

DANÇA

Daniel Tércio

Os passos da internet

Recebi recentemente uma mensagem eletrônica apelando à submissão de propostas para um encontro de robôs e avatares. Na apresentação do evento, pode ler-se que se trata de uma exploração intercultural, intergeracional e interdisciplinar do futuro próximo, consistindo em colaborações entre robôs, avatares, mundos virtuais, telepresença e presença em tempo real, em lugares de criação, de trabalho, em ambientes culturais, entretenimento interati-

vo e espaço de jogo. O projeto, que tem apoio europeu, apresenta uma evidente dimensão prospetiva, já que explora o modo como os jovens trabalharão e jogarão com novas formas de representação de si próprios e dos outros nas suas vidas reais e virtuais nos próximos 10-15 anos.

Robôs e Avatares é concebido e produzido pela estrutura body>data>space, um coletivo interdisciplinar sediado em Londres, e pelo parceiro NESTA, uma organização

igualmente britânica especializada em projetos inovadores e respetivo impacto nos domínios da educação e da economia. Uma das características deste projeto está também na proximidade que os organizadores têm às artes performativas, incluindo à dança, nas relações com as novas tecnologias.

Para muitas pessoas, as tecnologias digitais parecem estranhas ao mundo da dança. Nesta perspetiva, tudo o que é digital viria substituir o corpo, o que significaria que a dança, enquanto corpo(s) físico(s) em movimento, estaria justamente em oposição ao virtual. Mas existe uma outra visão que a comunidade da dança prefere sublinhar: as tecnologias não estão aí para apagar o corpo, ou para substituir peças orgânicas em situações de espetáculo, mas justamente para amplificar a presença do humano. Grande parte da pesquisa que se faz sobre as relações entre a dança e as tecnologias digitais recusa pois diminuir o elemento humano, e prefere pensar que as novas tecnologias são contaminadas pelos corpos dos bailarinos

que incorporam a tecnologia. Isto acontece com especial ênfase nos palcos, sejam estes os palcos convencionais, os não convencionais e



As tecnologias não estão aí para apagar o corpo, mas para amplificar a presença do humano

os virtuais.

Na verdade, no universo da dança, tem-se desenvolvido, pelo menos desde os anos 90 - e neste ponto há que referir a utilização pioneira do computador feita pelo coreógrafo Merce Cunningham - uma comunidade especialmente interessada em projetos de “dança digital”. Esta comunidade tem atualmente as suas próprias redes

sociais na internet. Uma das mais abrangentes é a dance-tech.net, com quase 4000 membros, incluindo performers, coreógrafos, críticos, formadores, tecnólogos e estudantes de dança interessados na inovação e experimentação em artes performativas e no desenvolvimento do trabalho colaborativo.

Uma outra rede é o MaPad2, que reúne parceiros de países de línguas portuguesa e espanhola. Iniciada e dirigida pela investigadora e coreógrafa brasileira Ivani Santana, esta rede tem por missão fazer o mapeamento da “dança digital” no espaço geográfico das comunidades falantes do português e do espanhol, promovendo ao mesmo tempo uma discussão acerca dos próprios conceitos envolvidos, partilhando instrumentos e dados de pesquisa e fomentando o trabalho colaborativo e de curadoria. O posicionamento do MaPad2 tem pois também um desígnio estratégico, na medida em que realocaliza zonas de identidade num mundo de rápidas transformações multi-identitárias, aonde os espaços virtuais e físicos se interpenetram. **JL**