente. O que nos leva a crer que o sentimento de presença é o que produz a alquimia dos sentidos, da imaginação, é o que nos faz querer estar nos mundos virtuais e ali desenvolver uma segunda vida.

Os ambientes virtuais são de espaços que são construídos com base no conceito aristotélico da mimese, de verossimilhança, da imitação e simulação da realidade são elaborados para produzir sensação de realismo que por sua vez ao ativar um padrão de imagem mais próximo do repertório visual e cultural, gera o reconhecimento e identificação que remete o usuário a uma região de conforto e o envolvimento.

O sentimento de presença é composto pela imersão pela interatividade e pelo envolvimento. Envolvimento é um termo utilizado em vários trabalhos científicos na área de novas tecnologias. Essa tríade consegue abranger os aspectos essenciais do fenômeno, entretanto o que se deseja é aproximar essa teoria da estética e da arte encaminhando a reflexão na direção do entendimento de que o envolvimento está ligado à subjetividade e envolve imaginação, fantasia, reconhecimento, identidade, emoção e empatia. No que diz respeito à fruição e produção da Arte Virtual no escopo desta pesquisa, requer o aprendizado da articulação interdisciplinar, interliguagens, das mídias, das artes, da música, do cinema, do cinema de animação, da etnografia, da sociologia.

Esse sentimento de presença é composto por uma complexidade de vivências, de processos mentais e psíquicos que nos instigam, desafiam e interessam no sentido de desvelar aquilo que está oculto e que queremos entender como se articulam, o que nos leva a experimentar o mundo virtual com a mesma intensidade que se vive no plano do chamado “real” em busca de respostas.

A imersão está ligada ao sentimento de estar no ambiente e há situações de uso do ambiente de forma fisicamente imersiva que são as *CAVEs* (*Cave Automatic Virtual Environment*) que foram concebidas e apresentadas nos anos 90, na forma de instalações onde se entra num espaço totalmente fechado, onde acontecem projeções de imagens em que a pessoa interage utilizando interfaces como óculos e luvas. Há ainda os simuladores que são muito usados em treinamento de pilotos de avião considerados como a mais eficaz experiência imersiva.

A experiência em mundos virtuais por meio das telas do computador é considerada apenas semi-imersiva do momento em que não há o envolvimento do corpo como um todo, dividindo a imersão em categorias e diferentes graus.

Para SHERMAN & CRAIG, (2006: 9) existem dois tipos de imersão: mental e física.

A primeira, pode ser definida como um estado de profundo envolvimento real; suspensão da descrença; envolvimento,

A imersão física: inserção física em um ambiente; simulação sintética de sensibilidades corporais pelo uso de tecnologia; isso não envolve todos os sentidos ou que as entradas sensoriais (corpo) são mergulhadas.

Pensando numa perspectiva para a realidade virtual no futuro percebe-se que o desafio para os designers de interação e programadores é envolver todos os sentidos porque a exemplo das CAVEs mesmo quando se envolve o tato através das luvas ainda faltam o paladar e o olfato que são coisas que ainda não estão resolvidas. A imersão total acontecerá quando realmente todos os sentidos estejam envolvidos.

A interação ou reatividade é o segundo elemento que implica reações em tempo real conforme Watson (apud Kirner e Tori, 2004:5):

Para que as interações **pareçam realistas** ao usuário, as suas ações necessitam **reações em tempo real**, ou com atrasos que não lhe causem desconforto. Normalmente, os atrasos admissíveis para o ser humano são da ordem de 100 milissegundos (Watson, 1997 apud Kirner e Tori, 2004:5).

Além desse, há outros artifícios que podem ser utilizados para aumentar o realismo como a texturização dos objetos do ambiente e inserção de sons tanto ambientais quanto a objetos específicos (Araújo, 1996 apud Netto et al, 2002:11), bem como os comunicadores com uso de voz e as animações, no caso específico dos mundos virtuais em que o sentimento de presença está muito ligado ao tipo de intenção do usuário, do tipo de inteligência ou do tipo de sensibilidade de cada um, esses são elementos que podem ajudar a incrementar a imersão e a interatividade e são utilizados de modo bastante particular conforme o perfil do usuário.

O envolvimento é mais um elemento que deve ser considerado, está ligado ao grau de motivação para o engajamento de uma pessoa em determinada atividade, tendo em vista que imersão está presente na vida do ser humano desde o princípio dos tempos dada a sua capacidade de entrar em estados meditativos ou contemplativos, deste modo a imersão pode ser passiva e inclui a imaginação fantasia e no ativo a exemplo de jogos e das relações sociais nos ambientes virtuais que é um dos componentes conectam os usuários e que lhes confere identidade e o sentimento de pertencimento.

A comunicação em rede é outro aspecto levado em consideração é o que MENEGUETTE (2010) descreve como:

“O engendramento de redes pelos computadores. Um mundo digital compartilhado formaria uma nova ideia de comunicação, indo além da linguagem verbal ou corporal, misturando objetos visuais e auditivos imaginários, para suportar “propriedades mágicas e alquímicas” (MENEGUETTE, 2010).

A navegação é mais um elemento que compõe o sentimento de presença e implica na habilidade de mover se em torno e explorar os recursos de uma cena. Durante a imersão pensamos estar vivendo e navegar nos faz acreditar. (Meneguette,2010). Nos mundos virtuais isso é bastante comum porque são possíveis visitas/viagens a diferentes ilhas através de uma infinidade de mundos imaginados ali materializado na forma de imagens que se tornam lugares por meio da navegação.

Ainda em relação à realidade virtual há a multisensorialidade que é um conceito que surge a partir de 1960 quando são criadas técnicas e meios para gerar a efetiva sensação de estar presente no ambiente sintético, a união de dispositivos que de forma síncrona disparam indícios de realidade como o deslocamento, espaço, gravidade em direção aos sentidos do corpo humano.

O sentimento de presença nos games e nos mundos virtuais começa a ser possível a partir da invenção da visão em terceira pessoa. Isso quer dizer que visualizamos os avatares como se fossem marionetes que manipulamos, mas ao mesmo tempo nos sentimos presentes no avatar. O usuário ao mesmo tempo que manipula também está lá como por exemplo, quando um Avatar faz um *selfie* de si mesmo é diferente de uma pessoa fazer um *selfie* de si mesma na RL. Outra possibilidade é a visão em primeira pessoa que também é determinante os mundos virtuais permitem também te dar outra sensação muito forte e diz estar lá uma sensação mais próxima da realidade em si expectativa de olhar para o mundo pessoal exatamente na mesma perspectiva do mundo real.

A essa altura é oportuno esclarecer algumas diferenças entre game e Metaverso e para isso recorreremos à tese de doutorado de Clara Gomes (2012) que trata desse assunto e aponta que ambos têm a característica da jogabilidade, mas o Metaverso por conta de ser ambiente concebido para que o usuário seja o produtor de conteúdo privilegia a criatividade e é por isso que talvez o Second Life esteja vivendo um dos momentos artísticos mais maduros e férteis desde que iniciamos a pesquisa em 2009.

Esse fato atrai em sua maioria um público de uma faixa etária superior a trinta anos é porque os jovens têm uma expectativa imediatista de resultados, anseiam por velocidade nas ações e talvez as pessoas de trinta anos ou mais não tem essa necessidade. Na maior parte das pessoas estão nos ambientes virtuais dedicadas a criar não só no sentido artístico, mas no do *design* ou por exemplo na criação de eventos culturais multidisciplinares. A cultura colaborativa e a diversidade de alternativas, dinamizam as relações sociais e potencializam os talentos individuais. No caso do interesse específico deste trabalho o que se deve destacar é que os mundos virtuais estimulam e democratizam o fazer artístico tanto para os que desejam apenas praticar como para os que almejam uma carreira artística.

Outro dado importante é a comunicação dessas ações e relações. Para isso há recursos como o *snapshot* que é uma captura de imagem de tela estática (fotografia) e os *machinimas* que são capturas de imagens em movimento (filmes) que permitem documentar, registrar e compartilhar as experiências em mundos virtuais não apenas na rede social do próprio ambiente, mas também na rede social mundial através de blogs, sites e redes sociais.

### **Presença e Experiência estética na dança virtual**

A partir da ideia da experiência estética como experiência do sensível, apesar de que a arte contemporânea tem que tem nos levado muito a caminho lógicos por conta da arte conceitual queremos aqui enfatizar o aspecto sensível que toca e regiões do ser que não dominamos e ali tem um poder transformador e é esse sensível que nos permite pensar no sentido da vida. Mais uma vez citamos Garaudy (1980):

“A experiência estética nos ajuda a abranger as realidades maiores que escapam àquela apropriação de tipo puramente intelectual. A emoção diante da beleza de um lugar ou de um ser humano permanecem irreduzíveis ao conceito. Toda experiência vital ou todo ato especificamente humano que transcende o conhecimento ou as práticas cotidianas exige, para expressar-se, que essa linguagem seja transcendida: é o que dizem a dança, a música, a pintura, e a poesia, por meio de uma arte cuja tarefa, dizia Paul Klee, é tornar visível o invisível.”

Como já dissemos os mundos virtuais são espaços propícios para a criação artística e conseqüentemente lugares que oferecem grande variedade de experiências estéticas de toda ordem e em todas as linguagens conhecidas, como teatro, artes visuais, dança, performance, escultura, música entre outras. A exemplo do que ocorreu na História da Arte em muitas épocas, a arte virtual busca uma linguagem própria tanto do ponto de

vista técnico quanto temático. A cada dia são mais presentes trabalhos como instalações interativas que propõem reflexões em torno da realidade virtual, da vida virtual entre outros temas contemporâneos.

Nesse sentido é possível identificar pontos convergentes entre a arte contemporânea em realidade física e a arte produzida em mundos virtuais como imersão, interatividade, tecnologia, multimídia, interculturalidade entre outros.

As múltiplas dimensões da realidade que a tecnologia computacional e a internet hoje nos apresentam acabam por provocar a ruptura de paradigmas seculares e nos impõem a elaborar novos, considerando a coexistência de mais de uma realidade acontecendo simultaneamente e que remete à ideia da existência de várias dimensões ou planos de consciência de um ser múltiplo.

A experiência interativa imersiva nos mundos virtuais implica em uma percepção de tempo e espaço diferentes do habitual. Além disso, uma das principais características do ambiente é a efemeridade. Muitas vezes, depois de ver e interagir em ambientes que produzem experiências sensoriais extraordinárias pensamos naqueles que nunca tiveram essa oportunidade.

Sob essa ótica, é possível entender que a realidade virtual, num primeiro momento, é capaz de produzir e oferecer experiências estéticas numa nova relação tempo/espaço que, por sua vez, afeta diretamente as formas de representação (Hall,1999). No caso do Avatar, constata-se que é a representação simbólica de uma pessoa com potencia para trazer à tona os arquétipos presentes em seu psiquismo. O tipo de imersão que se tem nos metaversos é implicada em uma natureza psicológica com uma imagem tridimensional que adquire vida própria estando imersa nesses mundos.

"A "cápsula do Eu" (Isch-Kapsel) se fragmenta e dá lugar a uma complexa rede de competências cruzadas entre homens e inteligências artificiais. "No lugar da autoridade entram os meios. Esta é talvez a essência da revolução comunicacional "(ibid.p.138). Rompida a cápsula do Eu, teríamos, portanto um sujeito múltiplo, híbrido, atravessado por diversas forças culturais e naturais, bem como interfaces tecnológicas." (FELINTO e SANTAELLA, 2012).

### **Dança virtual: em busca de uma linguagem**

Nos mundos virtuais o que dá vida e movimento aos avatares são as animações. Desde poses estáticas, poses animadas, formas de locomoção até os mais variados estilos de dança conhecidos. Essas animações são obtidas por meio de tecnologias como

MOCAP<sup>4</sup> (motion capture animation) são acionadas por meio de dispositivos como os AO<sup>5</sup> (animations override) e HUDS<sup>6</sup> (heads-up display) que podem ser programados conforme a necessidade e intenção do artista.

Creemos seja esse um dos elementos fundamentais para o sentimento de presença com ênfase na interatividade. É também um recurso expressivo que confere personalidade ao avatar e possibilita a existência de uma linguagem artística que chamaremos aqui de dança virtual.

A dança é o objeto principal de estudo, os vários tipos de dança no SL estão muito ligados à presença e à interatividade. Temos nos dedicado intensamente às danças sociais porque desde que passamos a frequentar o Second Life percebemos que lugares em que há maior concentração de avatares são os espaços que promovem danças porque emocionam as pessoas, estimulam a interatividade e resgatam a capacidade de brincar que as pessoas estão perdendo. Nesses espaços sociais também é possível conhecer enorme variedade de animações que são disponibilizadas nas *dance machines*, é onde se tem a possibilidade de testar seu funcionamento conhecer estilos e perceber as possibilidades interativas de modo livre e experimental que propicia vasto aprendizado acerca das animações.

No âmbito artístico temos a Ciberformance<sup>7</sup> desenvolvida por Clara Gomes<sup>8</sup> (2015) que são situações que estimulam a novas formas de interação do avatar e tem um cunho político, crítico a exemplo do que também ocorre em RL<sup>9</sup>.

---

<sup>4</sup> Motion capture (Mo-cap for short) is the process of recording the movement of objects or people. It is used in military, entertainment, sports, medical applications, and for validation of computer vision [2] and robotics. In filmmaking and video game development, it refers to recording actions of human actors, and using that information to animate digital character models in 2D or 3D computer animation. [3][4][5] When it includes face and fingers or captures subtle expressions, it is often referred to as performance capture. [6] In many fields, motion capture is sometimes called motion tracking, but in filmmaking and games, motion tracking usually refers more to match moving.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture) (acesso em 20/03/2016)

<sup>5</sup> An Animation Override ("AO") is a scripted attachment which replaces standard animations (walk, jump, stand, run, etc.) with animations created by Residents. <http://wiki.secondlife.com/wiki/AO> (acesso em 20/03/2016)

<sup>6</sup> A heads-up display (HUD) is a two-dimensional user interface element that controls inworld elements, such as your avatar or animations. A HUD typically consists of a control panel with buttons that do certain things; you activate it by "wearing" it as you would an article of clothing. HUDs are created by Residents using LSL. For more information, see <https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Heads-up-displays-HUDs/ta-p/700083> (acesso em 20/03/2016)

<sup>7</sup> "Ciberformance é a performance que acontece ao vivo, na internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais" (GOMES, 2015)

<sup>8</sup> <http://water-wheel.net/taps/page/831>

<sup>9</sup> Abreviatura de Real Life termo utilizado em mundos virtuais para referir a realidade tangível.

Isabel Valverde em seu projeto Senses Places<sup>10</sup> trabalha com o avatar ligado a interfaces numa combinação tecnológica muito sofisticada e complexa onde pretende discutir a dança somática e contact improvisation.

Há também o trabalho da performer Save Me Oh<sup>11</sup> que faz intervenções imersivas utilizando o avatar como suporte para a cenografia bastante complexa que utiliza muitos recursos diferentes como *gifs* animados, projeção de vídeos, animações, objetos planos e tridimensionais que envolvem a audiência criando um mundo dinâmico à parte.

A última categoria que trazemos é a da dança espetáculo, ou seja, há no Second Life companhias de dança regulares que produzem espetáculos musicais e ballet como por exemplo o ballet Pixele<sup>12</sup> a mais antiga companhia que desenvolve um trabalho num estilo bastante tradicional de dança clássica, a Companhia de Arte Parábola<sup>13</sup> que apresenta regularmente montagens de óperas e musicais, ainda a companhia brasileira Amazon Breezes Dancers<sup>14</sup> que também produz musicais variados com ênfase na divulgação da Cultura Brasileira. Nosso trabalho se enquadra nessa categoria, porém possui uma proposta de dança um pouco diferente porque busca uma criação autoral para além da cópia de estilos ou espetáculos consagrados.

Numa visão retrospectiva mencionamos o primeiro grande projeto o “Dança das cores” que teve muitos desdobramentos constituído por instalações criadas em colaboração com a artista Wan Laryukov (Wanda Campos), e dentro delas foram promovidos workshops de dança em tempo real abertos ao público que resultou na criação da Companhia MADaboutDance.

A direção artística da companhia busca desenvolver uma linguagem artística própria, autoral e utiliza os recursos disponíveis no ambiente (HUDS e animações) sem utilização de interfaces ou sensores, num processo de criação colaborativo entre os integrantes do grupo de bailarinos virtuais. Ao longo do processo de trabalho na MADaboutDance, tem sido consolidado alguns conceitos de dança que vem norteando as criações e novas descobertas que acontecem nos workshops dedicados à experimentação que vão explorando possibilidades expressivas e novos tipos de interações entre os

---

<sup>10</sup> <http://sensesplaces.org/>

<sup>11</sup> <https://savemeoh.wordpress.com/>

<sup>12</sup> <https://psg.com/~pixelle/> (acesso em 20/03/2016)

<sup>13</sup> <https://www.facebook.com/cap.companiaarteparabola?fref=ts> (acesso em 20/03/2016)

<sup>14</sup> <https://www.facebook.com/groups/727318160656363/?fref=ts> (acesso em m20/03/2016)

avatars que posteriormente são transformados em coreografias apresentadas ao público do ambiente em tempo real, documentadas por meio de machinimas que são publicados nas diversas redes sociais.

Na prática da dança virtual surge um elemento da presença a ser pensado que é um elemento chamado pela psicologia pela psiquiatria de empatia ou metacinese que passou a ser a base conceitual do trabalho da companhia. Percebeu-se com isso a viabilidade de eleger um método de trabalho em grupo, uma metodologia colaborativa exploratória, que contemplasse os fundamentos das artes cênicas, que fossem comuns a criadores como Rudolf Laban, Eugenio Barba, Pina Bauch, Maurice Bejart e nos servisse como fio condutor.

Acreditamos que em relação a esse sentimento, guardadas as suas peculiaridades, também na virtualidade, ocorre o que diz Garaudy em *Dançar a Vida* (1980):

“Toda dança implica participação: mesmo quando ela é espetáculo, não é apenas com os olhos que a “acompanhamos”, mas com os movimentos pelo menos esboçados de nosso próprio corpo. A dança mobiliza, de algum modo, um certo sentido, pelo qual temos consciência da posição e da tensão de nossos músculos, como os canais semicirculares de nosso ouvido nos dão consciência de nosso equilíbrio e o comandam. Este sexto sentido estabelece, graças a um fenômeno de ressonância ou de simpatia muscular, o contato entre o dançarino e o participante. Um contato imediato, que induz uma emoção pela relação entre um movimento do corpo efetivamente realizado no máximo de sua tensão e um movimento do corpo que apenas se deixa abalar, nascente ou mesmo latente.

Essa transmissão direta, a que se chama às vezes “metacinese” e que evoca certos aspectos da estética alemã do *Einfühlung*, da comunicação por simpatia imediata que nos faz reviver os sentimentos expressos pelo artista como se nos assimilássemos a ele, é um dos mais elevados ensinamentos da dança para transformar nossa própria experiência e enriquecer nossa própria vida com a criação dos outros.” (Garaudy, 1980, pg.21).

Quando nos apresentamos nos sentimos em comunhão com aqueles que estão nos assistindo. Acrescido a esse sentimento relacionado ao grupo social, o que acontece no ambiente virtual é que a visão em terceira pessoa permite que nos vejamos dançando na figura do avatar e por meio da metacinese comungamos com ele também sentindo nos unos com ele. Isso demonstra diferentes aspectos da experiência estética do mundo virtual do ponto de vista do ator/artista e acrescenta uma nova dimensão ao que define Garaudy acima citado

Para exemplificar o que dissemos apresentamos a coreografia *Dança das Vidas* concebida pelo avatar Janjii Rugani/aka Isa Seppi e executada pela companhia de dança

MADaboutDance da qual participam os avatares, Wan Laryukov/Wanda Campos, Golfinhazul Rosca/ Maria José Cabrita, Sophialan Bandler/ Vania Assunção.

A opção por esta linguagem artística partiu da constatação de que as atividades em ambientes virtuais que envolvem animações de dança propiciam o sentimento de presença e pertença no momento em que favorecem significativamente a metacinese e as interações culturais e sociais entre avatares. O projeto coreográfico Dança das Vidas propõe uma reflexão acerca da relação corpo/tecnologia na atualidade, não é uma reprodução da dança que se faz em realidade tangível e sim uma dança virtual autoral que busca uma nova linguagem utilizando a plataforma e as animações disponíveis no mundo virtual como ferramentas que são elementos compositivos articulados, tendo como referências estéticas movimentos e conceitos da dança dos séculos XX e XXI. em que estão presentes o dinamismo e a metacinese.

Fruto de longa pesquisa sobre as mais diferentes formas de animação disponíveis no Second Life as sequências de movimentos foram elaboradas a partir da seleção de animações que em cada um dos atos, longe de serem literais e exatos, se aproximam dos movimentos dos autores que são referências para a criação como Isadora Duncan, Martha Graham, Maurice Bejart e Pina Bausch. Assumimos as falhas nos movimentos como elementos de linguagem para a dança dos avatares que seja capaz de expressar o sentimento de presença que se tem em mundos virtuais e com isso promover uma experiência estética que contribua para uma melhor compreensão desse fenômeno. O trabalho não conta uma história, mostra uma trajetória do corpo humano físico ao pós humano imagem/pixel.

No Primeiro Ato (fig. 1) o percurso inicia com a representação do conceito de que o ser humano manifestado em seu corpo se projeta para além dos seus limites físicos por meio da energia física que produz e emana e, desta forma interage com o mundo e a sociedade vive emoções, sensações, sofre e se alegra, experimenta vitórias e derrotas e se projeta para o interior da realidade virtual. Simbolicamente esse ato é uma invocação às musas da dança dedicado a Isadora Duncan que intencionamos referir trazendo animações com características mais naturais.



Figura 1 – Primeiro Ato – (foto Isa Seppi)

Já no Segundo Ato apresenta a dança virtual como experiência estética em que é enfatizada beleza abstrata do movimento do corpo que desenha o espaço. É composto por uma sequência de animações de dança moderna e jazz que reverenciam o espírito modernista de Ruth St. Denis, Martha Graham, Doris Humphrey, Rudolf Laban, Mary Wigman, Kandinsky entre outros.



Figura 2 – Segundo Ato (foto (Isa Seppi)

Finaliza no Terceiro Ato (fig. 3 e 4) com uma Sequência coreográfica que reflete acerca do corpo humano contemporâneo. O ser em que corpo e alma são indivisíveis que se manifesta nos mundos virtuais na forma de um avatar, o corpo virtual. As mandalas os chacras, centros de energia do corpo do humano que ao expandir-se para múltiplas identidades e realidades, transcende todas as fronteiras e na forma de átomos e pixels, elementos constituintes da matéria e da imagem que se desmaterializam e navegam livremente pelo ciberespaço assumindo a qualquer momento todas as formas que a imaginação inspirar.



Figura 3 Terceiro Ato, energia dos chacras. Foto (Isa Seppi)

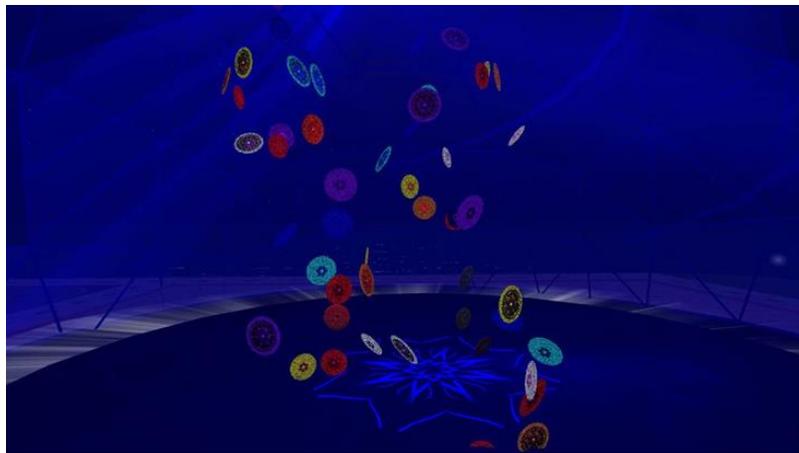


Figura 4 Terceiro Ato, desmaterialização, corpo átomo e pixel. Foto (Isa Seppi)

### **Considerações finais**

Espera-se com essas reflexões revelar as possíveis contribuições para a elaboração de metodologias colaborativas para o ensino à distância e a demonstração do uso dos ambientes tridimensionais como ferramentas de criação e simulação de projetos artísticos, trazendo elementos para reflexões de ordem antropológica, sociológica, educacional e artística.

### **Referências**

AMARAL, Lilian; BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Interterritorialidade: mídias, contextos e educação*. São Paulo: Senac, 2009. 236 p.

AU, Wagner James. *Os Bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo*. São Paulo: Matrix, 2008.

CADOZ, Claude. *Realidade Virtual*. São Paulo: Ática, 1997.

- GARAUDY, R. Dançar a vida. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- GOMES, Clara. Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais, Google Play livros, Coleção Estudos de Comunicação, no. 1, 2015 ISBN 9789899879614
- GIBSON, W. Neuromancer. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2003. 303 p.
- HALL, Stuart. A identidade Cultural na pós-modernidade. 3ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- IRWIN, R.L.; SPRINGGAY, S. A/r/tography as practice based research. In  
Springgay, S. Irwin, R.L.; Leggo, C. e Gourzouasis, P. (Eds.) Being with A/r/tography. (pp.xix-xxxiii). Rotherdan, Holanda: Sense Publications, 2008.
- KIRNER, C.; TORI, R. Editores (2004). *Realidade Virtual: Conceitos e Tendências*. São Paulo, Livro do Pré Simpósio SVR. Pp 3-8, ISBN 85-904873-1-8.
- MARCOS, Adérito Fernandes. Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. Revista Ibero-americana de Pesquisa em Educação e Artes: invisibilidades, Viseu, Portugal, v. 3, p.138-145, set. 2012. Bianual.
- PEREIRA, Itamar de Carvalho. Metaverso: Implicações das Teorias da Comunicação. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 2009.  
<http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Itamar%20de%20Carvalho%20Pereira.pdf> (acesso em 18/08/2011)
- ONSES, Judit; FENDLER, Rachel; HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, Fernando. Una investigación a/r/tográfica sobre la experiencia del silencio en las clases de la universidad. Revista Ibero-americana de Pesquisa em Educação e Artes: invisibilidades, Viseu, Portugal, v. 3, p.29-40, set. 2012. Bianual.
- SHERMAN, Willian R. CRAIG. Alan B. Understanding Virtual Reality: interface, application and design. San Francisco(CA): Elsevier, 2006.
- STEPHENSON, Neal. Snow Crash. [S.l.]: Penguin, 1994. 448 p.