

ANGELI, Diogo T. **A Presentificação do Performer na Videodança**. Campinas: Unicamp. Doutorando em Artes da Cena na UNICAMP; Orientadora Daniela Gatti; Diretor artístico, coreógrafo e videomaker.

ROCCO, Gasperi. **A Presentificação do Performer na Videodança**. Ouro Preto: UFOP. Professor Adjunto II na Universidade Federal de Ouro Preto, na área de Artes Cênicas. Professor e orientador no PPGAC (UFOP); Professor e orientador no PPGAC (UFSJ);

RESUMO

O presente trabalho pretende analisar e problematizar as noções de presença cênica a partir da videodança. Parte do campo de estudo da arte contemporânea busca pesquisar o elemento “presença” na cena a partir do estreitamento físico entre performer e espectador, na diluição entre os elementos ficcionais e reais postos em cena. Mas como pensar no corpo presente quando este é mediado por dispositivos tecnológicos, tais como o vídeo? A virtualização do corpo-mídia planifica ou dialoga com a presentificação quando este é intermediado pela tecnologia? Podemos dizer que a videodança é uma linguagem híbrida, uma variação expressiva originada do diálogo entre a dança e o cinema, uma espécie de mutação na identidade da dança que a desterritorializa, transforma a sua linguagem e o modo como a mesma se comunica, permitindo, com isso, alavancar diferentes formas expressivas, fazendo-a desabitatar o seu espaço físico de representação e ocupar um ciberespaço. Diante dessas questões, o presente trabalho irá construir narrativas acerca dos vetores da virtualização da presença (ou não presença), momento em que o corpo do performer em vídeo se separa dos espaços físicos e geográficos e, também, de sua temporalidade.

PALAVRAS- CHAVE: Presença; Videodança; Virtualidade.

ABSTRACT

The present work intends to analyze and to problematize the notions of scenic presence from the screendance. Part of the field of study of contemporary art seeks to investigate the element "presence" in the scene from the physical narrowing between performer and spectator, in the dilution between the fictional and real elements placed on the scene. But how to think of the present body when it is mediated by technological devices, such as video? Does the virtualization of the media body plan or dialogue with the presence when it is mediated by technology? We can say that screendance is a hybrid language, an expressive variation originated from the dialogue between dance and cinema, a kind of mutation in the identity of dance that deterritorializes it, transforms its language and the way it communicates, with this, to leverage different expressive forms, making it desablitate its physical space of representation and occupy a cyberspace. In the face of these questions, the present work will construct narratives about the vectors of presence (or non-presence) virtualization, at which point the body of the video performer separates from the physical and geographical spaces and also their temporality.

KEYWORDS: Presence; Screendance; Virtuality.

Noções de presença cênica

Ao longo das últimas décadas, parte da cena contemporânea tem se debruçado sobre as noções de presença. Apesar da intensificação dos estudos ao redor deste tema, não se pode entender a presença como algo captável, reproduzível, e transmitido de forma pragmática. Quando retratamos discussões a respeito da presença cênica, é possível abordá-la sob diferentes pontos de vista, analisando diversos aspectos acerca dos elementos corporais e cênicos presentes na performatividade da cena. Podemos pensar na presença cênica sob o viés da disponibilidade corporal em que o performer tem de se deixar afetar e de ser afetado pelo que ocorre à sua volta. Neste sentido, a presença se configura também pela receptividade corporal e pela corporeidade imediata do ator/performer que se apresenta diante de uma situação dada. Os motes que dão origem à narrativa, à fábula, não deixam de existir, nem de provocar a atitude do espectador de ir ao teatro, mas tais motes dividem espaço com o desejo do espectador de realizar o encontro, de sentir os efeitos que a presença pode evidenciar. Com isto, para se pensar em presença precisamos discutir a entrega corporal que um ator/performer em cena se dá em relação ao outro que o assiste: “[...] é possível que a presença do espectador seja uma parte constitutiva do processo de criação da obra, o espectador sendo uma parte indispensável da obra.” (FÉRAL, p.577, 2015).

Quando um corpo em cena se coloca de maneira exposta, se desnuda diante do público, sua tensão muscular se modifica devido ao caráter de atenção que o ator/performer deve ter aos elementos que estão ao seu redor. Cohen (2002) afirma que a “presentificação do corpo” é o processo que coloca o performer em outro estado de consciência, em uma relação intensificada das sensações. Este sentido que privilegia a presença física do ator em detrimento da representação, expõe o mesmo ao desafio do perigo físico, da possibilidade de tensão mediante ao novo.

Mesmo quando não sabemos definir ao certo as noções de presença, nós, espectadores, somos capazes de entender um corpo que não está presente em cena, que não está vivo, que não se desloca, que não se reorganiza a partir dos elementos vindouros. Um corpo cuja presença não se mostra passa a seguir meras convenções teatrais sem dar um novo significado no palco. Não possibilita ao espectador ser afetado pela obra, não dá ao mesmo a capacidade de jogar, de fechar a obra conforme os seus agenciamentos culturais prévios. Portanto, trata-se aqui, de um corpo que dialoga, que se modifica a partir do outro. Neste sentido, a presença não é uma concretude que se repete a cada noite. Ela pode se materializar a partir de experiências incontornáveis, irreversíveis diante do estreitamento entre cena e público:

[...] a definição da noção de presença é vaga, intangível e impalpável, principalmente por não poder ser simplesmente religada à dimensão física, ao corpo do ator. A presença, sobretudo, é apoiada pelo corpo, mas não coincide com ele. Poderíamos dizer que a presença é uma espécie de capacidade do ator de se manifestar no espaço em suas trajetórias (COELHO, p. 652, 2013).

Logo, o ator/performer se desloca frente ao olhar do espectador onde percebe estar sendo visto e, com isto, tenta se desnudar de amarras prévias à cena, ampliando a sua intensidade corporal. Desmembrando um pouco mais esta ideia, vamos pensar nas materialidades no corpo do performer que nos faz crer no aspecto “presença”. Um elemento importante já mencionado é a tensão

muscular. O performer enrijece gera intensidade muscular, buscando um corpo extra cotidiano, cujas pulsões de vida ficam evidentes na forma como o mesmo se movimenta ou na maneira em que se silencia, pois a sua ação e/ou a inação não fica esvaziada de sentido. Há um pulsar no corpo do performer, cujas veias, cujo tônus, cuja respiração criam uma atmosfera de intensidade e de jogo com o espectador, proporcionando um estado de alerta à cena, à ação. Ou seja, como se suscitasse que algo está por vir, que algo virá ocorrer, como um elemento surpresa. A disponibilidade corporal do performer permite criar uma chave de leitura, cujos significados tendem a traduzir uma troca de energia entre ação e reação direta, sem grandes previsibilidades.

Outro elemento importante a ressaltar é o estreitamento físico. O espectador pode sentir o suor do performer, pode ouvir a respiração do mesmo, em uma relação que ultrapassa a mera contemplação, colocando o espectador como testemunha, como coparticipante da ação, num jogo de frestas, de pequenas lacunas entre cena e público. Pode-se entender a presença como uma relação, como algo que está “entre”, que ocorre no acontecimento cênico e que não se sustenta de forma perene, mas em intensidades diferenciadas. Este estreitamento proposto atravessa o palco e coloca o artista para encenar entre a plateia, pondo a mesma dentro da ação, fazendo-a agir e refletir sobre a presença cênica. Esta nova estrutura estimula o espectador tirando-lhe a função de voyeur e transformando-o em agente da ação, participante da construção, eliminando a barreira imposta há séculos pela cena realista e, por conseguinte, pelo ilusionismo que separa a cena dentro de uma caixa cênica, permitindo ao público ver, espiar, porém, o mantém confortável em sua poltrona, longe do risco de ser tocado, atingido pela obra.

Assim, a obra ultrapassa o ficcional, chegando ao acontecimento, fazendo o público confundir a linha imaginária entre o real e o efeito tomado por real. O público pode ser convidado a ativar o paladar, a estimular o olfato e até o tato, podendo tocar e ser tocado pelos performers, atingir e ser atingido, criando outras camadas de tensão, sendo convidado da ação, um participante que questiona, que propõe, que corre riscos, criando tensões que resultam em uma espécie de estado de alerta.

Mas como pensar em presença, ou nos efeitos que ela causa quando se é retirada a corporeidade imediata do ator/performer? Ou seja, quando o estreitamento físico é substituído por artefatos tecnológicos? Podemos pensar em presença ou apenas a ilusão de presença quando retirarmos a camada do real, da efemeridade de uma apresentação? Neste âmbito, mais que falar sobre o estreitamento físico entre artista e espectador, já que não há no caso das mediações midiáticas, nos debruçaremos a tentar compreender os efeitos que a presença do artista provoca no espectador após a finalização de um trabalho, se distanciando da noção de *live art*, mas de apropriação dos vestígios de cena, do emaranhado de signos abertos que o artista deixou para o espectador investigar posteriormente. A ideia aqui é contribuir, mesmo que minimamente, com o campo epistemológico dos estudos da presença para além do imediatismo corporal, mas sim, trabalhar sobre os efeitos de diálogo entre espectador e a obra, na codificação dos elementos da presença mediados pelas plataformas digitais:

A internet e as imagens em vídeo criam a ilusão e a impressão de que as pessoas realmente estão ali presentes – de tal maneira que essa presença na tela nos provoca reações muito semelhantes das que

temos quando estamos de fato diante de uma pessoa presente. Essa sensação de haver uma presença que não é real seria o que Féral chama de “efeito de presença”. Vale ressaltar que ambos os conceitos, o de presença e o do efeito de presença, não são a mesma coisa, mas são interligados (COELHO, p. 653, 2013).

A presença na videodança

A presença do virtual e da tecnologia nas artes da cena, propiciam o surgimento de novos questionamentos que se fazem brotar a partir do deslocamento de elementos e do hibridismo presentes nestas linguagens na virtualidade. Questionamentos estes que envolverão aspectos diversos no âmbito da criação, da comunicação e da propagação da obra de arte, o que inclui também a noção de presença cênica.

A videodança é um exemplo de virtualidade nas artes, pois é considerada uma variação expressiva originada do diálogo entre a dança e o cinema. É uma estrutura híbrida que faz uso dessas duas linguagens para encontrar diferentes possibilidades de expressão, sendo, assim, uma virtualização da dança (WOSNIAK, 2006). Na videodança, o movimento é contaminado pela tecnologia do vídeo, sendo redescoberto a cada diferente captura realizada pela câmera ou através do processo de edição das imagens capturadas, fazendo com que a cena seja modificada pelo tempo e pelo espaço do vídeo. A capacidade de manipulação do tempo e do espaço permite transformar o corpo e o movimento, encontrando novas possibilidades expressivas. Enfim, cria-se um ambiente virtual onde a relação com cada elemento é capaz de transformar a dança, alterando, em parte, sua estrutura. Isto se difere do que é comumente concebido como dança, criando outras leituras para o movimento, desta vez, contaminado pelo processo de virtualização. A presença da virtualidade propicia o surgimento de novos questionamentos na videodança. Sendo a videodança uma espécie de mutação de identidade da dança, que a desterritorializa e a transforma, de que modo esta linguagem se comunica com o espectador?

A virtualidade presente na videodança faz com que a fisicalidade do corpo não esteja presente na relação que a obra estabelece com o espectador, do mesmo modo como acontece também com o cinema e outras artes que envolvem a tecnologia o vídeo, sendo assim, é a imagem quem constrói a conexão com o espectador e não mais o corpo. A virtualidade desconstrói a materialidade do corpo e altera sua relação com o espaço, fazendo-o desabitado o seu espaço físico de representação e ocupar um ciberespaço, convertendo a dança para uma outra forma de expressão. Este processo é chamado por Levy (2007) de atualização:

A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades [...] uma produção de qualidades novas, uma transformação de idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual (LEVY, 2007, p.16-17).

No que diz respeito à atualização, a videodança, diferentemente da dança, relaciona-se de modo diferente com o espaço cênico, que agora passa a ser concebido por uma tela. Benjamin (1955) traz uma comparação entre a relação espacial presente no teatro e no cinema, apontando características acerca da virtualidade e da atualização destas linguagens. A natureza ilusionista

do cinema, diferentemente do teatro, está no ato da montagem fílmica. Enquanto no teatro a mágica acontece no decorrer da representação no palco — na materialidade — no cinema ela acontece na montagem das cenas, um processo técnico envolvendo os atores e as câmeras, onde se transforma a fisicalidade do corpo em virtualidade através das imagens. No cinema o espaço é substituído, construído através das ações da câmera, suas imersões e emersões, interrupções e isolamentos, suas extensões e acelerações, ampliações e miniaturizações, abrindo espaço para vivenciar o inconsciente ótico, que altera nossa percepção sensível normal das cenas, agregando transformações e deformações nas imagens e afetando o modo com que percebemos a realidade. Desta forma, há uma atualização no modo em que percebemos o corpo e o espaço entre o teatro e o cinema, bem como no modo em que estes elementos se relacionam com o espectador.

Desta forma, podemos enxergar um processo parecido ocorrendo com a videodança. A dança é representada pelo corpo e o movimento, sua materialidade, espacialidade e temporalidade. O corpo se faz presente na cena e o movimento estabelece relações com o tempo e o espaço dentro das leis da física, com aceleração, peso, fluência, gravidade, etc. Quando inserimos a câmera neste processo, transpassamos o movimento e o corpo para o ciberespaço, fazendo com que este exista sem uma unidade de tempo e espaço, ou seja, sem estar presente ou materializado em um espaço físico, estando presente na virtualidade. Desta forma o corpo é desterritorializado, como diz Levy (2007), conservando-se com unidades de tempo e espaço específicas, criadas a partir desta nova interpretação dele mesmo na virtualidade, atualizando sua relação com o espaço, o tempo e o espectador, que anteriormente era conhecida pela dança através da materialidade, mas que agora tem seu significado, sua velocidade, sua transmissão modificados. Na virtualidade o movimento pode incorporar variações surreais em sua estrutura, assumindo formas e dinâmicas incoerentes com as leis da física. Pode-se acelerar ou diminuir sua velocidade, fragmentá-lo, recortá-lo, duplicá-lo, redimensioná-lo, enfim, existem infinitas possibilidades de atualização do movimento na virtualidade, tanto em termos estruturais como expressivos.

Do mesmo modo que a materialidade da obra é perdida na virtualidade, perde-se também o testemunho do corpo pelo espectador no momento da ação do movimento, o que existe agora é uma reprodução dessa ação. A reprodução do corpo em uma tela, na virtualidade, permite com que exista uma atualização desse objeto, e com isso novos valores podem ser instaurados a ele, entre eles está também a noção de presença cênica. Desta forma, como podemos enxergar a presença neste ambiente virtual?

Como já foi dito anteriormente, a definição da presença é discutida atualmente por muitos pesquisadores e conceituá-la é algo bastante complexo. Existem várias vertentes sobre o que pode ser considerado presença cênica, fazendo relação à diversos aspectos da obra, dentre eles a qualidade da atuação do intérprete, a relação entre o espectador e a obra, aos efeitos causados pela presença etc.; porém, neste texto buscaremos associar o conceito de presença em linguagens virtualizadas com a relação criada entre o espectador e a obra e os efeitos causados com esta conexão.

Na videodança o corpo se faz presente no momento da gravação das cenas, onde estão presentes os diretores, os videomakers, os contra regras, mas nem sempre é assistido por um público. O contato com o espectador acontece

posteriormente através da imagem deste corpo projetada em uma tela. Desta forma, como é possível haver presença cênica, uma vez que o corpo e o espectador não estão presentes no mesmo espaço e ao mesmo tempo?

A presença cênica na videodança pode ser observada através da relação construída entre o espectador e a corpo na virtualidade. Neste momento, embora o corpo não esteja presente no espaço físico, é possível reconhecer nesta relação, os efeitos da presença cênica. O espectador e as imagens estabelecem um contato bastante intenso no qual pode-se observar uma troca de sensações e afetos, ocasionada através da projeção do corpo físico no meio virtual. Além disso, através da organização das imagens no processo de edição, observamos também que existe uma busca, por meio do espectador, de um significado para essa organização de imagens.

Fischer (2015), em sua tese de doutorado “Poéticas entre o Cinema e o Teatro: reflexões sobre a presença e a atuação cênica a partir da obra de John Cassavetes”, traz uma abordagem sobre presença construída a partir de imagens, apoiado nos referências dos pensadores George Didi-Huberman (1998) e (2013) e Gumbrecht (2005). O autor reconhece no ambiente tecnológico e nas imagens como meios produtores de presença. A materialização da presença estaria associada à comunicação estabelecida entre a imagem e o espectador com capacidade de gerar afetos.

A imagem fotogênica pode, então, ser analisada como presença quando a compreendemos por meio de sua capacidade de aflorar afetos. Materializar a fotogenia, nesse caso, corresponde, de algum modo, à materialização também da presença (FISCHER, 2015, p.173).

Fischer trabalha a presença da imagem a partir de projeções realizadas em seu espetáculo *Misanthrofreak* (2014) e associa o conceito de presença com a perspectiva da recepção e apreciação do espectador para com a obra ou as imagens. Uma vez que uma imagem possui múltiplos significados, é possível possibilitar ao espectador experienciá-la a partir de seu olhar apreciativo. Desta forma, sua interpretação passa a depender da relação que a imagem estabelece com seu receptor, podendo este enxergar o que a imagem representa à primeira vista, ou então ir além, enxergando as camadas representativas por detrás da imagem. Fischer faz uso da ótica cinematográfica para alcançar a representatividade dessas imagens, aproximando-as da sensação alcançada em uma montagem dialética, no qual o andamento das imagens não se apoia em um agenciamento lógico de tempo, espaço e movimento, mas sim acontece de forma disritmada e atemporal e a justaposição dessas imagens, em diferentes momentos do espaço e tempo, permitem a assimilação de suas camadas representativas de diferentes maneiras gerando diferentes significados.

Fisher (2015) defende que nem todas as imagens são produtoras de presença, mas sim, somente as que conseguem transcender sua própria representação objetiva e permitir aflorar afetos ao espectador.

É importante considerar que [...] somente as imagens que condensam alguma potencialidade como imagem-tempo e transcendem a sua própria representação objetiva são passíveis de produzir presença e, conseqüentemente, aflorar afetos. Além disso, a presença não ocorre apenas pela imagem projetada, mas também por meio do que ela suscita em cada um (Ibid, p.182).

A videodança trabalha sua expressividade através de imagens e, desta forma, as percepções expressivas da obra são canalizadas ao espectador através da construção narrativa audiovisual. A comunicação entre os elementos audiovisuais e a dança cria um espaço aberto a possibilidade de criações infinitas que são organizadas a partir do processo de edição das imagens capturadas do movimento. É neste momento que a narrativa da obra é definida e cria-se um canal de comunicação com o espectador, permitindo experimentar as diferentes percepções ocasionadas por essas imagens. Esse agrupamento pode ser realizado de forma linear ou justaposto com variações do tempo e do espaço, conforme apontado por Fischer, estabelecendo com o espectador novas reflexões acerca da dança, dos corpos e de suas características.

Estes diálogos que foram constituídos entre a linguagem do audiovisual e a da dança suscitam reflexões sobre as possibilidades da presença, dentro da própria narrativa audiovisual, da identidade e característica da dança daquele momento, e até, e como não, de novas outras dimensões dancísticas. Sendo assim, o documento audiovisual se apresenta como um registro do momento, e também como uma outra criação narrativa do/no momento. (NORONHA; RIBEIRO, 2006, p.6).

O processo de captura e edição é o momento em que se transforma o movimento em imagens e também se constrói as narrativas na videodança. É a partir daí que se torna possível conceber as afetividades ao trabalho e permitir que o espectador o experimente. A imersão do movimento para a virtualidade muda a experiência do espectador para com o trabalho artístico, pois no processo de edição se desconstrói o que foi criado anteriormente e reconstrói-se a dramaturgia do trabalho, podendo este ser totalmente diferente do que era antes. É na virtualidade que o espectador se relaciona com a obra e aflora seus afetos e percepções sobre a mesma. A recepção é feita a partir das imagens, que substituem o corpo físico e o movimento, criando novas relações com o espectador. Desta forma, os efeitos da presença acontecem na virtualidade, na relação entre o espectador e as imagens do vídeo. Na videodança, as imagens são capazes de produzir o efeito da presença do corpo ao espectador, são capazes de aflorar afetos, estabelecer relações, instigar a participação do espectador na interpretação das imagens, entre muitas outras possibilidades. Uma vez que os efeitos da presença estão presentes na relação entre a obra e o espectador, então podemos dizer que a presença na videodança pode ser entendida a partir da relação entre as imagens e o espectador, a partir da virtualidade.

Considerações Finais

A busca pelo conhecimento no século XXI tem sido direcionada sob a perspectiva da experiência, dos processos e da empiricidade. O legado da lógica absoluta e racional perdeu espaço na atualidade, permitindo que o conhecimento nasça não mais apenas de certezas, mas sim de incertezas e indeterminações, que guiam os mais variados fatos científicos, filosóficos ou poéticos em suas buscas por informações. A procura pelo novo se orienta por diferentes maneiras de observar a realidade na qual estamos inseridos, uma realidade que se mostra em constante estado de alteração, em constante movimento. Uma realidade permeada por elementos tecnológicos que alteram o próprio significado do que

entendemos por real, apresentando processos físicos alastrados pela tecnologia, misturados com algoritmos e capazes de estender nossas percepções e sensações dentro desta realidade virtual.

Ao falarmos de presença cênica nesta realidade virtualizada, estamos falando de novas percepções para o corpo físico, novas realidades e experiências vivenciadas por este na virtualidade, que exigirão um novo conjunto de informações e significados para o mesmo. Embora a presença cênica não seja uma propriedade do corpo na videodança, já que a mesma é constituída por imagens e não apenas pela fisicalidade do corpo, podemos perceber que os efeitos causados pela presença cênica se fazem presentes nesta linguagem através da relação existente entre as imagens e o espectador. A presença cênica está relacionada aos sentidos do ator e do espectador durante a prática performativa, em perceber, ouvir, sentir e dar significado às ações, gestos e imagens. Portanto configura-se a partir de uma relação. Esta presença na virtualidade evidencia esta relação e promove uma ressignificação dos sentidos. O espectador passa a perceber o corpo por meio de imagens e através da interface tecnológica da tela, mas isso não impede de atribuir significados à obra. Esta relação é capaz de aflorar afetos e sensações no espectador e os instigam a analisar e construir significados a partir da organização das imagens. Mesmo não havendo um corpo presente em cena, um organismo material e orgânico, ele está presente indiretamente, através de sua imagem. A imagem do corpo consegue transmitir os efeitos da presença cênica ao espectador através da virtualidade, aproximando e construindo relações com o espectador e gerando momentos de intensa conexão entre este e a prática performativa virtual.

Referências citadas

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica**: [segunda versão]. Apresentação de Francisco De Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre, RS: Zouk, 2012. 127 p., il. ISBN 978858080490237 (enc.).

COELHO, Maria Castilho. Presença ou a Qualidade Discreta do Estar Ali In: **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 646-658, maio/ago. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbep/v3n2/2237-2660-rbep-3-02-00646.pdf>. Acessado dia 06 de março de 2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**. São Paulo: Ed 34, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed 34, 1998.

FÉRAL, JOSETTE. A Fabricação do Teatro: questões e paradoxos In: **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 566-581, maio/ago. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbep/v3n2/2237-2660-rbep-3-02-00566.pdf>. Acessado dia 06 de março de 2019.

FÉRAL, Josette. **Além dos limites**: teoria e prática do teatro. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FISCHER, Rodrigo Desider. **Poéticas entre o Cinema e o Teatro**: reflexões sobre a presença e a atuação cênica a partir da obra de John Cassavates. Tese (Doutorado) – Universidade de Brasília, Brasília, p.212, 2015.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Producción de presencia**: lo que el significado no puede transmitir. Tradução de Aldo Mazzucchelli. México, DF: Universidad Iberoamericana, 2005. 160 p. (El oficio de la historia). ISBN 9789688595725 (broch.).

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 2007. 157 p. (Trans). ISBN 857326036 (broch.).

NORONHA, Marcio Pizarro; RIBEIRO, Luciana Gomes. Da Documentação como Fonte de Estudo Histórico Cultural à Criação Audiovisual no Campo da Dança: do Filme Documental à Videodança na Política Cultural para a Dança no Brasil. In: Encontro Regional de História, 12., 2006. **Anais...** Niterói: UFF, 2006, p.1-8.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba, PR: UTP, 2006. 165 p., il. (Recem mestre, 6). ISBN 9788588959378 (broch.).