

Encontro anual de  
**INICIAÇÃO**   
**CIENTÍFICA DA UNESPAR**

**O CORPO DO HOMEM CONTEMPORÂNEO AFETADO PELAS TECNOLOGIAS**

Rodrigo Rhenan Domingues (PIC)  
Unespar/Campus de Curitiba II, rodg\_rh@hotmail.com  
Gisele Miyoko Onuki (Orientador),  
Unespar/Campus de Curitiba II, gionuki@gmail.com

**RESUMO:** As novas formas de comunicação, regidas pelas tecnologias móveis, propiciam ao indivíduo novas experiências e formas de se relacionar com o espaço e com o(s) outro(s), reconfigurando e atualizando os modos de ser e estar no mundo. Vivenciamos a plena era da Cultura da Mobilidade (LEMOS, 2004). Ao olhar para a Dança imersa neste contexto, objetivamos compreender o corpo dançante na perspectiva *low* e *high tech* (SPANGHERO, 2003), pelo pressuposto de uma aproximação entre teoria e prática, visando contribuir para uma reflexão a partir do entendimento de “corpo interface”, proposto por Lúcia Santaella (2013). A hipótese aqui defendida, parte do entendimento que a imbricação dança-tecnologia, mediadas pelos conceitos de espaços híbridos e interface, projetam um corpo mais autônomo, com alta capacidade de imersão e emersão e gerenciam conhecimentos múltiplos, ao intermediar dois ou mais sistemas, a fim de criar sentido e comunicação entre ambas. Os espaços híbridos, compreendidos também como espaços móveis, é um espaço conceitual criado pela fusão entre espaços físicos e digitais, intermediada pelo uso de tecnologias móveis como interfaces sociais. Ou seja, um espaço híbrido constitui-se pela conexão de mobilidade e comunicação, e materializado por redes sociais (SOUZA e SILVA 2006). A fim de articular as reflexões teóricas desta pesquisa, surge como resultado prático a videoinstalação performática intitulada “*HumanON*”, que objetiva, de forma poética, convidar outros indivíduos, dançantes ou não, a afetar-se, mesmo que brevemente, pelos espaços móveis e a vivenciar o “corpo interface”, pelo intermédio de uma outra ótica, outro espaço, outra experiência estética e poética. Esta nova experiência abre a possibilidade de olharmos para o corpo de uma forma diferente, passando a enxergar o homem contemporâneo como um “corpo ubíquo” – um corpo presente, ativo e dialogante com as inúmeras informações que o circunda (espaço físico e rede digital). O mesmo encontra-se fragmentado em diversos pontos desta imensa rede, cujos pontos se deslocam constantemente. Além deste pensamento de corpo ubíquo, percebemos que o mesmo também é um corpo interface, que por si só já possui a característica de ser um corpo reflexivo, a ponto de filtrar o que lhe convém ou não, permitindo ou não de ser contaminado pelas informações que lhe transpassa. Afetado está: *HumanOn*.

Palavras-chave: Corpo. Espaços Híbridos. Interface.

## **INTRODUÇÃO**

A evolução da técnica está intrinsicamente ligada à história da evolução do homem (VERASTO et al, 2008). Sabe-se que pelo intermédio do aprimoramento das técnicas, em seus determinados tempos e contextos sócio-culturais, emerge o conceito de tecnologia atrelada ao desenvolvimento e progresso das sociedades, como compreendemos nos dias atuais. No entanto, se o termo técnica é movido pelo entendimento do “como transformar” e pelo “como modificar”, o termo tecnologia é compreendido como o estudo da técnica, a razão do saber fazer, ou seja, é o estudo do ato de modificar; do ato de transformar.

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

Todavia, existem diversas definições sobre e para tecnologia, conforme Estéfano Vizconde Veraszto (2008, p. 62) menciona, “Uma definição exata e precisa da palavra tecnologia fica difícil de ser estabelecida tendo em vista que ao longo da história o conceito é interpretado de diferentes maneiras, por diferentes pessoas, embasadas em teorias muitas vezes divergentes e dentro dos mais distintos contextos sociais (GAMA, 1987)”.

Nessa variedade de pensamentos, definições e de conceitos, é corriqueiro associar a palavra tecnologia aos produtos sofisticados que estão no mercado atualmente. Conforme nos mostra Veraszto, há uma semelhança na origem da palavra técnica e tecnologia, que surgem e possuem o mesmo radical, derivado da palavra grega *techné*, que se consiste no entendimento de alterar o mundo de forma prática do que compreendê-lo.

Dessa forma, vemos na história da evolução do homem, a capacidade deste em modificar o seu meio a partir de sua capacidade de raciocínio, sendo também afetado e modificado pelo meio em que habita. O homem este passa a observar e a compreender a si próprio e a sociedade em que habita, configurando como um ciclo evolutivo e indissociável entre homem-tecnologia-sociedade, motivado pela necessidade de criar, recriar, a fim de suprir e superar necessidades que até então não se havia.

O que diferencia o homem do animal é que o primeiro descobriu que não tem somente o seu corpo como instrumento; muito pelo contrário, o homem aprende a criar extensões inéditas para que seus membros possam agir no meio de maneira cada vez mais eficiente (VERASZTO, 2008, p. 64).

Através dessa influência, podemos considerar que pelo intermédio da tecnologia o homem também produz e modifica a cultura a qual habita.

No entanto, cabe aqui ressaltar que esta pesquisa não tem como objetivo classificar e nem qualificar se aprovamos ou não o uso de tecnologias no cotidiano, antes, pretende conduzir o presente leitor a uma reflexão sobre essa constante evolução e de como isso interfere não somente na relação social, a fim de produzir culturas, conforme Veraszto (2008) nos traz, mas também nos modos de perceber o quanto esta evolução reflete e transforma o corpo e suas lógicas de (re)configuração.

Adentrando um pouco mais no percurso evolutivo da tecnologia, podemos dividi-la em dois momentos:

1. “*Low Tech*”: as ditas tecnologias baixas se enquadram aquelas que não possuem recursos eletrônicos digitais, tais como o fogo, as máquinas a vapor e a linguagem (verbal e não verbal), vigorando desde o período da pedra lascada até a Revolução Industrial (séculos XIII e XIX);
2. “*High Tech*”: considerado a tecnologia alta ou a tecnologia de ponta, são aquelas que fazem uso de recursos eletrônicos digitais, por exemplo: microinformática, as câmeras digitais, entre outros. Esse período vigora desde o século XX até os dias atuais, onde observamos a tecnologia sendo produzida a fim de gerar conforto no dia-

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

a-dia do homem. Considera-se que a invenção do computador e o implemento da *internet* originaram o “*start*” para o processo de avanço e atualização de maneira muito mais intensa.

Ao olharmos para a história da Dança pelo viés deste pensamento, podemos traçar paralelos na perspectiva “*low tech*” e “*high tech*”.

O período considerado como “*low tech*” na história da Dança teve seu início no período paleolítico, onde o homem tinha a sua dança pautada na referência dos animais e com finalidades de prece e agradecimento às colheitas. As danças do período dos grandes impérios como na Grécia, eram vistos com fim de treinamento para guerra; já no Egito as danças tinham um sentido religioso.

Ao olharmos um pouco mais adiante para a história da Dança, podemos observar o pensamento “*low tech*” na produção em dança que ocorria no período do balé romântico (século XVIII). Algumas tecnologias desenvolvidas naquele período, como a sapatilha de ponta, o maquinário utilizado para levantar a bailarina em cena dando a ilusão de estar voando, e também o sistema de iluminação utilizado para que todo o pensamento sobre a dança realizada naquela época pudesse ser levado a cena; observamos que a efetividade da tecnologia sendo desenvolvida para suprir necessidades artísticas, provocando e mediando evoluções tanto para as artes como também para a sociedade, interferindo na cultura em geral.

Exemplo deste universo é o balé mais famoso do período romântico – Giselle. Segundo Maíra Spanghero, este balé foi um marco na história da dança:

*Giselle* realizou a proeza de propiciar ao balé romântico a consolidação de uma língua própria – praticamente independente do *libreto*, graças a vários recursos experimentados, especialmente os de luz, o uso de espelhos e equipamentos cenográficos (as máquinas), além do *leitmotiv* na música e, obviamente, da coreografia, da pantomima e dos figurinos. Inclusive a passagem do tempo (dia e noite) seria impossível de ser apreendida e degustada não fossem os tais recursos tecnológicos. Eis um exemplo de como, numa via de mão dupla, dança e tecnologia, como ingredientes em relação, promoveram a organização de uma nova manifestação artística. (SPANGHERO, 2003, p. 16).

A influência “*high tech*” na Dança teve seu início no século XX, porém, é notável uma transição que prevê essa relação mais íntima entre a dança e a tecnologia, onde artistas como Loïe Fuller (fim do século XIX), realizou sua dança a partir do diálogo da luz (projeção) com os tecidos longos e esvoaçantes que utilizava na cena.

No período moderno, marcado pela revolução industrial e período de guerras, inicia o surgimento da informática e, aproximadamente a partir da década de 1970, emergem os primeiros pioneiros que intermedeiam a dança e a tecnologia, como Merce Chunninghan e Ana Livia Cordeiro que, em parceria com designer e programadores, desenvolveram os primeiros sistemas de notação coreográfica computadorizada, como o *Nota Ana* e o *Life Forms*.

## **Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar**

Com o surgimento do Cinema e do Vídeo, inicia-se um percurso experimental a fim de criar novas relações com a dança e o pensar o corpo em movimento mediada pelo olhar da câmera: emerge a chamada “videodança”. Na contemporaneidade, o entrecruzamento dança-tecnologia permeia com maior naturalidade o fazer artístico, sem maiores distinções ou hierarquias. O artista tornou-se livre para usufruir das tecnologias de seu tempo e de outroras, podendo ousar entre criações “*low tech*” e “*high tech*”, entre coreografias idealizadas para corpos de carbono ou para corpos hologramáticos provenientes de sensores e *smartphones*.

Vemos, então, como esses contextos históricos (re)modelam um determinado corpo e a sua forma de se relacionar com o outro e com o mundo. Ao olharmos para a Idade Média, o corpo era visto como algo impuro, um mero objeto a qual a mente (espírito) era o seu principal regente. Já no período Moderno, o corpo passa a ser visto como sujeito, um corpo que passa a ter direito a se expressar. Nos dias atuais, possuímos estatutos corporais muito diferentes do passado que, atrelado a um pensamento contemporâneo que nos mostra outras possibilidades de nos relacionarmos e de pensarmos o corpo.

Entendemos que essas possibilidades de se pensar o corpo abertamente e com lógicas múltiplas, um corpo com direito à liberdade de se mover e expressar o que pensa, um corpo ubíquo, somente foi possível devido aos avanços das tecnologias (nos modos de ser e fazer), a qual permitem uma outra forma de pensar o homem, a arte, a vida.

### **CIBERESPAÇO E SUA EVOLUÇÃO PARA O ESPAÇO HÍBRIDO**

O termo ciberespaço foi desenvolvido por um escritor de ficção científica chamado William Gibson, em 1984, e se baseia em dois conceitos em que compõe a palavra – cibernética e espaço. Para Gibson, ciberespaço sugeria a imaterialidade, enfatizando a desconexão existente entre o espaço imaterial da informação (ciberespaço) e o espaço físico.

A partir deste entendimento do que vem a ser esse lugar chamado de ciberespaço, verificaremos que através da evolução da informática e da *internet*, o primeiro contexto sofre uma defasagem em relação ao contexto que vivemos nos dias de hoje.

André Lemos (2009), acredita que a internet já existia antes dos anos 1970, porém era de uso de poucas pessoas, utilizada para fins militares e considerada como macroinformática. Com a evolução tecnológica ocorrida nos anos posteriores a 1970 e por intermédio do movimento “*ciberpunk*”, iniciou-se o que podemos denominar de microinformática.

Dentro dessa evolução, Lemos (2009) divide a mesma em três fases, sendo elas: a fase PC; a fase CC; e por último, a fase CCM.

A primeira fase chamada de “*Personal Computer*” (PC) tem por característica um indivíduo que possui um computador e resolve as coisas de forma solitária e sem conexão. Período esse em que

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

a comunicação era considerada bilateral, ou como Adriana de Souza e Silva (2006) define: uma interface homem-máquina.

Já a segunda fase a “*Computação Coletiva*” (CC) consiste em um indivíduo que não possui apenas um computador pessoal, mas através da internet consegue se comunicar, tornando a sua experiência coletiva, ou como Souza e Silva (2006) define: como uma “interface social” onde essa interface intermedeia a comunicação do indivíduo com dois ou mais usuários. Esse tipo de interface se estende até hoje em comunidades virtuais como o *Facebook*, *Twitter*, e diversas redes sociais.

E por último, a “*Computação Coletiva Móvel*” (CCM), considerada ainda como uma forma de computação pessoal, sendo que essa só possui sentido se a mesma for coletiva e não mais individual.

Ao adentrar na evolução da Web, conforme Lucia Santaella (2013) e os Sareh Aghaei (et al, 2012) , esta subdivide-se em:

- Web1.0;
- Web 2.0;
- Web 3.0; e
- Web 4.0.

Do mesmo modo que o termo tecnologia apresenta vários entendimentos, a evolução da web também de forma semelhante tem seus diversos conceitos.

Para Peterson (apud SANTAELLA, 2013), existem cinco fases da revolução digital sendo elas:

1. Criação do *hardware* básico com a finalidade do processamento digital;
2. Desenvolvimento de *softwares* onde se encontram as linguagens de programação, compiladores e interpretes e especialistas em vírus;
3. Desenvolvimento de interfaces mais amigáveis como a interface do usuário, o *mouse* e o início do reconhecimento de voz;
4. Desenvolvimento de redes (inclusive a WWW em 1991);
5. E a última considerada como fase ecológica, sobre o entendimento da mesma de fornecer o que precisamos, porém esse pensamento foi escrito em 2003, o que não previa toda a evolução que as mídias teriam.

Já Lafuente (apud, SANTAELLA, 2013), nos traz um conceito mais atual sobre essa evolução da web que estamos aqui discutindo. Para o autor, existem três eras para a idade digital, conforme descreveremos a seguir.

A primeira, considerada como sendo a era do microcomputador (1890 a 1990), também inclui o próximo período que se estende de 1990 a 2000. Nessa fase temos o *desktop* e seus suplementos: HTML, JAVA, intranets entre outras características. Também pode ser considerada a Web 1.0.

Além dessas características, André Lemos (2009) considera como sendo a fase de *Upload* da informação, onde toda a informação passa a ser virtualizada, inserida no ciberespaço, imaterial e desconexo com o espaço físico ou urbano.

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

A segunda, considerada a era da WWW (*World Wide Web*), tem seu período que se estende de 2000 à 2010. Esta era é demarcada pelas diversas redes sociais virtuais criadas, tais como *blogs* e páginas *wikis*. Também entendida como a Web 2.0.

Nesta fase, Lemos (2009) denomina como sendo a fase do *Download* da informação/ciberespaço – onde o indivíduo agora pode trocar informação, como se localizar, anotar eletronicamente um espaço, deixar sua impressão sobre o mesmo, ou seja, consumir informação que só fará sentido se conectado. A Web 2.0 passa a criar uma relação entre espaço urbano e informação.

A terceira era, considerada como *Web Semântica*, é a época atual. Seu período se inicia em 2010 e tem-se a previsão de durar até 2020. Marcada pelo início da computação na nuvem (*Cloud Computing*) o que nada mais é do que seu computador passa a ser uma plataforma, no qual o usuário tem o conteúdo upado na rede, então por isso o termo nuvem, ou seja fica “flutuando” e o mesmo tem a disponibilidade de acessar em qualquer máquina o conteúdo que ele necessita. Nos dias atuais vem ganhando força como vemos através da popularização do *Dropbox*, *OneDrive*, *4Share*, *Photoshop*, conversores online e entre outros.

A Web Semântica ou a *Web3.0*, ainda vive a sua infância e utiliza-se de redes inteligentes (*smart networks*) com a finalidade de se tornar uma rede dinâmica e pensante, e proporcionar ao usuário uma experiência personalizada, intuitiva e produtiva, além disso, satisfazer a intenção de cada usuário, para isso trabalha com atribuição de significados aos termos nos motores de busca. Para terminar algumas das qualidades que se espera da web 3.0 (LAFUENTE, 2011): uma web onipresente, inteligente, capaz de compreender a linguagem natural e também reconhecer o contexto, para assim poder racionalizar sobre a necessidade do usuário.

Nas palavras de Santaella (2013), segundo o conceito de Pollock:

a)Em sua versão 1.0(1900-1999), os espaços da Web eram páginas que representava a visão da empresa ou da organização proprietária do domínio. b)Na 2.0(2000-2009), os espaços passaram a ser contas pessoais dos usuários, embora alojadas em sites pensados e desenhados por um editor. c)Na 3.0(2010-2020),os espaços da Web serão uma coleção de recursos de diferentes *sites* que se organizarão em tempo real, de acordo com a visão do usuário. (p.47).

Embora não tenhamos chegado a vivenciar toda a plenitude que se estima da Web 3.0, já há previsões para uma nova fase denominada de Web 4.0 ou também chamada de Web Simbiótica (Sareh AGAHEI ET AL, 2012, p.08). A Web Simbiótica ainda está sendo pensada e estima-se que a partir de 2020 iremos poder desfrutar de alguns benefícios dessa nova concepção de web.

Não se tem uma definição certa sobre o que vem a ser essa web simbiótica, ou seja, são apontamentos futuros, estimativas para que essa nova fase da web possa atingir. Essas previsões

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

projetam a possibilidade de haver interações eficientes entre máquina e homem, a utilização de alta inteligência de interação, e sendo uma web massiva, talvez da mente humana controlando interfaces.

Compreendendo um pouco da evolução da web e suas características, podemos observar que a *internet* emergiu antes dos anos 1990, porém, foi a partir desta década que a *World Wide Web* se popularizou e na qual podemos considerar que ciberespaço e *internet* passam a ser sinônimos.

No início da *internet*, o imaginário coletivo da sociedade da época chegaram a ter críticas, tais como que a comunicação cara a cara iria sumir. Considerava Donath (apud SOUZA e SILVA, 2006) que essa navegação solitária, em que o usuário se sentava em frente a uma tela e não possuía mobilidade, estava estático preso por fios e cabos.

### **Espaços Híbridos**

Assim como a web se adaptou a evolução tecnológica, procurando atender as necessidades do tempo, a *internet* ao surgir e se popularizar, proporcionou um grande avanço tecnológico. Desde então, a computação móvel vem ganhando força e regendo o comportamento das pessoas nos dias de hoje.

Com isso, podemos notar a popularização dos telefones móveis que deixaram de ser meros aparelhos telefones, adquirindo funções muito semelhantes a de microcomputador. A principal comunicação por meio desta tecnologia era através da fala, porém, nos dias atuais, talvez esta seja a menos utilizada (talvez volte a ganhar forças novamente devido aos aplicativos como o *Whatsapp*, *Telegram* e outros, com a possibilidade de envio de mensagens de áudio). Com o avanço, chegamos a ver a tecnologia 3G (terceira geração) permitindo que os celulares acessassem a *internet* em tempo real, mudando a forma com que o homem passa a interagir com essas informações e com o espaço físico.

Desta forma vemos surgir o conceito de realidade híbrida, que deriva da mistura entre os espaços aumentados<sup>1</sup> e realidade mista<sup>2</sup> incluindo mistura de práticas sociais e das mesmas ocorrerem simultaneamente nos espaços digitais, incluindo a mobilidade.

A partir da realidade híbrida notamos que os espaços híbridos podem ser chamados de espaços móveis, podem ser entendidos como espaços sociais conectados, como os nós de uma rede e através da utilização interfaces portáteis. Os espaços móveis podem ser entendidos como a transformação de interfaces estáticas (monitor, *desktop*, capacetes de realidade aumentada) em interfaces móveis

---

<sup>1</sup> Manovich (2002) define espaço aumentado como um espaço físico transformado em um espaço de dados: "extraindo-se dados (vigilância) ou aumentando-o com novos dados (espaço celular, monitores)."

<sup>2</sup> Termo desenvolvido por Paul Milgram e Herman Colguhoun (1999, p.7) para definir situações em que não é claro se o ambiente é "real" ou "virtual", ou quando não há predominância de elementos "reais" ou "virtuais" no ambiente.

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

(*tablets, notebooks*, telefones celulares) redefinindo então o modo como nos conectamos a internet, e tudo isso passa a alterar a nossa percepção dos espaços digitais.

Assim chegamos ao conceito de espaço híbrido. Como ponto chave do conceito é a aproximação que se tem do espaço digital com o físico em um ambiente digital criado pela mobilidade de usuários constantemente conectados à internet. A sensação de “carregar a internet aonde quer que se vá” (SILVA, 2006 p. 27).

Nas palavras de SOUZA e SILVA,

Um espaço híbrido, então, é um espaço conceitual criado pela fusão das bordas entre espaços físicos e digitais, devido ao uso de tecnologias móveis como interfaces sociais. Entretanto, um espaço híbrido NÃO é construído por tecnologia. É, sim, criado pela conexão de mobilidade e comunicação, e materializado por redes sociais desenvolvidas simultaneamente em espaços físicos e digitais. (2006, p.32).

Um espaço híbrido se dá quando a necessidade de entrar na internet passa a corroborar não distinguindo mais onde começa e onde termina, tanto o espaço físico quanto o digital.

### **INTERFACE**

Interface surge de um conceito pautado na informática, onde de maneira bem pontual e no sentido técnico da palavra se resume em um ambiente que é capaz de intermediar uma comunicação entre dois ou mais sistemas. Desde que o computador tornou-se uma máquina que é capaz de dialogar com o humano, interface pode ser o meio pelo qual o homem envia mensagens para o computador e o mesmo compreende e responde de forma com que o homem possa entender, havendo assim uma comunicação.

Assim vemos muito presente na escrita de Souza e Silva (2006) a questão da interface (interface homem-máquina e interface social) pautada nos escritos de Pierre Levy (1993), onde interface pode ser definida como “uma mediadora de relações comunicacionais, representando informação entre duas partes, criando sentido entre ambas.” (Johnson, 1997 Levy, 1993 apud SOUZA E SILVA, 2006).

Mas podemos notar de forma mais ampla que interface não se limita à interação entre homem e máquina, podendo ser criada interfaces para comunicações homem-homem, máquina-máquina, objeto-homem, etc; conforme Santaella (2013) descreve, esta interação não possui hierarquias e as interfaces são móveis e adaptáveis, por isso são híbridos, pois muitas vezes se misturam. Além disso, Santaella também menciona que sem interface, não há interatividade.

### **Corpo Interface**



## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

Antes de entrarmos mais a fundo no que vem a ser um corpo como interface, é necessário que entendamos que o corpo biológico já possui terminais de interface que dialogam com o ambiente, sendo eles os nossos cinco sentidos.

Então, podemos observar que ao tratar de interface, Lúcia Santaella (2013) se baseia no conceito de *Umwelt*, desenvolvido pelo biólogo alemão Jacob von Uexkull, no qual acredita que este conceito é aplicável em todo o ser vivo, porém, no homem ele ganha mais complexidade. O conceito de *Umwelt* é compreendido como o mundo subjetivo da percepção dos organismos vivos em relação ao seu meio ambiente e de como eles o compreendem.

Partindo deste conceito, Santaella sistematiza três vetores do corpo:

- o vetor de dentro para fora do corpo o qual se refere às conexões, as interfaces adaptadas às habilidades perceptivas e cognitivas humanas para o acesso ao mundo dos dados digital, por meio de um emaranhado de dispositivos que vão desde celulares, computadores portáteis até a telepresença e a realidade virtual.
- O vetor intersticial que exibe-se em sua aparência localizdo entre o fora e o dentro do corpo, que são as técnicas de *body modification*.
- Por ultimo o vetor de fora para dentro do corpo, que trata dos implantes e próteses que pretendem corrigir funções orgânicas ou ampliá-las, transformá-las e até criar novas funções.

Para continuarmos a pensar esse dito corpo interface na visão de um corpo movente, é de extrema valia considerarmos os sentidos e os poros como interface que dialoga com o entorno. Partindo dos vetores propostos por Santaella, acreditamos ser um caminho para compreender como que o corpo que esta em constante diálogo com o ambiente, também está em constante estado de reflexão.

Analisamos estes vetores atuando no corpo não como algo separado e dividido, mas de forma intrínseca e indissociável. Apresentaremos os vetores propostos por Santaella numa ordem lógica para esta pesquisa, e não conforme apontado pela autora.

O primeiro vetor, de dentro para fora, observa-se um corpo além do biológico, ou seja, um corpo reflexivo que é capaz de questionar aquilo que recebe do vetor de fora para dentro, que pensa e possui autonomia de rejeitar ou não aquela informação, ou reestruturá-la. Aqui cabe uma palavra que pode nos ajudar a definir o que acreditamos ajudar a fazer parte desse corpo interfacetado: permeabilidade - o que filtro, o que deixo passar, porque deixo passar.

O terceiro vetor, denominado de fora para dentro, é o espaço com o qual me relaciono e com o que desse espaço sou modificado e de novo entro na questão da permeabilidade. O que desse espaço me interessa, o que eu crio de familiar ou agradável, o que de sentido faz pra mim esse espaço com o qual me relaciono, o que escolho filtrar ou não, o que desse espaço me interessa e permito que isso venha a me alterar, seja no meu cotidiano na minha forma de viver o cotidiano ou na cena artística.

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

Por ultimo, mas o segundo vetor indicado por Santaella, é o vetor intersticial, que é o meio, o qual penso em ser a pele, o que fica nessa pele, nesses poros que são o contato entre os vetores fora dentro e dentro fora. Ainda dentro desse pensamento do vetor intersticial o que considero também é de esse “entre” ser considerada extensões do meu próprio corpo, podendo ser ele uma câmera onde pode ser considerada a extensão do meu olhar, ou de um microfone ser a extensão da minha voz.

### **HUMANON**

O trabalho artístico resultante desta pesquisa procura instigar a reflexão da plateia sobre as questões da evolução tecnológica. Pretendendo, portanto, fazer com que percebam como as relações entre os homens vem se modificando durante toda nossa história. Neste sentido, a estrutura cênica foi pensada para que se projetasse a sensação de imersão, a fim de tornar mais próximo ou latente, questionamentos a partir da relação entre música, bailarino, projeção e movimentos.

Intentou-se provocar na plateia a sensação de estarem inseridas neste ambiente, mesmo com a função primeira de observar. Desta forma, compreendemos que a plateia assume a função de corpo interface, onde pode ser capaz de utilizar os três vetores como a informação que vem de fora para dentro, a estrutura, a projeção, o bailarino, entre outras que já foram mencionadas acima; a intersticial que podemos colocar no caso as pessoas que estão a minha volta e por último a de dentro para fora que é onde o indivíduo irá processar todas essas informações, refletindo sobre elas e deixando ou não ser afetados, a fim de gerar ou não significado para determinada experiência, podendo até criar relações que vão além do espaço da performance.

Além das questões de corpo interface e das relações feitas com o objetivo de instigar a plateia à reflexão, o trabalho *HumanON* foi pensado no intuito de discutir de forma poética e subjetiva questões presentes no cotidiano. Criticamos o corpo do homem contemporâneo no intuito de o mesmo sofrer influencias das tecnologias, devido ao fato desta estar constantemente inserida em nossos dias. Porém, a crítica mencionada não refere-se se tais atos ou costumes sociais gerados pelo uso da tecnologia, dando-os como certo ou não, mas antes utilizo a palavra crítica no sentido de apontar e tornar visível essa outra forma de olhar para estas questões que estão tão latente no nosso cotidiano.

Outra questão que está inserida, mesmo que de forma sutil, mas que talvez tenha sido o grande mote desta pesquisa teórica e do trabalho prático, é de que as pessoas apenas consomem a tecnologia e não refletem sobre a mesma, apenas se preocupam em ter os aparelhos mais sofisticados, porém não pensam sobre tudo isso. Ponderamos novamente que não se há como finalidade ter um posicionamento a favor ou contra sobre utilização de tecnologias nos nossos dias, mas posicionamo-nos simplesmente como observadores que tentam entender o que está acontecendo no mundo, quais são as proporções disso tudo e para onde possivelmente irá.

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

Por fim, convidamos a plateia a afetar-se pelas informações contidas no trabalho como um todo e a desfrutar deste olhar e possa produzir sentido para si.



Figura 01: *HumanON*  
Apresentação realizada no espaço artístico Casa Selvática.  
Foto: Guilherme Akio Nojima Garmatter

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, ao analisarmos a tecnologia, percebemos que a mesma influência de forma muito significativa o indivíduo, seja no âmbito social, na relação com o outro, como também, na forma com que o mesmo se relaciona no espaço físico. Essa urgência das novas tecnologias (tecnologias móveis) presente nos dias atuais abre uma possibilidade para olharmos para o corpo de uma forma diferente, cumprindo assim, através deste artigo, entender que corpo é este dito corpo contemporâneo e quais as suas características?

Este corpo contemporâneo passa a ser entendido sobre três aspectos:

a) como sendo um corpo interface, onde assume a principal função e dialogar e refletir sobre aquilo que o transpassa;

b) um corpo ubíquo, que tem por sua característica um corpo presente tanto no espaço físico quanto no espaço da rede digital, ou seja consegue percorrer de forma bivalente esses dois espaços. E por ultimo,

## Encontro Anual de Iniciação Científica da Unespar

c) um corpo fragmentado, onde pode ser considerado como uma extensão do corpo ubíquo, devido ao fato de conter pedaços deste corpo na rede digital.

Portanto, ao olharmos para a tecnologia pelo viés da dança, vemos como esta assumiu um papel interessante ao ampliar a estrutura considerada até então estática, passa a vigorar-se móvel, ao permitir que coreografias ou espetáculo possam ser transportadas para uma outra plataforma além dos palcos de um teatro, como no caso da videodança onde a coreografia é pensada diretamente para a tela, ou no diálogo com projeções em interações performáticas das quais utilizam o diálogo entre corpo físico e corpo projetado/virtual ou como outras inúmeras relações com a tecnologia (entendendo que a mesma pode ser a *Low Tech e High Tech*).

Tais procedimentos ampliam o conceito de espaço e tempo (segundo estudos de Rudolf von Laban) destas estruturas, pois na forma convencional é necessário que o espectador se desloque até o local da apresentação experimentando aquilo naquele determinado espaço e em uma única vez, porém com as tecnologias torna-se possível obter uma outra experiência de espaço e tempo ao poder rever o trabalho que mais gosta, rever determinada parte quantas vezes forem necessárias para observar um detalhe. Claro, além do quesito mobilidade, na qual é possível assistir o trabalho em diversos locais, não somente em teatros ou locais de apresentação, mas podem ser carregados constantemente e visualizados na hora que necessitar e desejar. Ou seja, nos proporciona outra forma de nos relacionarmos e de nos entendermos enquanto artistas nesta época.

Por fim, as questões que surgiram a partir deste início ficam para serem aprofundadas, discutidas e aproximadas em uma próxima pesquisa. Onde as questões percorrem o campo de um diálogo mais concreto entre esse corpo contemporâneo, como é essa relação na cena, de que maneira crio um ambiente de interfaces em diálogo a fim de produzir sentido, tanto para o corpo movente na cena quanto para os que assistem. E talvez, a mais complexa e importante de todas: como a partir deste conceito e entendimento consigo produzir algo significativo em dança?

### REFERÊNCIAS

AGHAEI, Sareh; NEMATBAKHS, Mohammad; FARSANI, Hadi. **Evolution of the world wide web: from web 1.0 to web 4.0**. International Journal of Web & Semantic Technology (IJWesT) Vol.3, No.1, January 2012 DOI : 10.5121/ijwest.2012.3101

LEMONS, André. **Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão**. In: Leão, Lúcia (org). Derivas. Cartografias do Ciberespaço. SP, AnnaBlume, 2004.

\_\_\_\_\_. **Infraestrutura para a cultura digital**. In: SAVAZONI, R; COHN, S. (orgs.) Cultura digital.br organização. - Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2009. 312p.

**Encontro Anual de Iniciação Científica  
da Unespar**

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.(Coleção comunicação)

SILVA, Adriana. Do Ciber ao Híbrido: Tecnologias Móveis como Interfaces de Espaços Híbridos in: Araujo, D. (org). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia** - Porto Alegre: Sulina, 2006, (p.21-51)

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**/Apresentação Helena Katz; texto Leda Pereira – São Paulo: Itaú Cultural, 2003

VERASZTO, E. V. ; SILVA, Dirceu da ; MIRANDA, Nonato Assis de ; SIMON, Fernanda Oliveira . **Tecnologia: buscando uma definição para o conceito**. Prisma.com, v. 1, p. 60-85, 2008.