

A INTERATIVIDADE COMO PENSAMENTO-AÇÃO

Luiz Thomaz Sarmiento¹

RESUMO

As reflexões acerca da interatividade permeiam produções artísticas diversas em dança e mediação tecnológica. Os processos interativos entre bailarinos e dispositivos tecnológicos podem ocorrer de diversas formas. Este artigo apresenta um dos experimentos desenvolvidos durante minha pesquisa de mestrado intitulada “Hipercoreografias: corpo e imagens digitais em experimentação na Companhia Moderno de Dança” cujo foco era a experimentação interativa e criativa entre os intérpretes-criadores da Companhia Moderno de Dança e dispositivos móveis digitais. O Experimento Videcoreográfico 1 apresenta uma reflexão acerca da criação em videodança pautada na experimentação livre e na composição de roteiros a partir da criação de imagens corporais digitais que sintetizem uma forma de pensamento-ação do corpo durante um processo criativo em dança contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: interatividade; dança; tecnologia

¹ Mestrando em artes pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Licenciado em Dança (UFPA). Graduando em Comunicação Social – habilitação em Jornalismo pela Universidade da Amazônia (UNAMA). Professor de Artes do Liceu Escola de Artes e Ofícios “Mestre Raimundo Cardoso”. Intérprete-criador da Companhia Moderno de Dança.

Estudar o fazer artístico em dança em um mundo mediado pela tecnologia é refletir sobre os processos de interação do homem com as máquinas e dos homens entre si na contemporaneidade. Essa reflexão abrange também uma condição humana cuja subjetividade encontra-se fragmentada em uma rede digital e sobre uma dança que parte do princípio da interatividade como um processo de trocas simbólicas.

Nessa perspectiva, foram propostos durante minha pesquisa de mestrado uma série de 20 experimentos intitulado “Experimentos Videocoreográficos” nos quais desenvolvi pesquisas de movimento envolvendo a criação coreográfica associada à criação de imagens por meio de dispositivos móveis digitais. Os sujeitos participantes, 10 intérpretes-criadores da Companhia Moderna de Dança², vivenciaram diversos modos de interação com os dispositivos que culminaram em videodanças e fotografias que representam um pensamento em dança e mediação tecnológica impulsionado por um relação dialógica com as mídias móveis. Este artigo abordará um pouco do Experimento Videocoreográfico 1.

A interação é conceito recorrente nos estudos que se desdobram sobre a tecnologia seja na ciência ou na arte e essa discussão se intensifica com a ampliação das possibilidades interativas através das mídias digitais. Recortando esse percurso para a contemporaneidade, momento em que o computador e outras mídias passaram a se tornar dispositivo de fácil acesso a grande massa da população e também ferramenta de criação artística, faz-se necessária a constante atualização do conceito de interatividade e, para isso, a interdisciplinaridade é fundamental para conceituar o processo de hibridização da dança com outras linguagens digitais.

De forma resumida, podemos entender interatividade como *o processo no qual dois sistemas dialogam em constantes emissões e recepções de estímulos ou informações simultâneas*. Nesta definição geral toda e qualquer troca envolvendo seres humanos poderia ser definido como interação, pois ambos os sistemas tem a potência de produzir ações no ambiente e responder a ele. Logo, o gesto humano, seja ele de caráter funcional ou estético, o que

² Companhia de dança contemporânea de Belém do Pará que desenvolve há 10 anos pesquisa e criação coreográfica em dança contemporânea. Atualmente conta com 10 intérpretes-criadores sob a direção artística de Ana Flávia Mendes Sapuchy.

inclui a dança, acaba por ser a forma pela qual a intenção ou meta de ação do bailarino se materializa no mundo.

Na relação humano-máquina a interação se dá entre sistemas de naturezas distintas o que caracteriza uma forma peculiar de diálogo. O trabalho do pesquisador Paul Pangaro em seu artigo *What is interaction? Are there different types?* visa apresentar um parâmetro sobre as diversas formas de interação naturais e artificiais. Desse modo explica que a interação entre um sistema aprendiz (o homem) e um simples linear (o computador, por exemplo) desenvolve-se a partir da ideia de *feedback* ou auto correção conforme explicita abaixo:

Modelos canônicos de Interação Humano-Computador são baseados em um loop - estrutura do arquétipo de feedback. A informação flui a partir de um sistema (talvez um computador ou um automóvel) através de uma pessoa e de volta através do sistema de novo. A pessoa tem um objetivo, ela atua para alcançá-lo em um ambiente (fornece a entrada para o sistema), ela mede o efeito de sua ação sobre o meio ambiente (interpreta saída do sistema de feedback) e, em seguida, compara resultado com a meta. A comparação (diferença rendimento ou congruência) dirige a sua próxima ação, iniciando o ciclo novamente. Este é um simples auto-correção do sistema, mais tecnicamente, um sistema de primeira ordem cibernética.³(PANGARO, tradução nossa)

Em um ponto de vista circular o artista age sobre o meio segundo uma meta produzindo um *input*, ou entrada, e a máquina decodifica a informação de entrada e responde ao emissor, emitindo um *output*, ou saída, configurando assim uma relação de auto-regulação. A mediação entre os sistemas humano e máquina se dá por meio de interfaces técnicas que em decorrência de pesquisas seminais em cibernética e realidade virtual tem adquirido cada vez mais autonomia de ação desenvolvendo conexões cada vez mais sofisticadas e eficientes como é o caso da integração com sistemas audiovisuais.

³ “Canonical models of computer-human interaction are based on an archetypal structure—the feedback loop. Information flows from a system (perhaps a computer or a car) through a person and back through the system again. The person has a goal; she acts to achieve it in an environment (provides input to the system); she measures the effect of her action on the environment (interprets output from the system—feedback) and then compares result with goal. The comparison (yielding difference or congruence) directs her next action, beginning the cycle again. This is a simple self-correcting system—more technically, a first-order cybernetic system.”

As tecnologias de interface integradas em sistemas audiovisuais digitais permitem, atualmente, uma série de investigações sobre a inter-relação entre realidade-virtualidade-observador-entorno. Ao contrário das imagens analógicas, os dados digitais permitem a variabilidade e a manipulação dos parâmetros de informação que constituem a representação. Diversas obras de *media art* que empregam sistemas retroativos e imagens digitais costumam considerar, direta ou indiretamente, as possíveis variações que o observador, por meio da interface, pode gerar na obra a partir da manipulação de dados, bem como a faculdade de gerar novos espaços ou entornos visuais. (GIANNETTI, 2006, p. 125)

As interfaces integradas a sistemas audiovisuais tem proporcionado a criação de inúmeros dispositivos digitais que além da rápida produção, manipulação e transmissão de imagens e sons são acrescidas do potencial da mobilidade que facilita a sua incursão em diversos contextos. Nesta pesquisa foram utilizadas câmeras de celular, tablets e câmeras de vídeo.

Os Experimentos Videocoreográficos 1 desenvolveram-se por meio de experimentações livres com a câmera fixa em que, em duplas, os sujeitos exercitaram possibilidades de diferentes ângulos, enquadramentos, perspectivas e pontos de vista do corpo, alternando momentos de pesquisa de movimento “com” e “para” o dispositivo com o registro individual ou compartilhado da mesma.

O registro poderia ser feito pelo próprio sujeito (Figura 3) ou pela dupla estabelecida (Figura 5) mas, por um caminho ou por outro, ambos deveriam dialogar sobre uma proposta de videodança solo criada a partir de uma estruturação da experimentação livre (Figura 4). Os solos deveriam partir da percepção das imagens corporais produzidas nas experimentações visuais com os dispositivos criando uma sequencialidade lógica das imagens.

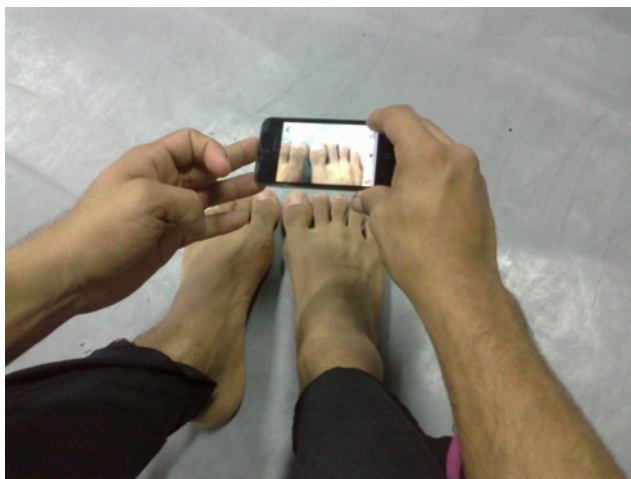


Figura 3: Momento 1: experimentação livre do intérprete-criador Feliciano Marques.
Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

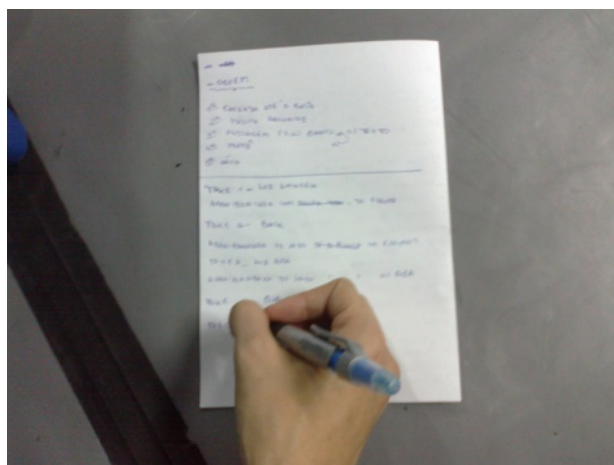


Figura 4. Momento 2: estruturação/roteirização da videodança solo.
Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

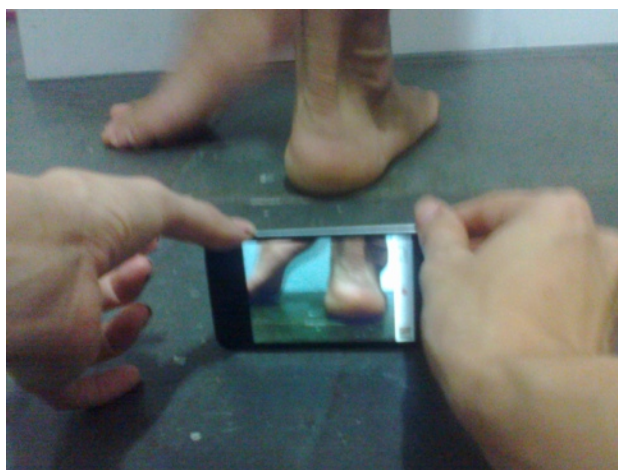


Figura 5. Momento 3: registro da videodança de Feliciano Marques pela intérprete-criadora Luiza Monteiro.
Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

A conexão criativa entre bailarino e dispositivo representa uma forma de trabalhar com permutações e combinações coreográficas tanto de corpos orgânicos como de corpos silicólicos pois não apenas os bailarinos criam mas os dispositivos também tem sua autonomia durante o processo. Além desses dois elementos, as imagens que os dispositivos registravam apresentaram outro estágio de observação.

Pra mim é um espaço entre. Tem um instrumento que informa, produz, [...] eu to manipulando o olhar da pessoa e to manipulando a minha composição porque eu vou repetir ou então eu vou produzir um outro efeito, uma outra ondulação nas minhas costas ou um outro levantamento da minha cabeça. Então, aquele instrumento vai modificar a forma da minha composição contemporânea real, entendeu? Porque eu sei que ta lá, ele pode ir pra onde eu quiser, pode ir pra minha frente, pra minha costa, pode ir pra cima e pode ir pra baixo. Então, talvez eu consiga, depois da tua pesquisa, sair daqui com pensamentos diferenciados desse meu olho externo, [...] Porque a câmera “tá” me dando isso [...] Tem um lugar ali e, ao saber que ele pode se mexer, eu modifico a minha composição contemporânea real e é óbvio que depois eu vou conseguir manipular muito mais porque acho que a grande sacada [...] é a gente permitir que o vídeo, esse instrumento, possa colaborar pra modificação da nossa composição contemporânea real, muito mais do que a virtual, porque a virtual a gente sabe que dá pra mudar, a gente que dá pra parecer que a gente tá sentado mexendo o cabelo de cabeça pra baixo, vai parecer que eu to andando na lua, a gente sabe que existem muitas possibilidades, a gente tem que ter paciência, instrumentos e tempo pra fazer. Agora e aqui, e a presença dessa tecnologia na nossa vida real, como é que isso modifica o nosso fazer, eu acho que esse é o grande estímulo.⁴

O depoimento acima apresenta uma das discussões recorrentes nos debates após os experimentos que se refere à influência da interface criativa no processo de experimentação. A bailarina Luiza Monteiro sentiu-se instigada a modificar sua movimentação a partir da visualização de um olho externo, o olho da câmera. O movimento foi contaminado pela tecnologia através da visualização externa do movimento por intermédio do vídeo. Essa atitude refere-se a um reposicionamento do bailarino no processo de criação no qual ele passa a ser também observador de si mesmo e não apenas parte integrante da obra de arte.

Esse processo gerou uma relação de complementaridade entre o corpo orgânico e as interfaces criativas, ampliando as possibilidades de inter-ação – ação entre. A interatividade cria um ciclo peculiar de pensamento-ação que surge do desejo de interação do corpo orgânico do homem e de suas extensões tecnológicas com o meio externo; e que refletem em todos os âmbitos da vida na contemporaneidade, incluindo a dança.

(...) o pensamento, as atos, as necessidades e os desejos humanos, em interação, inventam novos conhecimentos e novas tecnologias, que por sua vez geram novas ações, necessidades, desejos e pensamentos. Esse encadeamento não é linear, nem cíclico; não possui um início, ponto de origem ou de chegada. Se, para efeito de análise, direção e sentido fossem estabelecidos a esse encadeamento, diversas possibilidades se apresentariam – pensamento gerando ação, gerando tecnologia; ação gerando conhecimento, gerando tecnologia; desejo gerando ação, gerando pensamento – e infinitas alternativas surgiriam a partir do acréscimo de “instâncias” a esse quinteto (pensamento, ação, desejo, necessidade, tecnologia), retirado do que aqui está se considerando como o próprio homem. (MENDES, 2010. p. 26)

O gesto na dança é fruto desse encadeamento rizomático entre pensamento-ação-conhecimento-tecnologia mas que podem ser resumidos no binômio pensamento-ação quando vista sob a ótica de que nossos corpos são contaminados por tudo a nossa volta e por sua vez contaminam o meio em resposta aos diversos estímulos e a partir das mais diversas metas. Deslocar o papel do bailarino durante a pesquisa do movimento, momento significativo no processo de auto-conhecimento e auto-referencialidade na dança contemporânea, e apontar para outras perspectivas de criação cujo eu se fragmenta nos inúmeros suportes tecnológicos aos quais estendemos nosso corpo, é mostrar possibilidades de reconstrução da própria corporeidade. Reflexo de um corpo que se constrói na ação, de uma ação que se constrói no pensamento e por conseguinte, no pensamento que se constrói em ação. Corpo-pensamento-ação mediados e imediatos.

REFERÊNCIAS

GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Artes, 2006.

MENDES, Ana Carolina. *Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado*. Brasília: Editora IFB, 2010.

PANGARO, Paul. *What is interaction? Are there different types?*. Disponível em <<http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>>. Acessado em 15/06/2012.