

## O CORPO DO TEMPO: DANÇA TELEMÁTICA

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivani Santana (UFBA)<sup>1</sup>

*There was a young lady of Wight,  
Who traveled much faster than light,  
She departed one day,  
In a relative way,  
And arrived on the previous night.<sup>2</sup>*

Este texto discute o corpo que atua na Dança em Rede, ou Dança Telemática, como um dos corpos existentes nas encenações contemporâneas; tem como objetivo refletir sobre as noções de temporalidade confrontadas por esse corpo nas proposições artísticas dessa natureza.

Historicamente aceita-se que a Dança Telemática tenha surgido com as experimentações artísticas de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz com o satélite “US-Canadian”, da NASA, na segunda metade do século passado. A obra “*Satellite Arts (The Image as Place)*” (1977) foi um espetáculo de dança que colocou em sintonia o grupo “Mobilus”, distribuídos entre duas cidades distantes 3 mil milhas, Califórnia e Maryland, uma em cada extremo dos Estados Unidos, ou seja, cada uma em um fuso horário. Naquele momento, inaugurava-se uma nova forma de convergir diferentes condições de espaço-tempo que seriam ainda mais desafiadas com o desenvolvimento dessa vertente através das redes avançadas de telecomunicação, como as danças feita para e a partir da Internet.

Sabemos que espaço-tempo é um conceito definido, no qual os termos em questão são indissociáveis. No caso da obra acima citada, os fusos horários são interdependentes dessas duas cidades estadunidenses. Todavia, ao contrário dos apoteóticos discursos sobre o espaço na Cibercultura (no “Ciberespaço”) – que raríssimas vezes preocupam-se com a questão do tempo –, o objetivo desse artigo é enfatizar as novas possibilidades de percepção temporal propiciadas pela Arte em Rede e que, no caso específico das obras aqui analisadas, são preponderantes em relação as noções espaciais. O conceito espaço-tempo continua a ser admitido

---

<sup>1</sup> Pós Doutorado *Sonic Arts Research Centre* (bolsa CAPES) *Queen's University Belfast* - NI/UK; Universidade Federal da Bahia (UFBA); Instituto de Humanidades Artes e Ciências Prof. Milton Santos; Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas; Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual; Comunidade: Mapa e Programa de Artes em Dança Digital.

<sup>2</sup> Limerick, poesia non-sense, escrita na palestra *Space and Time Warps* de Stephan Hawking, Disponível em: <http://www.hawking.org.uk/space-and-time-warps.html>. Acesso em: maio de 2012.

nessa reflexão, por isso, trata-se de um enfoque específico (sobre o tempo nesse caso) e não da anulação de um dos termos<sup>3</sup>.

Os trabalhos de Dança em Rede criados pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas<sup>4</sup> que serão analisados neste artigo, promoveram um reposicionamento quanto a ideia de tempo uma vez que despertaram outras formas de temporalidade distintas daquelas que estão arraigadas na nossa cultura, ou seja, nossa submissão pelo tempo (controlador) do relógio. Não percebemos a nossa completa escravidão do tempo-relógio estabelecido de forma “matematizada”, cronológica e linear e, por isso, não questionamos e aceitamos sem titubear o termo Ciberespaço.

Este texto está em consonância com outros autores que discutem sobre o entendimento de tempo<sup>5</sup> (e nossa subserviência ao relógio).

Como Bergson, Husserl não aceitava a ideia que o tempo poderia ser percebido (medido e categorizado) como uma série de agoras sucessivos. Ele argumentava que a essência do tempo é derivada da nossa experiência subjetiva do tempo (Husserl 1964). Em outras palavras, a essência do tempo é como nós a percebemos, e não como um processo universal e absoluto como poderia se ter com o pensamento newtoniano. (HASSAN E PURSER, 2007, p. 6)<sup>6</sup>.

Não questionamos a questão do tempo na Cibercultura, pois provavelmente não nos damos conta que vivemos na “escravidão do relógio”. As ponderações que são discutidas, como a questão da velocidade da informação e, portanto, a aceleração do tempo, apenas reforçam nossa relação de tempo calculável trazido pelo relógio. A surpresa ainda restringe-se a velocidade dos fatos (informações) dentro das medidas de tempos que estamos acostumados, mas não no sentido de rever as noções de temporalidades que passamos a viver em virtude dos novos dispositivos tecnológicos.

---

<sup>3</sup> Por essa razão, em nada nos interessa as divisões da semiologia, ou de qualquer outra natureza, entre o auditivo e o visual, pois, não os compreendemos de forma separada no campo da física e muito menos nas questões biológicas e do humano.

<sup>4</sup> [www.poeticatecnologica.ufba.br](http://www.poeticatecnologica.ufba.br)

<sup>5</sup> Tais como Bergson (1913), *Being and Time* (1927) de Heidegger, Edmond Husserl e sua “percepção do tempo” (1964), Julios Thomas Fraser (1969), Barbara Adam (1999) apenas para citar alguns.

<sup>6</sup> “Like Bergson, Husserl did not accept the idea that time could be perceived (measured and categorized) as a series of successive nows. He argued that the essence of time is derived from our subjective experience of time (Husserl 1964). In other words, the essence of time is how we perceive it, not as a universal and absolute process as Newtonian-based thinking would have it” (HASSAN E PURSER, 2007, p. 6).

É claro que nós nos movemos impensadamente no ritmo do tempo do relógio, de tão profundamente que nós o experienciamos. É claro também que por um grau significativo que nos controla e sincroniza pelos seus ritmos matemáticos. Menos claro é como conscientemente pensamos sobre outras formas do tempo expressar nossos pensamentos sobre como o experienciamos. (...) O tempo do relógio, como uma forma abstrata de tempo, tem sido o tempo da modernidade e do industrialismo capitalista. É uma forma de tempo calculado que tem se inserido em nosso subconsciente para incluir no escopo do que a maioria de nós considera (quando nós paramos para considerar) que isso é o que o tempo é. (HASSAN, 2007, p. 43)<sup>7</sup>.

Antes de iniciar essa discussão propriamente dita, é importante delimitar nosso campo de ação no sentido de esclarecer “a quem” pertence esse corpo-em-arte e como ele é compreendido. O primeiro esclarecimento então, assume a dança contemporânea como um “processo-produto” de proposições artísticas, pois desde que a valorização do fazer, do criar, do construir, foi importada do campo das artes visuais, o espetáculo cênico é considerado um estado de fase de um processo, o qual agora é visto também como a obra, e não mais como uma etapa a priori. O artista, muitas vezes como integrante de um coletivo que constrói em cooperação, cria de acordo com todas as possibilidades que estiverem ao seu dispor, não há delimitações, não há escolas estéticas a seguir e nem fronteiras de uma linguagem a obedecer, apenas as perguntas que lança para aquela determinada proposição artística partindo do contexto pelo qual foi formado. Sendo assim, o profissional da dança poderá criar utilizando as várias ferramentas (conceituais e tecnológicas) que o cercam, colaborando com profissionais de diferentes áreas do conhecimento, mas suas preposições estarão sempre vinculadas com questões da própria dança. Portanto, o artista da dança interessado em explorar a vertente da Arte em Rede estará explorando as diferentes demandas impostas ao corpo que são provocadas pelas condições desse espaço-tempo telemático.

O segundo ponto a ser assumido considera que o ser humano (ex.: um profissional da dança) conhece o mundo a partir das suas competências sensório-motoras através das suas ações no meio ambiente (cf. Nöe, 2008). As percepções são construídas a cada instante e não surgem de uma só vez, como um contexto pronto e completo. Sendo assim, o sujeito e seu contexto estão implicados, ou seja, provocam mudanças um no outro em um processo contínuo e ininterrupto, um

---

<sup>7</sup> “It is clear that we move unthinkingly with the rhythm of clock time, so deeply do we experience it. It is clear also that to a significant degree in controls us and synchronizes us to its mathematical rhythms. Less clear is how consciously think about other forms of time express our thoughts about the experience of these. (...) Clock time, as an abstract form of time, has been the time of modernity and of capitalist industrialism. It is a form of time reckoning that has inserted itself into our subconsciousness to the extend that most of us consider (when we do consider) that this is what time is” (HASSAN E PURSER, 2007, p. 6).

modela ao outro mutuamente num processo que contribuirá para a formação do sistema conceitual da pessoa (cf. Lakoff e Johnson, 1999). Um trânsito sujeito-meio/meio-sujeito, no qual as informações disponibilizadas “tornam-se corpo” (*embodied*); modelam esse sujeito que, por sua vez, estará modelando os dispositivos desse contexto (*embeddedness*), os quais que, como artefatos cognitivos, são extensões (*extension*) das possibilidades de ação do sujeito (cf. Clark, 1997; 2003). Desta forma, o meio ambiente promovido pela Cibercultura e que pode ser vivenciado pelos dançarinos que utilizam a Arte em Rede como uma nova proposição artística, é considerado um nicho cognitivo repleto de artefatos cognitivos: as câmeras de captura, os sensores acoplados ao corpo ou ao ambiente, os computadores e os softwares que processam e enviam a imagem, a própria condição tecnológica das redes avançadas, etc. O corpo será modelado, impregnado e estendido por esses dispositivos tecnológicos. Essa “ecologia cognitiva” implicará na percepção do sujeito e, conseqüentemente, em sua ação e entendimento de mundo.

Seguindo essa reflexão, o dançarino age e compreende seu mundo a partir dos artefatos cognitivos que utiliza (lembrando que a própria coreografia é um artefato cognitivo, como também são a notação coreográfica, os *storyboards*, etc.). Portanto, pode-se considerar a relação entre o dançarino, suas proposições artísticas e o contexto ao qual pertence (seu entorno) como implicados uns nos outros, e tal implicação traz conseqüências para a estética da obra, para o perfil do sujeito e para as concepções do mundo que habita. As redes de telecomunicação, contexto implacável da nossa atualidade, é um dos entornos que esse dançarino transformou em proposição artística na contemporaneidade.

O filósofo Javier Echeverría (1998; 1999; 2012) traz a hipótese de que existam 3 entornos (contextos, domínios) sendo a contemporaneidade pertencente ao “terceiro entorno”, o qual é produzido pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), pela engenharia médica, pela biotecnologia, pela farmacologia avançada, dentre outros fatores da Cultura Digital. O terceiro entorno, afirma o autor, é responsável por produzir um outro funcionamento social, muito diferente do primeiro (sociedade agrária) e segundo (sociedade industrial) entornos. Destacamos um dos pontos de mudança citados por Echeverría em sua palestra na Sociedade Catalã de Comunicação:

no terceiro entorno não se falará em diários, nem tão pouco em periódicos no sentido atual. Um bom meio de informação terá que atualizar sua informação continuamente (multicronicamente), e não de modo diário ou periódico. Boa parte dessa atualização se dará automaticamente, por inserção direta de conteúdos a cargo dos redatores autorizados para isso. Quando os conceitos básicos (imprensa, diário, periódico...) mudam, algo muito profundo está mudando. Ainda assim, manteremos o termo periódico, mas pensando que os períodos não serão regulares e dando por certo que os periódicos eletrônicos serão um híbrido entre imprensa-radio-televisão-Internet. As vezes terá que atualizar a informação a cada

instante, outras vezes de tempo em tempo. (ECHEVERRÍA, 1999, 2000)<sup>8</sup>.

Apesar de não ser a discussão do autor, a partir da reflexão desse artigo, pode-se perceber que essa mudança no entendimento de periodicidade é resultado de um mundo que não vive ritmado em uma batida de relógio, no apitar das fábricas, no sino da igreja, pois o tempo vivido é assíncrono, as temporalidades se sobrepõem ao nível do indivíduo e multiplicam-se na escala global. Nesse sentido, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) exercem um papel fundamental. Acredito que a grande diferença com os outros dois entornos elencados por Echeverría é a condição imposta pela tecnologia digital de traduzir tudo aquilo que for possível de ser convertido em códigos binários e processá-los, retornando-os ao meio em diferentes configurações. Como um processo telemático, o código informacional torna-se um fluxo de dados a correr pelas redes com competência para atingir distâncias planetárias. O corpo torna-se então implicado com esse meio de fluxos numéricos que correm pelas veias da sociedade digital agora denominada Sociedade da Informação.

Segundo o filósofo Alva Nöe (2004) a nossa percepção vincula-se a forma como agimos no mundo em que vivemos. Sendo assim, a percepção de um indivíduo no terceiro entorno ocorre através das ações nesse meio preenchido por dispositivos tecnológicos – artefatos cognitivos – que reconfiguram e redimensionam o aparato sensorio-motor e, conseqüentemente, o sistema conceitual do indivíduo. Os dispositivos estão vinculados ao corpo de tal forma a modificá-lo assim como também se modificam nesse processo co-evolutivo e co-dependente. Os artefatos tecnológicos que utilizamos nos processos de dança telemática podem ser vistos como “redimensionadores” (*sic*) da ação-percepção no século XXI.

A afirmação “corpos localizados em pontos geográficos distintos” é a forma convencional que normalmente a dança telemática é definida, o que procede, e era como até pouco tempo eu direcionava minha pesquisa nesse campo. Todavia, conforme tenho concluído após esses sete anos de pesquisa, o local da apresentação não interfere concretamente na configuração telemática, a não ser pelo seu posicionamento em um determinado fuso horário. Em um processo de criação, o maior empenho dos engenheiros é minimizar ao máximo a latência e o atraso no fluxo de transmissão, essa condição apenas é aceita a pedido dos artistas para a utilização estética do *delay* (retardo da informação). Numa situação hipotética, se as estruturas de todas as redes do mundo fossem completamente

---

<sup>8</sup> Tradução minha para: “en E3 no habrá diarios, ni tampoco periódicos en el sentido actual. Un buen medio de información telemático habrá de actualizar su información continuamente (multicrónicamente), y no de modo diario o periódico. Buena parte de esa actualización se hará automáticamente, por inserción directa de contenidos a cargo de los redactores autorizados para ello. Cuando los conceptos básicos (prensa, diario, periódico ...) cambian, algo muy profundo está cambiando. Aun así, mantendremos el término periódico, pero pensando en que los períodos no serán regulares y dando por supuesto que los periódicos electrónicos serán un híbrido entre prensa-radio-televisión-Internet” (ECHEVERRÍA).

idênticas, contando com alta velocidade de transmissão, dispositivos para alta definição, etc., e os dançarinos fossem todos vinculados em uma mesma configuração de dança, não haveria nenhuma diferença, do ponto de vista espacial, estar em Chian Mai/Tailândia, Barcelona/Espanha, Fortaleza/Brasil, Buenos Aires/Argentina, ou qualquer outra cidade, a não ser que houvesse algum interesse artístico, estético e/ou conceitual em abordar as questões culturais de cada local. Contudo, mesmo nessa condição tecnológica ideal, não escaparíamos da convergência do tempo, estaríamos presentes (todos juntos) carregando nossos contextos temporais (físicos, biológicos, simbólicos, sociais, etc.).

Do ponto de vista da engenharia de rede o que está sempre em destaque é o tempo de conexão, qualquer espaço que estiver conectado fará parte do sistema, seja lá quais características tenha. Diferente de compreender que essa é uma questão apenas tecnológica, é importante assegurar que uma criação sempre está implicada com seus dispositivos e a natureza destes, justamente por isso que a considero como uma mediação tecnológica<sup>9</sup>: uma está implicada na outra. Portanto, não apenas pode existir uma diferença de fusos horários que se sobrepõem como, por exemplo, na performance "*e\_Pormundos Afeto*", realizada entre Salvador (UTC -3) e Barcelona (UTC +1), ou ainda, no *Proyecto Paso* (2006), ocorrido entre os Estados Unidos/ UTC -7, Brasil/ UCT -3 e Espanha/ UTC +1, contamos também com um retardo no tempo de transmissão da informação. As redes de telecomunicação, mesmo as mais avançadas, contam com uma latência na transmissão da informação que gera um atraso de segundos (*delay*). Dependendo da quantidade e da qualidade da informação, maior poderá ser esse atraso.

No início da minha pesquisa, o objetivo centrava-se na criação de camadas de imagens (e tempos), de tal forma que cada ponto remoto constituía uma das camadas, sendo a última a compor o resultado final da obra. A cada camada um atraso era criado. Em virtude desse *delay*, a tela-guia que geralmente era assumida como a imagem final, a somatória de todas as camadas para justamente servir de referência para o dançarino, tornava-se uma temporalidade passada com a qual o dançarino deveria dialogar para construir a relação entre ele e o outro no presente mostrado ao público local. Nesse sentido, durante a performance, o dançarino vê sua imagem na tela-guia num tempo passado atuando com seu parceiro remoto. Dessa forma, o dançarino se percebe no palco em dois instantes sobrepostos: o tempo presente do "corpo de carne e osso" que dança no palco com a imagens recebidas e projetadas com atraso, e um tempo passado inscrito nas imagens que constroem a relação entre os parceiros dos diferentes pontos remotos. Essas condições foram detectadas desde o primeiro trabalho – "*VERSUS*" (2005) – realizado entre Salvador, Brasília e João Pessoa. Desde então tentamos também

---

<sup>9</sup> Meu recorte de pesquisa na dança sempre assumiu o interesse pelas pesquisas que compreendem a relação desse campo mediado pela tecnologia, e não apenas pelo uso desta última. Vale ressaltar que, ao meu ver, mesmo o uso totalmente ilustrativo e utilitário da tecnologia, ainda assim estará fadado a implicação mútua entre os sistemas. A diferença entre essas duas abordagens é uma questão de grau de contaminação (de quanto haverá *embodiment*, *embeddedness*, *extension*, explicado adiante no texto).

explorar cenicamente os recursos do *delay* de forma cênica e estética, como no que caso do que denominamos multiplicação da imagem, ou seja, um local remoto interagir com o outro formando uma espécie de "casa dos espelhos".

A enorme complexidade para realizar o espetáculo VERSUS tornou-se um estímulo para a formação do Grupo de Trabalho de Mídias Digitais e Artes (GTMDA) em 2009 com o objetivo de criar uma ferramenta que facilitasse a execução de obras dessa natureza. O GTMDA teve como resultado a criação do espetáculo "e\_Pormundos Afeto", concebido por mim e realizado com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas em parceria com meus convidados, o grupo catalão Konic Thtr. O grande desafio do GTMDA foi o desenvolvimento da ferramenta *Arthron*<sup>10</sup> criada para a transmissão e gerenciamento de imagem em alta resolução via redes avançadas. Contemplados pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) por dois anos, esse foi o projeto com maior tempo para criação e desenvolvimento, contando com financiamento nos anos de 2009 e 2010, e, em 2011, sendo convidado para participar do evento *The Third European Network Performing Arts Production*<sup>11</sup>, realizado no Gran Teatre del Liceu em Barcelona, Espanha.

Um dos objetivos do "e\_Pormundos Afeto" foi possibilitar a interação do público da Internet permitindo que qualquer pessoa conectada a rede tivesse condições de assistir e participar do espetáculo. Para isso, o público, usuário da rede, entrava em um sistema no qual podia interagir com um ambiente virtual através de um avatar escolhido. Essas imagens eram projetadas no palco compondo uma imagem final com o ambiente virtual, os avatares e os dançarinos remotos. Sendo assim, na obra "e\_Pormundos Afeto" todos os tempos do planeta poderiam estar sobrepostos, uma vez que qualquer pessoa que estivesse conectada à Internet poderia entrar no sistema.

Em 2011, o espetáculo "FRÁGIL", resultado do projeto LABORATORIUM MAPA D2 (2011) articulou diferentes linguagens artísticas em espaços distribuídos, a saber: o grupo de Fortaleza LPCA (UFC) – Laboratório de poéticas cênicas e audiovisuais<sup>12</sup>, com ênfase na exploração vocal; o NANO (UFRJ) – Núcleo de Artes e Novos Organismos<sup>13</sup>, do Rio de Janeiro, responsável pela criação de uma escultura eletrônica-digital que recebia *inputs* das ações dos dançarinos e atores de forma a interagir com os mesmos; e o GP Poética (UFBA) de Salvador, responsável pela composição sonora, que se valia das vozes dos atores em sua construção, e

---

<sup>10</sup> A viabilização tecnológica do Arthron ficou ao encargo do Laboratório de Vídeo Digital (UFPB), coordenado pelo Dr. Guido Lemos, a partir dos meus conceitos de Arte em Rede já testados com a obra VERSUS (2005). Desde então, temos utilizado o Arthron para a realização de nossas criações de Arte em Rede e o LAVID continua sendo um dos grandes parceiros nos projetos. Vale ressaltar que o sucesso do Arthron levou-o para a Telemedicina que está contando com o desenvolvimento de uma versão adaptada para as necessidades da área da saúde.

<sup>11</sup> [www.terena.org/activities/network-arts/barcelona/](http://www.terena.org/activities/network-arts/barcelona/)

<sup>12</sup> Coordenado pela Dra. Walmeri Ribeiro e Dr. Hector Briones.

<sup>13</sup> Coordenado pelo Dr. Carlos Augusto Nóbrega.

da condução da performance através do desenvolvimento cênico dos dançarinos. A obra como um todo, ou seja, em todos seus núcleos de atuação, contou com 9 câmeras de captura que foram disponibilizadas na Internet através do Arthron, de forma que o usuário-web podia construir sua narrativa durante a apresentação do espetáculo. O objetivo foi oferecer ao público a mesma condição de vivenciar várias temporalidades distintas.

Na Arte em Rede, as linguagens se fundem para a construção da obra criando uma forma de dramaturgia específica desse meio. A criação a partir do jogo de camadas, da convergência de diferentes tempos e a relação de interação virtual propiciam uma narrativa que denominamos Dramaturgia Telemática, a qual emerge da confluência entre (os códigos das) estruturas da narrativa audiovisual, das tensões de uma estrutura teatral e dos elementos composicionais da dança e da música.

Os músicos especializados em telemática, Pedro Rebelo e Franzisca Schroeder, advertem que muitos autores buscam “re-pensar o modelo de comunicação e argumentam em favor de um quadro que, contrário a frequente abordagem holística de performance na rede, favoreça uma visão por golpe de vista, fragmentos e desejos” (REBELO E SCHRODER, 2009, p. 1)<sup>14</sup>. Compartilho essa posição justamente por considerar que na Dança Telemática trabalhamos temporalidades distintas que se convergem para um mesmo instante de presentificação de corpos transformados em códigos, e não pela criação de um espaço único virtual (ou não-espaço) no qual “uma” obra surge. Cada ponto remoto terá a configuração (a presentificação) de um estado dessa obra e não dela toda, por completo.

O projeto LABORATORIUM DE ARTE TELEMÁTICA MAPA D2 é um reflexo de todas as pesquisas anteriores que realizei, promovendo não apenas a construção de uma mesma obra vista por diferentes pontos de vista (muitos deles remotos), mas também outras formas de articulação entre os pontos, e entre a obra e o usuário da rede. A utilização do tempo na telemática foi investigado nesse espetáculo também por um outro prisma. Diferente das demais obras, as quais envolviam apenas o universo da dança e da música, no espetáculo FRÁGIL, além da interação entre linguagens artísticas diferentes, cada grupo teve liberdade estética para desenvolvimento da sua parte. O contexto de Fortaleza era de “corpos instalados”, ou seja, os atores permaneciam numa mesma ação durante toda a obra que seguia o desenvolvimento das nas cenas construídas pelo grupo de Salvador. Nosso grupo estava interessado em construir uma performance estruturada a partir de cenas, mas com uma semântica não-figurativa e não-linear. O organismo híbrido, até mesmo por sua condição escultórica, permaneceu instalado no espaço compartilhado com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas no Museu de Arte

---

<sup>14</sup> Tradução minha para: “re-thinking of this communication model and argue for a framework that, contrary to the often holistic approach to performing in the net, favors glances, fragments and desires” (REBELO E SCHRODER, 2009, p. 1).



Moderna do Rio de Janeiro<sup>15</sup>. Portanto, essa proposição artística de Arte em Rede contou também com a temporalidade de cada estética como um dos elementos a ser explorado.

Analisando esses experimentos a partir das premissas assumidas no início do artigo, podemos afirmar que esses dispositivos do terceiro entorno, artefatos cognitivos do mundo digital, promovem outras demandas com as quais os profissionais da dança devem confrontar e resolver. Se aceitamos a afirmação de Alva Nöe que a percepção está relacionada com a ação no mundo, então as percepções obtidas nesse contexto estão implicadas com essas ações dos dançarinos com seus dispositivos tecnológicos. Assumindo que se tratam de artefatos cognitivos como explicados por Andy Clark (2003), estes serão responsáveis por como incorporamos esse mundo, em como somos modelados e estendidos por eles. Se a noção de tempo trazida pela Arte em Rede é outra, então a percepção, ação e entendimento de mundo também serão outras.

Michael Rush afirma que uma das grandes mudanças com a chegada da Cultura Digital é o interesse pelo tempo, e não mais pelo espaço. No projeto *Granular Syntesis, Model 5* (1994), do grupo Pyramedia formado pelos músicos austríacos Ulf Langheinrich and Kurt Hentschläger, o tempo é a matéria bruta, pois, ao utilizar o grânulo sonoro como pesquisa para investigar o potencial estético do audiovisual re-sintetizado, o conteúdo a ser trabalhado é o instante de tempo repetido, colocado em ciclo, distorcido, esgarçado em sua contínua fragmentação. Como indica a trajetória da arte: a fotografia possibilitou a imagem de um instante; o invento do cinema conseguiu a visualização do movimento pela continuidade dos instantes de tempo; e os dispositivos digitais possibilitaram o processamento e reconfiguração do tempo, seja ele em seus instantes (ex.: *Granular Synthesis*), ou em seu fluxo de ação como nas diversas temporalidades que convergem na Arte em Rede.

Durante os sete anos de pesquisa em Dança Telemática realizados pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas, boas conclusões foram obtidas sobre as diferentes concepções de espaço (lugar, ambiente, etc.), ou da condição de “não-espaço”, trazido pela Cibercultura. Provavelmente em virtude do apelo para descobrir os caminhos de levam ao “ciberespaço”, pareceu obvio iniciar com esse objetivo: a realidade de um espaço virtual compartilhado. Entretanto, na fase em que nos encontramos, o sabor do tempo parece mais palatável, surpreendente e inovador. Vivenciar a Arte em Rede durante esses sete anos, fez com que nossos corpos começassem a perceber e compreender outras noções de temporalidade.

Investigando esse campo desde 2005, muitos aspectos relacionados a condição de espaço foram exploradas e desenvolvidas, muito em função do grande êxtase global de se pensar (desejar) um ciberespaço, um lugar de encontro virtual

---

<sup>15</sup> A obra *Frágil* foi apresentada no evento Desafios de Arte em Rede realizado no dia 4 de dezembro de 2011 no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. O espaço foi compartilhado pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas de Salvador e o Nano, da UFRJ. Tantos entre esses grupos, como com os parceiros de Fortaleza, a relação foi estabelecida pelas redes avançadas disponibilizadas pela RNP. O evento foi uma realização do Ministério da Cultura em parceria com a RNP pelo projeto de Redes de Laboratórios Integrados.

que possibilita um mesmo “estar” apesar da distância. Entretanto, a sensação de estar junto é sempre confrontada pela clara percepção da impossibilidade do toque. O espaço virtual condena a uma cinestesia outra que difere daquela de localizar-se no mesmo espaço, e a sensação de presença, de estar ali, ocorre não pela ideia de estar no mesmo lugar, mas pela condição de estar em um mesmo tempo. As temporalidades diferentes convergem para um mesmo instante, para um mesmo agora imbuído de várias noções de tempo: corpos que estão em zonas de tempo diferentes, pois encontram-se em locais geograficamente distintos (diferentes UTC); corpos que se encontram através de um fluxo de informação digital que trafega com atraso (*delay*), a imagem que chega é sempre de um tempo outro que já passou, e assim por diante; mas todas essas condições temporais convergem para possibilitar que a sensação de estar naquele agora junto com o outro é possível.

Durante esses sete anos de experimentação da Arte em Rede, conforme demonstrado nos exemplos fornecidos nesse texto, encontrei formas distintas de trabalhar com o espaço: a composição imagética impondo uma forma específica de trabalhar com a captura e transmissão da imagem dos dançarinos; as incrustações pelo entendimento de camadas de imagens; os vários planos dos corpos dos dançarinos contribuindo para os dois itens anteriores; o redimensionamento do corpo e as relações do micro com o macro; etc. Todavia, apesar de entendermos que são outras formas de cinestésias acionadas para possibilitar o diálogo entre os agentes de cada ponto remoto, a fisicalidade implacável daquele espaço apenas “desaparece” como condição simbólica. Contudo, a sensação plena de estar ali, naquele exato momento, num mesmo “aqui e agora” que o outro, é sempre uma condição vivida intensamente através das várias camadas de temporalidades sentidas na experiência.

Conforme explicado acima, a configuração que utilizamos nas nossas obras de Dança em Rede, o dançarino fica imerso em várias camadas de tempo, pois tem acesso a transmissão direta da imagem do outro ao mesmo tempo que recebe a imagem dos dois (dele mesmo e do outro), percebendo assim as diferenças de tempo que convergem para um mesmo instante. O dançarino interage nessa condição de vários tempos, e sua ação estará sempre em um “futuro” que tem que acionar para possibilitar um sentido de presente. Isso ocorre porque a imagem que chega do outro estará sempre defasada em milésimos de segundos, e a imagem dos dois parceiros remotos apresentada com *delay* (atraso) é o que estimula a interação de um contexto visto pelo público como um presente. Estamos tão acostumados a vivenciar o tempo fixado do relógio que pensar em vivenciar essas várias camadas de temporalidade como existentes nesses experimentos parece uma condição impossível. A arte, sempre em seu papel transgressor, traz a possibilidade de romper com nossa escravidão ao relógio para perceber o tempo de outra forma que não mais uma sucessão de instantes pretendidos como “agora”. E como diz Robert Hassan, estudioso em Mídia e Comunicação, é irônico que a relação com o relógio modifique agora na era da computação, “fonte de aceleração temporal”:

Culturas e sociedades em rede são agora confrontados com a oportunidade histórica não só para ‘controlar’ o tempo mais uma vez através de nossa própria autocriação contextual, mas também a redescobrir e se conectar com o mundo natural. Em outras palavras, através dos mundos temporais construídas pelas tecnologias da informação estamos à beira de um novo com o tempo. (HASSAN, 2007, p. 46)<sup>16</sup>.

Rush está certo ao considerar o tempo como matéria-bruta das artes surgidas com a Cultura Digital. Desde a relação da fotografia, passando pelo cinema até a chegada das TICs, termos como velocidade, aceleração, atraso, *delay*, apenas para citar alguns, são discutidos em todas as instâncias e também nas Artes. Entretanto, tais ponderações parecem ainda implicadas com o entendimento de tempo do relógio. São normais frases no meio social como “o cotidiano está acelerado” ou “a rede está lenta”. O tempo é estilhaçado pelas diversas janelas que se sobrepõem na tela do computador, ou quando várias ações são realizadas simultaneamente como escrever em redes sociais, falar ao telefone e escutar música ao mesmo tempo. Janelas abertas não para o espaço simplesmente, mas para tempos (físicos e simbólicos) distintos de cada uma dessas ações. Ações que determinam a percepção, o sistema sensorio-motor do sujeito imerso no terceiro entorno.

A dança telemática surge desse contexto informacional que se apresenta não mais por uma temporalidade fixa, mas pela múltipla convergência de vários tempos que se sobrepõem pelas redes avançadas de telecomunicação. Analisar o “Corpo-em-Arte” em configurações como dança telemática é perceber as demandas de um corpo que vivencia e discute as possibilidades de articulação do tempo. No projeto<sup>17</sup> que desenvolvemos entre Chian Mai/Tailândia (UTC +7)<sup>18</sup>, Barcelona/Espanha (UTC +1) e Salvador/Brasil (UTC -3), o que esteve em jogo foi a convergência tanto entre os fusos horários distintos que alcançavam 10 horas de diferença, como também, as várias sensações temporais disponibilizadas naquele contexto. Enquanto nós brasileiros dormimos literalmente no nosso laboratório para aguardar

---

<sup>16</sup> “Networked cultures and societies are now confronted with the historical opportunity to not only “control” time once more through our own contextual self-creation of it but also to rediscover and connect with natural world. In other words through the temporal worlds constructed by information technologies we stand on the brink of a new with time” (HASSAN, 2007, p. 46)<sup>16</sup>.

<sup>17</sup> Performance telemática apresentada no “The 33rd APAN Meeting”, 13 à 17 de fevereiro de 2012. <http://www.apan.net/meetings/ChiangMai2012/>

<sup>18</sup> Desde janeiro de 1972, o Tempo Universal Coordenado (UTC) é a base de tempo para fins de natureza civil e fornece todas as zonas horárias do mundo: os fusos horários, ou seja, as vinte e quatro áreas em que se divide a Terra e que seguem a mesma definição de tempo. Pelo acordo na Conferência Internacional Meridiana de 1884 realizada em Washington (EUA), o fuso horário tem como ponto zero a região do meridiano central que passa por Greenwich (Inglaterra), onde se localiza o Royal Observatory, e varia de 0h a + 12h para leste deste ponto e de 0h a - 12h para o oeste (ex.: o Brasil abrange três fusos horários UTC -2, UTC -3, UTC -4), instituindo-se assim o *Greenwich Mean Time* (GMT),

as 5 horas da manhã quando iniciaria a reconexão entres os países e a apresentação na sequencia, nosso companheiros orientais estavam acordadíssimos no estresse com os preparativos da noite.

O dia encontra-se com a noite sem perder sua própria condição!

A dança telemática potencializa a visualização dessa convergência do tempo quando é construída através de camadas de imagens de lugares que, antes de trazer seus aspectos quanto espaço, eles impõem, inevitavelmente, o fator tempo. As diferenças de tempo não se revelam apenas pelo fuso horário entre países, mas também estão presentes em locais nem tão distantes assim. Operamos com convenções de tempo e não com o sentido de temporalidade como deveria ser desejado. Se verificássemos o tempo solar no local que nos encontramos, provavelmente obteríamos uma medida diferente do que o relógio marca. A Cultura Digital com seus artefatos cognitivos (cf. Clark, 2003) redimensionou e tornou visível as diferenças temporais do mundo que hoje se colapsam pela globalização e expandem nosso aparato perceptivo. Tratam-se de corpos e dança expandidos pela Cultura Digital, pelo “terceiro entorno” que promoveu o corpo eletrônico e seus novos sentidos (info-sentidos, tele-sentidos).

Essa é a provocação trazida pelo Corpo-em-Arte da cena contemporânea constituído pela proposição artística da Dança em Rede. A possibilidade de rever nossa concepção de tempo é desafiada em experiências estéticas como dessas obras. Essa é a conclusão de que sujeito, mundo e seus artefatos estão realmente implicados.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLARK, A. **Beind there**. Putting brain, body, and world together again. Cambridge, London: Bradford Book/MIT Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Natural born-cyborg**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

ECHEVERRÍA, J. Teletecnologías, espacios de interacción y valores. In: **Teo-rema**, n. II, 1998. p. 5

\_\_\_\_\_. **Los Señores del Aire**. Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Destino, 1999.

HASSAN, R.; PURSER, R. E. (Eds.) **24/7 Time and Temporality in the network society**. Stanford, California: Stanford University Press, 2007.

HASSAN, R. Network Time. In: **24/7 Time and Temporality in the network society**. Stanford, California: Stanford University Press. 2007.

NÖE, A. **Action in Perception**. Cambridge: MIT Press, 2004.



REBELO, P.; SCHROEDER, F. Sounding the network: the body as disturbant. In: **Leonardo Electronic Almanac**. Vol 16 issue 4-5. 2009.

RUSH, M. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.