

FI(N)CA NO CORPO. "PERMANECIDADE". REFLETIR SOBRE MEMÓRIAS E RESIS- TÊNCIAS. // "PENETRATE-CITYNESS." IT PENETRATES AND REMAINS IN THE BODY. REFLECTING ON MEMORIES AND RESISTANCES.

Ivani Santana¹

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil

Introdução

Memória e resistência, estes foram os conceitos-chave da mesa de abertura do Seminário Trans-In-Corporados: Construindo Redes para a Internacionalização da Pesquisa em Dança, da qual tive a honra de participar como convidada e compartilhar o momento com o Prof. Dr. Cesar Barros (*State University of New York*, EUA) que ministrou uma emocionante conferência intitulada *Desaparición, danza, insistencia: variaciones de la cueca sola*. Este maravilhoso convite concedeu-me uma dupla oportunidade: a primeira refere-se à possibilidade de apresentar meus últimos trabalhos artísticos concebidos para ocupação urbana – *Gretas do Tempo* (2014) e *Reentrâncias* (2017) – e também, para além do autoral, abordar o projeto interdisciplinar sem precedentes *Synchronous Object* (2009, FORSYTHE, PALAZZI, SHAW). Além disso, o convite também contempla o meu desejo de contribuir com a discussão sobre memória,

¹ Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Pós Doutorado pelo *Sonic Arts Research Center*, Reino Unido. Professora do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas e do Instituto de Humanidades Artes e Ciências (UFBA). Líder do *Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual*. Pesquisa a relação da dança com as novas tecnologias desde a década de 90. Pioneira no campo da dança telemática.

mas por outra via, distinta das teorias clássicas que a consideram uma informação arquivada e pronta para ser resgatada de forma incólume de uma localização específica no cérebro. Busco contribuir com uma reflexão embasada por outras vias, a dos estudos contemporâneos sobre corpo, cognição e tecnologia pela perspectiva dos “4Es”, ou seja, *Embodied* – o corpo possui uma mente corporificada – , *Embeddedness* – o corpo é implicado com seu meio tendo sua cognição estendida (*Extended mind*) através dos artefatos cognitivos, os quais a descarregam² pelo ambiente. O sujeito percebe o meio e se percebe através da sua possibilidade de agir nesse contexto (*Enaction*).

Meu interesse está em refletir sobre proposições artísticas mediadas pelas novas mídias que atuam com ou sobre aspectos da memória e, assim, promovem de forma direta ou indiretamente, um ato de resistência. Nesta reflexão, a memória é compreendida como uma atividade processual funcionando como um sistema dinâmico que envolve vários processos neurais que são dependentes das ações de um corpo no mundo, considerando suas experiências implicadas em uma cultura. Sendo assim, pela perspectiva da Cognição Situada, a memória é um processo de reconstrução a partir da relação do indivíduo com ambiente de forma distribuída, contextual e no tempo presente do seu acionamento.

A dança será discutida como uma atividade organizada de um sujeito, um ser humano que é assumido aqui como um organismo – um todo organizado – (NOË, 2012, 2015), no qual resiste aquilo que “finca” no corpo e, por isso, ganha permanência. Ao experienciar uma proposição artística em dança, constroem-se memórias a partir dos vários aspectos que ela suscita, desde como se apresenta até traços do processo criativo. A memória é criada considerando as reflexões sobre o conceito da obra, os posicionamentos políticos diretos e indiretos

² Em inglês é utilizado o termo *offload* para definir essa ação da cognição “descarregada” no mundo.

implicados com o trabalho, o contexto no qual é gerido, produzido e apresentado. Resistem, assim, informações que corporificam, que se tornam parte desse “corpomente”.

A era da Cultura Digital reposiciona os saberes por meio dos artefatos computacionais, dispositivos que não podem ser considerados simplesmente meras ferramentas técnicas, pois é necessário perceber a contribuição desses dispositivos na formação dos nossos sistemas conceituais, pois eles propiciam outras formas de “fincar informação” no organismo, tanto em configurações artísticas mediadas pelas tecnologias digitais, como em projetos cuja função computacional é utilizada para análise e reflexão da obra de arte. A Cultura Digital fez emergir uma dança expandida que se realiza pela mediação tecnológica e carrega uma alteração não apenas pela sua organização técnica, mas também por suas inovações conceituais. A Cultura Digital reposiciona a forma de investigar, compreender, criar e agir no mundo que vivemos, buscando assim novas estratégias para o benefício da sociedade, conforme apontam os estudos das Humanidades Digitais³ que serão abordados mais adiante. A dança expandida pode ser considerada uma “estranha ferramenta” a partir da argumentação do filósofo Alva Noë sobre o potencial das Artes em seu livro *Strange tools. Art and Human Nature* (2015).

Os artistas fazem ferramentas estranhas porque as ferramentas, no sentido amplo que eu argumentei, são críticas para os seres humanos. Elas organizam nossas vidas e, em parte, nos fazem o que somos. As obras de arte colocam em exposição nossas práticas de criação e nossa tendência em confiar no que fazemos, e também nossas práticas de pensar, falar e contextualizar essa exibição. A arte nos coloca em exposição. A arte nos revela a nós mesmos (NOË, 2015, p. 101).⁴

³ Mais sobre o assunto em: <http://www.digitalhumanities.org/companion/>

⁴ “Artists make strange tools because tools, in the broad sense I have been urging, are critical for human beings. They organize our lives and, in part, make us what we are. Works of art put our making practices and our tendency to rely on what we make, and so also our practices of thinking and talking and making pictures, on display. Art puts us on display. Art unveils us to ourselves”. (NOË, 2015, p. 101)

Para finalizar essa introdução, esclareço o trocadilho com os verbos “ficar” e “finçar” que utilizo no título, cujo significado do primeiro me parece mais acomodado no ato de continuar ali, de alojar-se, enquanto o segundo demonstra uma ênfase tanto no ato de ser cravado ou se talhar naquele lugar, como também pela sua completude no sentido de enraizamento (*embeddedness*). Sendo assim, o título busca enfatizar que a memória é possível graças a uma ação, um embate ou entrelaçamento entre corpo e ambiente que torna aquela informação em algo do e no corpo (por isso fica e finca). Essa posição estará também no neologismo “permanecidade”, ou seja, justamente por se tratar de uma memória distribuída que conta com o processo de *embodiment* e *embeddedness*, a cidade é específica para aquela lembrança, torna-se parte das possibilidades de acionamento, de ignição para a memória emergir.

A cognição situada e aquilo que fi(n)ca

Neste texto, análise e reflexão estão fundamentadas nos estudos da Cognição Situada, uma vertente do campo de investigação interdisciplinar denominado Ciências Cognitivas que tem suas raízes iniciadas em 1950 quando pesquisas colaborativas sobre o tema começaram a existir entre filósofos, psicólogos, cientistas da computação, neurologistas, linguistas e outros estudiosos. A Cognição Situada afirma que: a) (*embodiment*) a mente é corporificada, ou seja, os processos mentais são apenas uma parte da cognição que resulta de estruturas amplamente distribuídas por todo o corpo de um sistema vivo; b) (*embeddedness*) estamos e somos implicados ativamente com o ambiente, com o meio em que vivemos, nossa cognição surge das interações com o ambiente social, físico, cultural, político, etc., ou seja, com o contexto; c) (*extended mind*) nossa cognição está para além da pele (Clark, 1997, 2003), para fora da cabeça (Noë, 2010), ela é

despejada no mundo (*offload*) tornando, portanto, a mente estendida; d) (*enaction*, Varela, Thompson, Rosch, 1991) a ação do sujeito é responsável pelas interações dinâmicas com o meio e, assim, possibilita o processo de corporificação da mente (*embodiment*) e enraizamento nesse ambiente (*embeddedness*); e e) (*actionism*, Noë, 2012) a percepção do mundo – e de si mesmo – ocorre pela ação de acordo com dois aspectos, a saber, pela dependência-do-movimento (*movement-dependence*) – movimentos do corpo controlam plenamente o caráter da relação com o objeto ou qualidade; ou pela dependência-do-objeto (*object-dependence*) – movimentos ou outras mudanças no objeto controlam plenamente o caráter da relação com o objeto ou qualidade.

Desta forma, compreendendo a dança como uma forma de conhecimento, ela está implicada com as relações do sujeito no contexto em que vive e, no caso atual, estamos em pleno e efetivo diálogo com a Cultura Digital, com os aspectos das Humanidades Digitais. A dança expandida é resultado dessa articulação do homem com seu mundo e vai além do uso funcional das mesmas, os computadores não servem apenas como dispositivos digitais para gerar efeitos especiais, ou realizar processamentos rápidos, sistêmicos e em rede, apenas para citar algumas características computacionais, eles promovem novos conceitos, novas metodologias, possibilidades inéditas de conceber, elaborar, produzir, refletir e difundir dança.

Conforme Clancey informa, algo perpassa por diferentes campos – ciências sociais, linguística, pedagogia, cognição animal e biologia evolutiva – relacionando as questões das teorias neurais da percepção, aprendizado e memória. Agregamos a essa afirmação o campo da dança com os diversos projetos e pesquisas dessa natureza. Os temas relativos a essa intersecção entre os campos de conhecimento revelam que “os processos cognitivos humanos são inerentemente social, interativo, pessoal, biológico e neurobiológico, o que significa dizer que

uma variedade de sistemas desenvolve e depende um do outro de forma complexa” (Clancey, 2009, p.11).⁵

Um último aspecto vale ser elucidado nessa reflexão. Nem toda nossa cognição ocorre em tempo real (*online*) por uma questão de economia e organização sistêmica. Sendo assim, nem toda cognição ocorre no ato de confronto e diálogo com o meio. Entretanto, mesmo a cognição *off-line* (ex: evocações, lembranças, imaginação) é baseada no corpo em virtude dos mecanismos que foram experimentados na interação com o meio, isto é, ações que envolvem o processamento sensorial e controle motor que são adquiridos com a própria vivência no mundo.

Dança-corpo-cidade nas propostas artísticas *Gretas do Tempo* e *Reentrâncias*

Os três termos do intertítulo acima estão ligados por hífen para enfatizar que não há uma hierarquia ou dominância entre o corpo que dança nessa cidade. Importa chamar atenção sobre esse fato: a criação dessas obras foi possível apenas na relação clara e interdependente entre o ambiente e o sujeito que dança, premissa fundamentada no escopo teórico apresentado. A partir de uma breve explanação sobre as propostas, seus conceitos, processos criativos e configurações, serão tecidas algumas reflexões sobre memória, resistência e permanência.

*Gretas do Tempo*⁶ é um projeto artístico que foi desenvolvido com o Balé Teatro Castro Alves (BTCA), em 2014, a partir de um convite da bailarina Lícia Moraes, coordenadora do Núcleo de Estudos, Pesquisas e Ações Coreográficas

⁵ (...) human cognitive processes are inherently social, interactive, personal, biological, and neurological, which is to say that a variety of systems develop and depend on one another in complex ways. (Clancey, 2009, p.11)

⁶ *Gretas do Tempo* contou com a participação de cinco bailarinos do BTCA e a contribuição dos artistas Sandro Canavezzi (mediação tecnológica, *Memórias de um Tempo*), Gabriel Teixeira (diretor de fotografia, *Memórias de uma Memória*) e Joaquim Viana (cenografia geral)

vinculado a esta companhia oficial de Salvador. O projeto resultou em três configurações distintas nomeadas da seguinte forma:

- *Memórias de uma memória* – série de 6 videodanças;
- *Memórias no tempo* – instalação telemática interativa;
- *Memórias no espaço* – caminhada sonora para dança.

Esta última é uma versão da *soundwalk* do campo da música, uma configuração artística que propõe ao público caminhar por um ambiente tendo a escuta como atenção principal na fruição. O termo surgiu em 1970, no Canadá, a partir das propostas do compositor R. Murray Schafer, líder do *World Soundscape Project*.⁷ “Memórias no espaço” foi concebida para um ato de escuta do corpo no ambiente e, para isso, utilizei o método de gravação binaural que propicia a referência tridimensional da sonoridade, pois meu interesse era proporcionar uma sensação imersiva ao fruidor enquanto caminhava por uma das cinco trilhas elaboradas para o projeto. Minha proposta artística era que o público pudesse sentir e vivenciar a cidade e a dança com o corpo todo e de forma integrada, estimulando recordações sobre aqueles locais e seus significados, tornando isso em si mesmo um ato de resistência.

Gretas do Tempo coloca a memória como metáfora para explorar as noções de presença e de temporalidade, condições que foram reconfiguradas no mundo contemporâneo pela nossa implicação inexorável com a Cultura Digital.

Através da memória podemos “presentificar” sensações, sentimentos e existências de tempos que, embora fugidios, deixam marcas impressas no corpo.

A memória do Balé do Teatro Castro Alves é entrelaçada à própria memória do corpo do bailarino. Cada uma dessas lembranças foi pensada como marca de um corpo-cidade uma vez que todos estão implicados com a vida em Salvador. Tais memórias são *Gretas do Tempo* uma vez que fendem o aqui-agora dando margem a novas percepções que re-presentificam esses corpos no espaço-tempo.

⁷ <https://www.sfu.ca/~truax/wsp.html>

(...)

Por meio desses contextos e configurações artísticas, criamos fendas, rasgos e brechas na temporalidade de cada sujeito, seja ele bailarino ou público. São frestas de tempo que inebriam a noção de presente, passado e futuro, bem como corrompem as margens entre realidade e ficção.

As narrativas das caminhadas sonoras, bem como das videodanças criadas e mesmo a performance realizada na instalação interativa, abordavam lembranças dos bailarinos resgatadas de suas trajetórias cujas memórias foram positivas para alguns, enquanto que dolorosa para outros. Esses sujeitos-bailarinos foram estimulados a elaborar movimentos e reflexões a partir de suas vivências durante os anos em que estavam na companhia. Vale ressaltar que todos tinham muito mais de 10 anos de atuação no BTCA, alguns com quase três décadas como Lícia Moraes e Paullo Fonseca. Para o projeto *Gretas do Tempo*, importavam as recordações provenientes das experiências dentro do BTCA, como também da vida de cada um que, por alguma razão, ficaram associadas aos processos de criação vivenciados. Essas informações resgatadas no corpo eram também investigadas em pontos da cidade que os bailarinos identificavam como sendo pertinentes com as lembranças revividas. Por exemplo: em virtude das memórias de Paullo Fonseca sobre um episódio no qual se sentiu rejeitado, escolhemos o Forte de São Marcelo, um antigo presídio que fica ilhado na Baía de Todos os Santos. Em contraponto, utilizamos as memórias corporais da obra *Mandala* (do coreógrafo Luiz Arrieta, 1986), na qual fazia um solo. Lila Martins relembrou momentos de superação de dramas na vida pessoal, época em que estava dançando *Sagração da Primavera*,⁸ versão criada pelo coreógrafo Oscar Araiz (1987) para a companhia. Nessa versão, Lila Martins dançava a “Eleita” e, em sua perspectiva, apesar da personagem ser sacrificada, havia também um

⁸ A *Sagração da Primavera* (1913) é um balé com música composta por Igor Stravinsky, coreografado originalmente por Vaslav Nijinski em obra produzida pelo Sergie Diaghilev para o Ballets Russes.

sentimento de vitória que perpassava o sacrifício. Para tratar das várias faces do seu conflito, o centro histórico do Pelourinho e o mar da Baía de Todos os Santos foram escolhidos para a locação das gravações. Para Lícia Moraes, escolhemos o quebra mar da Baía de Todos os Santos como uma metáfora pela sua trajetória longeva no BTCA. (Fig.1) Dois espaços foram utilizados para alocar as lembranças de Rosa Barreto sobre Josephine Baker, referência de um processo criativo. As gravações ocorreram nos jardins do Palácio Rio Branco e nas casas incrustadas nas pedras na Ladeira da Montanha, acesso que liga a Cidade Baixa com a Cidade Alta de Salvador.



Figura 1 – Gretas do Tempo. © Shai Andrade

Agnaldo Fonseca (Fig.2) trouxe como memória a obra *O Arquivo e a missão* (BTCA, 2002), dirigido e coreografado por Claudio Bernardo. Segundo Agnaldo, esse trabalho foi um dos únicos que se sentiu como sujeito, pois foi dada a oportunidade de desenvolver seu trabalho autoral. As palavras que lhe

suscitaram por aquele contexto foram perseverança, “suingueira” (no sentido de ter muito *swing*, muito balanço) e Ogun.⁹ O local escolhido para as gravações foi o subsolo do Mercado Modelo, um centro de artesanato inaugurado em 1911, alocado em uma construção do final do século XIX, que havia abrigado primeiramente a “Casa da Alfândega”. No passado, o Mercado Modelo serviu para abastecer a Cidade Baixa de Salvador com uma variedade de mercadorias. Reza a lenda que escravos eram colocados no subsolo da edificação que fica as margens da Baía de Todos os Santos e, por conta da entrada de água do mar, muitos acabavam adoecendo e morrendo. Não há informação de que isso tenha realmente ocorrido, contudo, serviu como uma metáfora para lembrar a opressão sofrida pelas nações negras em virtude da escravidão.



Figura 2 – *Gretas do Tempo*. © Shai Andrade.

As três obras, *Memórias de uma Memória*, *Memória no Espaço* e *Memória no Tempo*, estavam entrelaçadas e provocavam um outro olhar do público para a

⁹ Ogun, escolhido pelas características desse orixá que é considerado um guerreiro e ferreiro, criador de suas próprias armas e ferramentas para a guerra, a caça e a agricultura.

cidade e mesmo para os bailarinos. Todas as caminhadas sonoras finalizavam no Palácio Rio Branco, local da instalação interativa, levando consigo não apenas aqueles que haviam iniciado com os fones de ouvido (os quais considero “interatores”), mas também as pessoas que passavam pela rua, observavam aquela manifestação e resolviam seguir o grupo (as quais chamo de “testemunhas”). Bailarinos, interatores e testemunhas resistiam naquele ato de rever e reviver o ambiente da cidade e, por essa razão, chamo de “permanecidade” o ato de “re-experienciar” aquele local, tratando de refletir sobre o sentido de pertencimento.

Ao entrarem no Salão Nobre do Palácio Rio Branco, todos encontravam um espaço sensível que se construía a partir da ação de cada indivíduo. Após atravessar, literalmente, as imagens das videodanças que estavam instaladas logo na entrada da sala, encontravam dois suportes com espelho e marcadores de realidade aumentada cuja imagem virtual era visualizada por meio dos dispositivos móveis acoplados nesse cenário. No ambiente seguinte estava a instalação interativa e telemática com três estações computacionais que trocavam informação (dados, imagem e som) entre si. Por exemplo, se você estivesse na estação 1, sua imagem e som estariam mescladas no espaço 3 e vice-versa. Tais gravações tornavam-se parte do banco de dados e reverberavam nas estações ao longo do tempo. Imagens pré-gravadas e em tempo real eram mixadas ressaltando, mais uma vez, a relação entre o contexto físico e material daquele instante e o tempo passado com as imagens pré-gravadas. Ao adentrar naquele ambiente, era possível interagir com sua própria temporalidade e com as memórias dos bailarinos, vivenciando assim outras *Gretas do Tempo*.¹⁰ Em determinados horários ocorria uma performance com os 5 bailarinos do BTCA

¹⁰ Clipe resumido das três obras, verificar o link: https://www.youtube.com/watch?v=GPpv5Oi4v_I

que se utilizavam de todo o potencial da instalação sem ter que alterá-la,¹¹ apropriando-se assim do ambiente. Essa interação do grupo com o meio que, aliás, sofria alteração a cada dia em virtude do público (interatores e testemunhas) que adentrava o local, é importante para perceber os conceitos de *embodiment* e *embeddedness* explicados.

O outro trabalho que colocamos como estudo de caso para tratar dos conceitos de memória e resistência é a obra *Reentrâncias*, criada em 2017 com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual¹² e que possui alguns pontos em comum com *Gretas do Tempo*, tais como a interposição entre a realidade e a ficção, a relação com a cidade tanto nas imagens como na fruição do público e, importante ressaltar, a proposta de provocar os fruidores por meio de uma nova configuração artística que demanda uma pró-atividade de cada um. O aplicativo Trilhas Poéticas¹³ (Fig.3) deveria ser instalado pelo público em seus dispositivos para, como isso, poder acessar o caminho que deveria percorrer e encontrar os 5 pontos onde poderia ver as videodanças (Fig.4).

Em cada ponto eram exibidas imagens gravadas naquele local onde o público (interator) se encontrava, as quais eram editadas com as imagens de outros espaços. A mudança de ambiente era para reforçar o que denominamos de quedas e suspensões, inspirados no conceito de *mise en abyme*¹⁴, ou seja, serviam para que o fruidor se percebesse no local onde as imagens foram gravadas, mas, pela mudança de locação, se sentisse suspenso em um outro

¹¹ Essa observação é colocada pois existem algumas propostas de instalação para dança que compreendo ser a cenografia da mesma, a qual não se sustenta como obra em si mesma, necessitando da performance para realmente poder ocorrer em sua plenitude. No caso de *Memórias no Tempo*, os bailarinos interagiam com o mesmo ambiente sensível que qualquer pessoa poderia encontrar ao longo da temporada de exibição dessa obra.

¹² www.poeticastecnologicas.com.br

¹³ O aplicativo Trilhas Poéticas < <http://trilhaspoeticas.com.br> > foi criado pelo Coletivo Palavra < www.coletivopalavra.com.br > através de edital público com o interesse de oferecer aos artistas uma plataforma virtual para uso.

¹⁴ Essa ideia surgiu pelo interesse de utilizar aspectos do “*mise en abyme*”, termo em francês usado pela primeira vez por André Gide que significa “narrativa em abismo”, ou seja, narrativas que contêm outras narrativas dentro de si.

local que já não reconhece como sendo ali e, na sequência, “caísse” novamente naquele ambiente onde o vídeo finalizava. As trilhas de *Reentrâncias* estão sendo inseridas em outras cidades, buscando assim realizar vários mapeamentos¹⁵. As imagens não são editadas em cada local, ao contrário, são acrescentadas as gravações do local da trajetória no vídeo inicial. O propósito é preservar a memória do projeto mantendo as imagens dos diferentes percursos por onde passou.



Figura 3 – Trilhas Poéticas. © Aluska Sampaio.

Tais vídeos foram concebidos e gravados propositalmente na vertical para serem visualizados em dispositivos móveis, principalmente telefone celular, pois a proposta artística era explorar uma atitude completamente cotidiana e

¹⁵ Participaram de *Reentrâncias*: Fortaleza, Maceió, João Pessoa, Rio de Janeiro, São Paulo e Florianópolis. Prevista a ida para Manezales e outras cidades da Colômbia.

corriqueira dos cidadãos contemporâneos que caminham pela cidade com a atenção voltada para as informações virtuais (das redes sociais, dos grupos de whatsapp, etc.). Mesmo ocorrendo acidentes, sabemos que cada vez mais o sujeito fica especializado em coordenar sua presença entre esses dois ambientes: o físico e o virtual. Conforme apresentado, as informações são corporificadas de forma engajada com o meio ao qual pertence. Portanto, o projeto era colocar a dança dentro desse contexto de pertencimento do sujeito, sua realidade cotidiana híbrida, sua extensão com os dispositivos móveis e todos os fatores que advém dessas condições. Trata-se de uma proposta artística que investiga o sujeito como um corpo situado e, assim, pretende propiciar configurações poéticas e sensíveis nessa mesma abordagem.



Figura 4 – Trilhas Poéticas. © Aluska Sampaio.

Memórias implicadas: corpo, dança e cidade

Segundo a psicóloga Susan Engel, da *City University of New York*, a memória é criada no instante em que ela é necessária (apud SUTTON, 2009, p. 220), rejeitando assim a compreensão de uma informação intacta, uma imagem ou história estocada em algum lugar no cérebro como se tivéssemos gavetas-arquivos com documentos bem guardados e prontos que apenas resgatamos ao lembrar ao algo. Tal afirmação reverbera com os estudos realizados no início do século XX pelo também psicólogo britânico Frederic Bartlett (1886-1969) para o qual a memória é um processo construtivo, no qual os aspectos do acontecimento previamente ocorrido são reconstruídos num todo coerente com a ajuda do contato com o entorno no ato de lembrar. Para ele, as memórias são dispersas em complexos "esquemas de memória", portanto não podem ser consideradas de forma simplista e localizada. Bartlett argumentava existir "esquemas" diferentes no cérebro humano, ligados entre si por instintos, interesses e ideais. Na infância, os instintos teriam um desempenho maior, enquanto na vida adulta os protagonistas nesse processo seriam os interesses e os ideais. Vale ressaltar ainda que, para o psicólogo, as memórias são construções cognitivas, influenciadas por nossa experiência passada, de acordo com nossas atitudes, considerando nossas compreensões e engajamento no meio social-político-cultural.

Contudo, apesar das distintas abordagens, parece que a questão da estabilidade é um dos únicos aspectos que os estudiosos em memória possuem em comum em suas pesquisas. Entretanto, "onde os cognitivistas clássicos projetaram estabilidade no armazenamento de informação para nossa economia psicológica interna, a abordagem situada para a memória vê isso como um produto emergente do encontro do organismo, em nichos cognitivos

específicos, com sistemas de símbolos e outros recursos” (SUTTON, 2009, p. 227).¹⁶

O que os estudos da cognição situada reforçam é que a memória depende não somente do cérebro, pois, assim como toda cognição, ela depende também do corpo, da ação do sujeito no mundo, a partir da qual se explora a estrutura social e ambiental. A memória ocorre de forma distribuída entre o corpo, o cérebro e o ambiente e estende-se para além das fronteiras de um organismo individual. Esta é uma das razões pela qual podemos considerar os artefatos tecnológicos como artefatos cognitivos, os quais auxiliam no processo de relembrar, ou seja, de reconstruir memórias.

Mesmo quando há apoios interpessoais ou materiais para lembrar, elas [as próteses de memórias, conforme SUTTON as denomina] ainda precisam do agente da lembrança corporificado para trazer uma história considerável para suportar o processo de memória e, muitas vezes, de qualquer forma, simplesmente não há nenhum acionamento externo relevante ou indícios no ambiente atual (*ibidem*, p.229).¹⁷

Quando em *Gretas do Tempo* e em *Reentrâncias* colocamos o fruidor para entrar em contato com a dança inserida no espaço urbano, ambiente que o próprio público terá que confrontar de forma física, procuramos acessar suas memórias, tanto as relacionadas ao meio como aquelas relacionadas ao próprio corpo. As camadas de acionamentos são amplas, uma vez que não é para despertar uma memória daquele local específico necessariamente, mas sim de realçar a atenção na própria experiência de estar naquele ambiente urbano. As grandes cidades estão povoadas de pessoas do “ir-e-vir”, pedestres e

¹⁶ “So, where classical cognitivists projected stability in information storage onto our internal psychological economy, situated approaches to memory see it as an emergent product of organisms’ meeting, within specific cognitive niches, with external symbol systems and other resources” (Sutton, 2009, p. 227).

¹⁷ “Even when there are interpersonal or material supports to remembering, they still need the embodied remembering agent to bring considerable history to bear in the memory process; and often, in any case, there simply are not any relevant external triggers or cues in the present environment” (Sutton, 2009, p. 227).

transeuntes que não percebem o espaço do entorno, seja pela vida acelerada do mundo contemporâneo, como também pela sensação de insegurança que afasta as pessoas do simples estar nas ruas, nas praças, nas calçadas. Além da própria proposta de ocupação urbana, as sonoridades tanto do corpo do bailarino (respiração, voz, o corpo em confronto com o espaço e seus elementos, etc.) como dos acontecimentos do local (barulho do vento, da chuva, de carro, de pedestres, de vendedores ambulantes) convidavam o público para um momento de escuta e buscavam provocar uma empatia com o bailarino, que se revelava seja pelo som, às vezes com imagem (*Reentrâncias*), outras vezes também com a presença (*Gretas do Tempo*). A proposta era que o fruidor se colocasse no lugar do agente daquela ação (bailarino), seja pelo áudio, pelo vídeo, pela materialidade concreta do espaço ou da presença física dos bailarinos. Trata-se, portanto, de chamar atenção para o próprio corpo e sua integração com o local com o qual interage, seja ele um local frequentado cotidianamente, ou um espaço visitado pela primeira vez. Aliás, esse é um aspecto proposto em *Reentrâncias*: estimular o público a visitar espaços específicos da cidade que muitas vezes desconhecem ou que frequentam apenas para ir a locais consagrados (restaurantes, pontos turísticos, etc.), deixando de conhecer outros pontos de referência daquela ambiente. Esse foi o caso de *Reentrâncias*, colocado no charmoso bairro da Ribeira, em Salvador, que conta com alguns pontos gastronômicos típicos da cidade que são frequentados por soteropolitanos e turistas. Contudo, além desses pontos tradicionais, há muita beleza, história, cultura e encantamentos na Ribeira que não são visitados pela falta do hábito de simplesmente vivenciar a cidade.

Acessar a memória do fruidor para estimular o ato de perceber o espaço da cidade (e se perceber percebendo o espaço) é uma forma de resistir ao tempo acelerado, ao medo pela insegurança, à desatenção com o entorno e ao comodismo e hábito de ter a arte como algo dado e pronto apenas para

passivamente receber. Por meio das novas tecnologias é possível instigar outras sensibilidades e propor novas experiências de e em dança. E, neste caso, configurações frutos da cultura digital.

Humanidades Digitais

A cultura digital propiciou não apenas novas configurações para o campo da dança, mas também colaborou nos processos e análise tanto de movimento como de estruturas coreográficas. Tais ferramentas analíticas podem também, em um sentido ampliado, serem consideradas estratégias para preservar a memória da dança, um campo que sempre teve dificuldade para ser registrado.

Contudo, é importante primeiro anunciar ao que se referem as humanidades digitais, termo atribuído ao bibliotecário estadunidense John Unsworth, a Susan Schreibman e a Ray Siemens¹⁸. Juntos escreveram *A Companion to Digital Humanities*¹⁹ (2004) que trata das pesquisas computacionais voltadas para as Humanidades e Artes, demonstrando que os dispositivos tecnológicos não deveriam ser colocados como ferramentas para a mera digitalização, pois carregam novas possibilidades metodológicas que reverberam na compreensão conceitual dos fenômenos. A era digital alterou a forma como percebemos, produzimos, analisamos e divulgamos a informação!

Embora a amplitude dos campos cobertos seja ampla, o que é revelado é como a computação atravessou as disciplinas para fornecer não apenas ferramentas, mas pontos focais metodológicos. Há, por exemplo, um foco compartilhado na preservação de artefatos físicos (escritos, pintados, esculpidos ou criados de outra forma), o que nos é deixado por acaso (ruína e outros destroços de atividade humana), ou

¹⁸ Bibliotecário estadunidense John Unsworth (*University of Virginia*, EUA), Susan Schreibman, diretora do Instituto de Pesquisa em Humanidades *An Foras Feasa*, (*Maynooth University*, Irlanda) e o estudioso em humanidade digital, Ray Siemens (*University of Victoria*, Canadá).

¹⁹ <http://www.digitalhumanities.org/companion/>. A seção 11 da Parte I trata especificamente da Humanidade Digital no campo das Artes Performativas, texto escrito por David Z. Saltz.

aquilo que tem sido quase impossível capturar na forma pretendida (música, desempenho e evento). No entanto, muitas disciplinas foram além de simplesmente querer preservar esses artefatos, o que agora podemos chamar de formas iniciais de gerenciamento de dados, re-representar e manipulá-los para revelar propriedades e traços não evidentes quando o artefato estava em sua forma nativa (UNSWORTH; SCHREIBMAN; SIEMENS, 2004).²⁰

Um exemplo no campo das Humanidades Digitais é o magnífico projeto *Livingstone's 1871 Field Diary*²¹ que apresenta os estudos realizados pelo escocês, médico missionário e anti-escravagista pioneiro em expedições na África. Graças a tecnologias avançadas para imagem espectral foi possível capturar nos manuscritos as impressões de Livingstone sobre o tráfico de escravos da África, as dinâmicas sociais complexas entre as populações locais da África Central e as informações geográficas detalhadas recolhidas através de viagens e entrevistas com informantes árabes e africanos. Tais informações contribuíram nos estudos sobre esse período e esse assunto, e até mesmo alterou muito do que se pensava e considerava como certo.

Neste sentido, coloco como exemplo no campo da dança o projeto *Synchronous Object*²² (2009) criado por William Forsythe a partir da sua obra *One Flat Thing, reproduced* (2000), que foi maravilhosamente transformada em filme, em 2006, pelo músico e cineasta belga Thierry De May. *Synchronous Object* foi criado em parceria com Maria Palazzi e Norah Zuniga Shaw nas dependências do ACCAD - *Advanced Computing Center for the Arts and Design*. Contando com a participação de profissionais de várias áreas do conhecimento, tais como

²⁰ "Although the breadth of fields covered is wide, what is revealed is how computing has cut across disciplines to provide not only tools, but methodological focal points. There is, for example, a shared focus on preserving physical artifacts (written, painted, carved, or otherwise created), that which is left to us by chance (ruin, and other debris of human activity), or that which has been near-impossible to capture in its intended form (music, performance, and event). Yet many disciplines have gone beyond simply wishing to preserve these artifacts, what we might now call early forms of data management, to re-represent and manipulate them to reveal properties and traits not evident when the artifact was in its native form" (UNSWORTH; SCHREIBMAN; SIEMENS, 2004).

²¹ <http://livingstoneonline.org/>

²² <https://synchronousobjects.osu.edu/>

geografia, estatística, arquitetura, computação, dentre outras, a coreografia de Forsythe foi dissecada numa provável busca pela pergunta apresentada na abertura da plataforma: *What else might physical thinking look like?* (Em que mais pode parecer o pensamento físico?). Nas palavras dos criadores:

Da dança para os dados para os objetos, *Synchronous Objects* investiga os sistemas de organização interconectados na coreografia *One Flat Thing, reproduced* (2000) de William Forsythe. Esses sistemas foram quantificados através da coleta de dados e transformados em uma série de objetos – objetos síncronos – trabalho em harmonia para explorar essas estruturas coreográficas, revelar seus padrões e reimaginar o que mais eles poderiam parecer. Nosso objetivo na criação desses objetos é envolver um público amplo, explorar pesquisas interdisciplinares e estimular descobertas criativas para especialistas e não especialistas (FORSYTHE; PALAZZI, SHAW, 2009).²³

Outras iniciativas interdisciplinares existem em projetos nos quais a dança entra em contato com outros saberes. Por exemplo, o CERN, *the European Organization for Nuclear Research*, possibilitou uma residência artística com o coreógrafo Gilles Jobin, que teve como resultado *Spider Galaxies* (2011), e, ainda, com The Rambert Dance Company, que finalizou com a obra *The Strange Charm of Mother Nature* (2014). Trata-se de propostas artísticas que, conforme consta no site do CERN, foram criadas a partir da inspiração obtida pela aproximação com os saberes dos outros campos. O objetivo desse texto não é falar de aproximações entre os saberes como mero estímulo, mas sim pelo potencial agregador e transformador dos conceitos e da aplicação dos preceitos das Humanidades Digitais.

²³ "From dance to data to objects, *Synchronous Objects* investigates the interlocking systems of organization in the choreography of William Forsythe's *One Flat Thing, reproduced* (2000). Those systems were quantified through the collection of data and transformed into a series of objects – synchronous objects – the work in harmony to explore those choreographic structures, reveal their patterns, and reimagine what else they might look like. Our goal in creating these objects is to engage a broad public, explore cross-disciplinary research, and spur creative discovery for specialists and nonspecialists alike" (FORSYTHE; PALAZZI, SHAW 2009).

O projeto *Synchronous Object* propõe uma relação efetiva de interação na qual o conhecimento da dança é tratado pelas outras áreas e vice-versa, numa clara sinergia que se utiliza da grande quantidade de dados gerados para a reflexão em cada uma das áreas envolvidas. Esse é um aspecto importante para destacar das Humanidades Digitais: a geração do que é chamado *Big Datas* e suas possibilidades de análise.

De acordo com a perspectiva teórica aqui apresentada, os objetos síncronos podem ser considerados memórias tanto da obra coreográfica, como do próprio processo de criação, informações que, quando acionadas, podem revelar uma série de conceitos que não apenas traz à lembrança a coreografia, mas revela os momentos efêmeros que tendem a ser tão difíceis de resistir (de permanecer) em nossa memória. Precisamos desses artefatos cognitivos despejados no ambiente (*offload*) para podermos acessar quando necessário e, assim, resgatar o evento. Assim como no diário de Livingstone, a partir da tecnologia digital podemos acessar os traços de *One Flat Thing, reproduced* coreografia concebida por uma estrutura complexa de organização contando com 25 temas de movimento que os bailarinos repetem e recombina na íntegra ou parcialmente ao longo da cena. Acrescenta-se a isso ações improvisadas pelos bailarinos que têm como tarefa se apropriar de propriedades dos colegas enquanto estão dançando. A temporalidade e a dinâmica das cenas ocorrem de acordo com as decisões tomadas em tempo real pelos bailarinos, que são responsáveis em fornecer sinais para a entrada de outro bailarino ou para o acionamento de algum tema (*cues*). Por fim, existem ainda os alinhamentos, períodos em que os bailarinos se percebem em momentos de sinergia quanto a forma, dinâmica ou algum aspecto de sincronismo. Trata-se realmente de uma enorme quantidade de dados que nenhuma partitura ou registro em vídeo conseguiria documentar.

Portanto, se a memória é algo que acessamos através das informações que temos com o meio, *Synchronous Object* propõe uma forma de resistir a informação de *One Flat Thing, reproduced*, promovendo uma nova possibilidade de pensar na permanência de uma obra de dança, assunto sempre tão problemático para o campo. Utilizando um conceito das Ciências Cognitivas, pode-se dizer que *Synchronous Object* tem referência com os *systems thinking* [sistemas de pensamento], forma holística de investigação que compreende “as dependências causais e os processos emergentes entre os elementos que compõem todo o sistema, seja ele artificial (por exemplo, um programa de computador), natural (por exemplo, sistemas vivos), cultural, conceitual e assim por diante. Um sistema é visto como um todo dinâmico e complexo, uma organização (por exemplo, uma célula, uma comunidade) localizada dentro de um meio ambiente”. (CLANCEY, 2009, p.11)²⁴

Finalizo essa seção com os três itens de definição estabelecidos pelo Manifesto das Humanidades Digitais, concebido durante o THATCamp, em Paris, 2010²⁵:

1. A opção da sociedade pelo digital altera e questiona as condições de produção e divulgação dos conhecimentos.
2. Para nós, a humanidade digital refere-se ao conjunto das Ciências humanas e sociais, às Artes e às Letras. A humanidade digital não nega o passado, apoia-se, pelo contrário, no conjunto dos paradigmas, “*savoir-faire*” e conhecimentos próprios dessas disciplinas, mobilizando simultaneamente os instrumentos e as perspectivas singulares do mundo digital.
3. A humanidade digital designa uma transdisciplina, portadora dos métodos, dos dispositivos e das perspectivas heurísticas ligadas ao digital no domínio das Ciências humanas e sociais.

²⁴ “(...) *causal dependencies and emergent processes among the elements that comprise the whole system, whether it be artificial (e.g., a computer program), naturally occurring (e.g., living systems), cultural, conceptual and so on. A system is viewed as a dynamic and complex whole, an organization (e.g., a cell, a community) located within an environment*” (CLANCEY, 2009, p.11).

²⁵ https://humanidadesdigitais.files.wordpress.com/2011/10/poster_manifesto_hd_portugues.pdf

Conclusão

A dança (e as artes em geral) é um acontecimento (e conhecimento) do mundo e está implicada em nosso systems thinking, sendo estimulada por esse sistema dinâmico, ao mesmo tempo em que o provoca. As artes podem desestabilizar a percepção para incentivar uma reavaliação, um reposicionamento dos conceitos vigentes, permitindo que outras reflexões e compreensões surjam. É por essa razão que o filósofo Alva Noë (2015) conclui que as Artes são “ferramentas estranhas”. Considerando sua implicação com a Cultura Digital, as configurações que emergem nesse contexto possibilitam outras formas de fruição, portanto, outras experiências e, conseqüentemente, outras memórias que permanecerão sempre de forma dinâmica, como um tipo de informação (conceito) que resiste no próprio corpo. Os projetos mencionados buscam chamar atenção para uma memória que não existe em um passado, mas em um presente sempre reconstruído a cada instante do desejo, a partir das marcas que resistiram no corpo e são acionadas de acordo com o ambiente. A dança resiste no corpo que move no palco, na cadeira, na rua ou em qualquer lugar. A dança fica e finca sua existência para lembrar ao fruidor que seu corpo é um corpo em movimento no mundo. Dança o bailarino, mas dançam o interator e a testemunha também.

Referências

- BARTLETT, F.C. **Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology**. Cambridge University Press, 1932. Disponível em http://nwkpsych.rutgers.edu/~jose/courses/578_mem_learn/2012/readings/Bartlett_1932.pdf. Acesso em 05/11/2017.
- CLANCEY, W. J. **Scientific Antecedents of Situated Cognition**. In: *The Cambridge Handbook of Situated Cognition*. Robbins, P.; Aydede, M. (ed.). Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2009.
- CLARK, A. **Being there: putting brain, body, and world together again**. Cambridge, London: Bradford Book, MIT Press, 1997.

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

FORSYTHE, W.; PALAZZI, M.; SHAW, N.Z. **Synchronous Object.** 2009. Disponível em <https://synchronousobjects.osu.edu> . Acesso em 05/11/2017.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought.** New York: Basic Books. 1999

NOË, A. **Strange Tools: art and human nature.** New York: Hil and Wang, 2015.

_____. **Varieties of Presence.** Cambridge, MA: Harvard University Press, 2012.

_____. **Out of Our Heads.** New York: Hil and Wang, 2009.

_____. **Action in Perception.** Cambridge, MA, and London: MIT Press, 2004

SANTANA, I. **Dança na Cultura Digital.** Salvador: EDUFBA, 2016.

_____. **Moist art as telematics dance: Connecting wet and dry bodies.** In: *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*. Editor Roy Ascott. Vol. 13, issue 1-2, 2015.

SUTTON, J. **Remembering.** In: *The Cambridge Handbook of Situated Cognition*. Robbins, P.; Aydede, M. (ed.). Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2009.

UNSWORTH, J.; SCHREIBMAN, S.; SIEMENS, R. (Eds). **A Companion to Digital Humanities,** New York: Blackwells, 2004, ISBN 978-1-4051-0321-3. Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/companion/>. Acesso em 10/11/2017.

VARELA, F.J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. **A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana.** Porto Alegre: Editora Artmed, 1991.

WILSON, M. **Six views of embodied cognition.** In: *Psychonomic Bulletin & Review / Theoretical and Review Articles*, 2002, 9 (4), 645-636. Disponível em: <http://www.indiana.edu/~cogdev/labwork/WilsonSixViewsofEmbodiedCog.pdf>. Acesso em 10/11/2017.

WILSON, R.; CLARK, A. **A Short Primer on Situated Cognition.** In: *The Cambridge handbook of situated cognition*. Editor: ROBBINS, P., AYDEDE, M. New York: Cambridge University Press, 2009.