

## Para além de uma década de Arte em Rede pelo GPPOÉTICA: novas configurações artísticas, estéticas, metodológicas e tecnológicas.

Dra. Ivani Santana

Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Prof. Milton Santos  
Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas  
Universidade Federal da Bahia

Resumo: Este artigo retrata os pontos principais da trajetória do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpaudiovisual (GPPOÉTICA) nas pesquisas em Dança Telemática para demonstrar o benefício da resistência (e persistência) em experimentos interdisciplinares criados nas e para as redes avançadas de telecomunicação. Tais investigações propiciaram o desenvolvimento dessa configuração artística referente aos aspectos tecnológicos, estéticos e metodológicos, como também propiciaram uma grande difusão da dança telemática pelo mundo, demonstrando assim um grande potencial para a inovação. Percebe-se que essas configurações poderiam ser caracterizadas como spin-off dos projetos já consolidados no campo da dança com mediação tecnológica, da mesma forma que continuaram derivando resultados tecnológicos como a ferramenta computacional Arthron e Telecorpo. A partir dos projetos de dança telemática desenvolvidos pelo GPPOÉTICA, será abordada a importância das demandas surgidas nesses processos, uma vez que tanto o uso da rede - com seus mecanismos e interfaces -, como os artistas envolvidos - bailarinos, músicos, mídia-artistas, diretores de fotografia, iluminadores, cenógrafos, etc.- precisaram reestabelecer suas ações e procedimentos para o sucesso da proposição. Dessa forma, tais demandas foram responsáveis pelo desenvolvimento de questões técnicas da rede como delay, transmissão de dados em alta resolução, “chaveamento” de dados, etc., como também foi de grande importância na capacitação ou recapacitação dos profissionais envolvidos. Além disso, possibilitou novas noções de presença, de interatividade e de estética, dentre outros conceitos. Essas pesquisas foram publicadas em diversos periódicos e trabalhos acadêmicos, e apresentadas em vários congressos por todo o mundo, auxiliando na difusão e na documentação das investigações, suas experiências e seus resultados.

**Palavras-chave:** Telemática, Dança, Rede, Interdisciplinaridade, Inovação

Abstract: This article presents the main points of the investigations of Technological Poetics Research Group (GPPOÉTICA) on Telematic Dance to prove the benefit of resistance (and persistence) in interdisciplinary experiments created in and for advanced telecommunication networks. These investigations led to the development of this artistic configuration related to technological, aesthetic and methodological aspects, but also provided a great diffusion of the telematic dance around the world, thus demonstrating a great potential for innovation. It can be seen that these configurations could be characterized as spin-off of projects already consolidated in the field of dance with technological mediation, in the same way that technological results such as the computational tool Arthron and Telecorpo have continued to derive. From the telematic dance projects developed by GPPOÉTICA, the importance of the demands arising from these processes will be addressed, since both the use of the network - with its mechanisms and interfaces - and the artists involved - dancers, musicians, media-artists, directors of photography, illuminators, set designers, etc. - needed to reestablish their actions and procedures for the success of the proposition. Thus, these demands were responsible for the development of technical issues

of the network such as delay, data transmission in high-resolution, data "switching", etc., but it was also of great importance in the training or retraining of the professionals involved. In addition, it enabled new notions of presence, interactivity and aesthetics, among other concepts. These researches have been published in several periodicals and academic papers, and presented at various congresses around the world, helping to disseminate and document the investigations, their experiences and their results.

**Keywords:** Telematics, Dance, Network, Interdisciplinarity, Innovation

O Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual (GPPOÉTICA) foi responsável por inaugurar a Rede Ipê em 2005 com a apresentação do espetáculo de dança telemática "Versus", realizado entre três cidades brasileiras: Salvador, Brasília e João Pessoa. Com esse feito, a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), promotora desse evento, equiparava o Brasil com as redes avançadas daquela época existente nos países desenvolvidos como a Internet 2 dos Estados Unidos e Géant da Europa. Para a criação de "Versus", a RNP deu suporte para artistas de várias linguagens e engenheiros de rede e de computação, formando assim um grupo interdisciplinar promissor que perdurou nessa pesquisa por muitos anos. Esse é o caso principalmente da cooperação entre o GPPOÉTICA, coordenado por mim, e do LAVID, Laboratório de Vídeo Digital, coordenado pelo Dr. Guido Lemos da Universidade Federal da Paraíba. Nos anos de 2009 e 2010, a RNP continuou apoiando essa parceria através do Grupo de Trabalho em Mídias Digitais e Artes (GTMDA), o qual resultou na criação da ferramenta computacional ARTHRON e no espetáculo "e\_Pormundos Afeto". Essa obra foi realizada entre Brasil e Espanha, estabelecendo assim uma eficaz parceria em projetos dessa natureza entre as instituições envolvidas, a saber, RNP, RedClara e Fi2Cat, dentre outras. Nos anos seguintes, o GPPOÉTICA seguiu com novos projetos com o apoio e mediação da RNP e, além desses dois grupos de pesquisa, outros núcleos de pesquisadores e artistas foram beneficiados com os experimentos artísticos realizados como será abordado mais adiante. Conseqüentemente, fomos responsáveis por transferir o conhecimento e um modo de fazer nesse campo, levando aos outros grupos a metodologia, as configurações estéticas e as tecnologias que estávamos produzindo no Brasil.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> As obras mencionadas neste artigo estão disponíveis no site [ivanisantana.net](http://ivanisantana.net).



Figura 1: “Versus” (2005) Salvador, Brasília, João Pessoa, Ivani

### Breve contextualização

Possivelmente, essa trajetória ocorreu como um spin-off da pesquisa que desenvolvo no campo da dança com mediação tecnológica desde a década de 90. Nos meus projetos, a tecnologia foi sempre explorada (e muitas vezes subvertida) para poder potencializar o processo perceptivo dos artistas envolvidos ou do público que frui a obra. Descrevo dois breves exemplos: a) “...entremeios...” (1998) dançamos dentro de uma esfera plástica transparente e imagens foram captadas em tempo real através de uma micro-câmera anexada no interior do recipiente; essas imagens foram projetadas em um grande muro sobrepostas aos vídeos gravados naquele mesmo local no período de sua construção (figura 2); b) o espetáculo “Corpo Aberto” (2001) buscava várias inversões da noção de perspectiva proposta pelo palco italiano: eu dancei com a sobreposição da imagem no eixo vertical e no horizontal; através de duas micro-câmeras anexadas ao corpo (olho e mão) que produziam imagens inusitadas do

“interior” da obra; o corpo foi confrontado com o avatar do software com qual a dança foi criada. Interagir com uma imagem virtual já era uma das formas que utiliza a tecnologia, e esse já era o princípio com o qual desenvolveria os meus projetos em telemática.

Minha experiência com a Arte em Rede ocorreu muito antes da criação do GPPOÉTICA. Em 2001, durante meu período de doutoramento nos Estados Unidos, na Ohio State University, tive a oportunidade de participar da ADaPT - The Association for Dance and Performance Telematics, naquela época, uma reunião mensal entre cinco universidades estadunidenses através da Internet2. Minha primeira impressão dos encontros distribuídos era de uma sub-utilização da telecomunicação, limitando-a como se fosse uma tecnologia para comunicação de massa. Portanto, quando tive a oportunidade de criar “Versus”, em 2005, minha preocupação era explorar as possibilidades de interação entre os dançarinos, como está demonstrado na figura 1. Mas, antes desse episódio, em 2002, fui selecionada como uma das 5 criadoras contempladas no Ateliê de Coreógrafos. Nesse evento criei “Pele” (2002), obra que já continha os princípios desejados para minha proposta em telemática.<sup>2</sup>



**Figura 2: “...entremeios...” (1998) Sesc Santo Amaro, São Paulo. Foto:**

### **Pontos relevantes para a articulação Arte & Rede**

Vários projetos foram criados com o GPPOÉTICA desde 2005, contando com parceiros nacionais e internacionais. Abaixo destacamos os pontos que foram importantes nessa trajetória, procurando exemplificá-los, sempre que necessário, com

---

<sup>2</sup> Sobre a obra Pele (2002) ver: Santana, Ivani. Dança na Cultura Digital, Salvador:EDUFBA, 2006. Disponível em <http://static.scielo.org/scielobooks/zn6c5/pdf/santana-9788523209056.pdf>

a descrição de alguma das pesquisas e experimentações realizadas ao longo desse tempo.

**1. Desenvolvimento de metodologias, possibilidades estéticas e tecnológicas no campo da dança telemática.**

Como não foi encontrada nenhuma referência bibliográfica ou qualquer tipo de documentação sobre processos criativos em dança telemática, resolvi iniciar minhas pesquisas a partir dos conhecimentos que já possuía com a dança com mediação tecnológica, tais como: relação câmera/bailarino para criação de linguagem audiovisual; cenografia estruturada na relação multimídia; composição cênica e imagética. Adaptei o formato de storyboard utilizado para o desenvolvimento de filmes para um roteiro mais amplo que contemplava os vários pontos de presença facilitando assim a operacionalização da obra tanto para os engenheiros e técnicos como para os artistas. Esse “storyboard” expandido tornou-se uma das bases da ferramenta computacional Arthron como será explicado mais abaixo. Para o processo metodológico, também foi necessário pensar como compartilhar a condução criativa com os outros artistas. Para isso, desenvolvi um procedimento organizado por encontros distintos e divididos em fase, sendo a primeira com reuniões específicas da parte artística para definição dos conceitos, estética e metáforas, e outra para reunião técnica, na qual são delimitadas as possibilidades e ferramentas tecnológicas. Na segunda fase, tais definições eram testados localmente. A última fase, a terceira, começavam os ensaios distribuídos até o momento de montagem no espaço cênico final e apresentação.

**2. Transferência de conhecimento da criação e execução de um projeto de dança telemática (conceito, estética, tecnologia, metodologia).**

Todos os projetos realizados pelo GPPOÉTICA propiciaram o aprendizado de um grupo parceiro. Nesse sentido, podemos destacar o grupo catalão Konic Thtr, um dos pioneiros no campo da dança com mediação tecnológica mas que jamais haviam trabalhado com telemática. Quando fomos contemplados pela RNP com o GTMDA, convidamos o grupo espanhol para participar do espetáculo “e\_Pormundos Afeto” (2009, 2010, 2011). Não apenas os artistas foram capacitados para o projeto, como também técnicos e engenheiros da i2Cat.

Um outro fator de impacto foi a realização do “e\_Pormundos Afeto” (2010) na Argentina, sendo o primeiro espetáculo de dança telemática realizado naquele país. A demanda para a InnoVaRed foi bastante alta para aquela época, alertando os gestores da necessidade de uma rede mais avançada e com pontos em espaços culturais.

O mesmo ocorreu com o projeto “Embodied in varios Darmstadt 58” (EVD58), realizado em 2013 mais uma com o Konic Thtr e com a equipe mexicana da coreógrafa e mestre em Artes Rebeca Sanchez, e em 2014, contamos com as equipes do Dr. Daniel Tércio (Faculdade de Motricidade Humana, Portugal) e do músico Dr. Rolando Cori (Universidade de Santiago do Chile).

Um último e excelente exemplo pode ser dado com o projeto “Laboratorim de Arte Telemática MAPAD2” que, através de chamada pública, reuniu 7 grupos de pesquisa brasileiros que atuavam em dupla, ou seja, um grupo de pesquisa artístico e outro tecnológico. O coletivo ficou então formado com os seguintes grupos: Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas (GP Poética) em parceria com a equipe do professor Celso Saibel do Departamento de Computação da Universidade Federal da Bahia; Laboratório de Poéticas Cênicas e Audiovisuais (LPCA) da Universidade Federal do Ceará, com profissionais do Departamento de Computação da mesma instituição; e do Núcleo de Arte e Novos Organismos (NANO), da Universidade Federal do Rio de Janeiro com a colaboração do Grupo Telemídia da PUC Rio, e o LAVID como suporte técnico para todos.

### **3. Inovação tecnológica e reverberação em outras áreas do conhecimento.**

Durante o GTMDA desenvolvemos a ferramenta computacional Arthron que foi utilizada na grande maioria dos espetáculos realizados desde sua concepção. Essa continuidade no processo possibilitou fossem verificadas as falhas na ferramenta as quais eram aperfeiçoadas pelo LAVID, e também provocou novas demandas dando oportunidade assim para o desenvolvimento do Arthron.

O êxito inicial da ferramenta fez com que fosse testada no campo da telemedicina.

Importante enfatizar que os projetos artísticos difundiram e introduziram a utilização do Arthron por vários grupos espalhados pelo Brasil e pelo mundo.

Para a última apresentação do projeto EVD58 (2014) com o espetáculo “Personare”, realizados entre Brazil, Portugal e Chile, um graduando membro do GPPOÉTICA desenvolveu a ferramenta Telecorpo.

### **4. As experiências adquiridas quanto a formação de equipe, estratégias de colaboração.**

Conforme mencionado o “Laboratorium de Dança Telemática MAPA D2” (2011) foi desenvolvido por sete grupos de pesquisa articulando artistas e engenheiros. A partir da experiência que eu havia obtido após seis anos de pesquisas contínuas nesse campo, percebi que era preciso trabalhar com grupos interdisciplinares desde o início do processo, pois não se tratava das funções já estabelecidas de “usuário” (neste caso o artista) e “desenvolvedor” (os engenheiros e técnicos). O aprendizado ocorria de forma contínua e no próprio ato de execução da obra. Por essa razão, para a inscrição, os grupos de pesquisa artística já tinham que indicar um outro tecnológico. O projeto teve uma duração de dez meses e, além das fases e estratégias metodológicas (item 1), contou com outras atividades como OpenLabs e encontros presenciais na cidade de cada equipe. Sendo assim, essa conjugação do remoto com o presencial criou vínculos mais efetivos entre os membros dos grupos e potencializou o trabalho, aspectos como identificação e confiança tornaram-se laços entre os coletivos. É preciso aprender a “falar com a linguagem do outro”, uma vez que são campos distintos do conhecimento. A participação de várias linguagens artísticas foi um outro diferencial positivo e estimulante desse projeto, fazendo com que novas demandas fossem geradas.

O projeto EVD58 contou com um processo de trabalho similar ao “Laboratorium”, entretanto realizado em um período mais curto e entre grupos internacionais como já informado. A possibilidade de realizar o projeto em anos consecutivos, com a mesma temática e praticamente a mesma configuração artística tecnológica, mas com grupos diferentes, foi uma oportunidade significativa para perceber lacunas, criar novas demandas, corrigir erros percebidos e avaliados, e assim por diante.

#### **5. Redes avançadas utilizadas nos projetos artísticos mencionados.**

“Versus” (2005): Rede Ipê / RNP

GTMDA / “e\_Pomundos Afeto” (2009, 2010, 2011): RNP, Rede Clara, Terena / i2Cat, InovaRed;

“Laboratim de Arte Telemática MAPAD2” / “Frágil”: RNP (PoPs: Fortaleza, Salvador, João Pessoa, Rio de Janeiro)

EVD58 (2013): RNP, Rede Clara, Terena / i2Cat, CUDI (Mexico)

EVD58 / Personare (2014): RNP, Rede Clara, Rede TIC / FTC, RUTE

Cyberperformances: RNP, Rede Clara, Géant, Terena / i2Cat, APAN

#### **6. Difusão do conhecimento através de publicações (artigos e produções acadêmicas).**

A edição número 2 de 2015 da Revista Eletrônica Mapa e Programa de Dança Digital - Revista MapaD2 -, bilingüe, foi totalmente dedicada aos 10 anos de investigação e criação no campo da Arte em Rede. Uma grande parte dos parceiros estabelecidos ao longo dessa trajetória colaboraram com artigos possibilitando ao leitor um amplo espectro do conjunto da obra. Artistas de várias linguagens, engenheiros e técnicos participaram dessa edição que, portanto, aborda questões de ordem conceitual, teórica, estética, artística e tecnológica. Consideramos uma produção valiosa e de fácil acesso aqueles interessados em investigar esse campo.

Dissertação de mestrado do Felipe Andre Florentino Silva, o qual desenvolveu dissertação de mestrado na UFMG sobre o tema “Música Interativa em Rede - Estratégias para Aplicação em Networked Music Performance”.

Uma série de artigos foram escritos para abordar nossas experiências e resultados no campo da Arte em Rede, os quais estão colocados logo abaixo como referência bibliográfica desse artigo.

### **Conclusão**

Uma das missões do GPPOÉTICA tem sido o desenvolvimento e a difusão do campo da Arte em Rede. Nesse artigo, chamamos atenção apenas aos pontos mais relevantes, entretanto, temos certeza de que cada projeto criado ao longo desses mais de 10 anos conta com uma série importante de conquistas e impactos na produção de conhecimento e na inovação tecnológica. Tal como a parceria com o México que, logo após e a partir da experiência com o EVD58, abriu um mestrado em dança com mediação tecnológica que possui a telemática como uma das linhas de pesquisa. Portanto, o GPPOÉTICA tem servido como um espaço de pesquisa especializado nesse campo, mantendo

processos contínuos para o desenvolvimento artístico, estético e tecnológico da Arte em Rede.

### **Produção Bibliográfica da autora sobre o tema**

1. “Intersemiosis entre la danza y las imágenes visuales em movimiento”. In: Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza, Argentina, 2010
2. “Percepções Contemporâneas. Corpos Sensíveis na Cultura Digital” In: REVISPA. SPA das ARTES RECIFE 2011.
3. Corpo-dança expandido pelos “tempos” do ciberespaço: novas dramaturgias. Z Cultural - Revista Virtual do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, ano VIII, v1, ISSN 1980-9921. Revista Z Cultural (UFRJ). , v.8, p.5, 2012.
4. Disponível em <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br>
5. “Configurações da dança na cultura digital: relatos sobre experimentações e reflexões da dança com mediação tecnológica”. In: Cena, corpo e dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade. Org. A.Pereira, M. Isaacsson, W.L.Torres. RJ:Pao e Rosas, 2012, 312 p, artigo
6. Novas configurações da Dança em processos distribuídos das Redes. Plataforma Eletrônica Internacional Xanela Comunidad TecnoEscenica. Março de 2013. Artigo encomendado a convite dos curadores da revista.
7. “A ARTE DA DANÇA EM REDE: RELATO SOBRE A ORGANIZAÇÃO DRAMATÚRGICA NAS EXPERIÊNCIAS DE DANÇA TELEMÁTICA DO GRUPO DE PESQUISA POÉTICAS TECNOLÓGICAS”. in: Experiências Compartilhadas em Dança: Formação de Plateia, KathyaGodoy (org.), 2013. SP:UNESP
8. “Silêncio, Ruído e presença do corpo (tele)sonoro”. Revista Eletrônica MAPA D2. 2014. V1. N1, pp72-95
9. Disponível em [www.mapad2.ufba.br](http://www.mapad2.ufba.br)
10. “Networked Dance Performance: a new temporality”. Liminalities: a Journal of Performance Studies. Vol 10, n2, May 2014.
11. Disponível em <http://liminalities.net/10-1/new-temporality.html>
12. “De corpo presente na dança digital distribuída em rede”. In: ARJ - Art Journal. V1, n2, 2014
13. Disponível em <http://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/index>
14. “Percepções e afeições de um corpo telemático”. In: arte\_corpo\_tecnologia. Tavares, Monica; Henno, Juliana; Damélio, Helena; Bochio, Alessandra;

Antunes, Aline. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes/ USP, 2014. ISBN 978-85-7205-122-4. pp 41-60

15. “Moist Art as telematic dance: connecting wet and dry bodies”. In *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*. Roy Ascott, Isabelle Choinière (ed.). Vol 13, Numbers 1 & 2 2015. pp. 187-201
16. Disponível em: <https://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-Article,id=20205/>
17. “Primeiras experiências telemáticas do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpaudiovisual”. *Revista Eletrônica Mapa D2, V2, N2, 2015- Edição especial sobre os 10 anos de Arte em Rede pelo GP Poética - Revista Bilingue*.
18. Disponível em [www.mapad2.ufba.br](http://www.mapad2.ufba.br)
19. “e\_Pormundos Afeto, uma pesquisa interdisciplinar de Arte em Rede”. *Revista Eletrônica Mapa D2, V2, N2, 2015- Edição especial sobre os 10 anos de Arte em Rede pelo GP Poética. Revista Bilingue*
20. Disponível em [www.mapad2.ufba.br](http://www.mapad2.ufba.br)
21. “Arte em Rede: é preciso deixar-se ir com o avalanche. Estudos de um Corpo Tele-Sonoro.” In: *Revista Eletrônica Mapa D2, V2, N2, 2015- Edição especial sobre os 10 anos de Arte em Rede pelo GP Poética. Revista Bilingue*