CUERPO Y PERFORMANCE: VÍDEODANZA Y PERFOGRAFÍA QUE BROTAN DE LAS RELACIONES ENTRE ARTE,CIENCIA Y TECNOLOGIA[11]

Alba Pedreira Vieira
Ph.D. en Danza y Profesora de la Universidad Federal de Viçosa/UFV
apvieira@ufv.br

Claudio José Magalhães
Doctor en Creatividad Aplicada y Profesor de la Universidad Federal de Viçosa/UFV
cjmagal@gmail.com

UFV, Departamento de Artes e Humanidades, Campus, Viçosa/MG, Brasil, 36570-000, e-mail: apvieira@ufv.br

RESUMEN

En nuestras investigaciones teórico-prácticas, principalmente las *performances*, intentamos descentralizar el foco de atención del movimiento de los cuerpos humanos, para incluir también el movimiento (o *performance*) de los artefactos tecnológicos. Presentamos y discutimos una videodanza y una perforgrafía del trabajo "Libertas Quae Sera Tamen" que tuvo lugar en Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil el 28 de octubre de 2017 (https://www.youtube.com/watch?v=LNAWTPHOJXg). La creación, edición y producción del material audiovisual – videodanza y perforgrafía – abrió espacios para que analizáramos y materializáramos relaciones entre cuerpo y ciencia, cuerpo y espacio arquitectónico, cuerpo y medio ambiente, entre cuerpos, entre humanos y no humanos. Se encargó a los artistas-investigadores-bailarines elaborar dispositivos corporales (e.g. gestos, movimientos, expresiones), cuyas poéticas se orientaron por la interacción con la *performance* de la cámara fotográfica o la de video y con quien las 'operó', a fin de que las obras performativas generasen material interesante para ser posteriormente editado y compartidos como material audiovisual. Ya que este trabajo performativo se orientó por la improvisación estructurada, tanto *performers* como quien actuó capturando las imágenes,

[11] En este trabajo presentamos una investigación con el apoyo de la FAPEMIG, PEC/UFV y FUNARBE.

necesitaron desenvolverse en una relación atenta y mantenerse en estado permanente de alerta. Consideramos que los artefactos tecnológicos (cámara fotográfica y de video) también fueron *performers* – pero 'no humanos'. La relación con los artefactos tecnológicos, con la conciencia del registro y posterior edición de imágenes, además del contacto directo con el operador de video, quien al final orientó partes importantes del trabajo, sensibilizó y afectó a los *performers* bailarines para componer en tiempo real. Quien capturó las imágenes, se entregó al proceso creativo de tal forma que se sorprendiera en la medida adecuada para no perder el registro de lo más interesante de lo que estaba siendo creado por los *performers* en cada momento y así permitir que el equipamiento realizase su propia *performance* de manera satisfactoria. Con este trabajo, ellos reafirmaron su compromiso y disposición investigativa para presentar estrategias que revelasen, en el proceso y producto creativo, oportunidades para generar nuevos conocimientos sobre composiciones dialógicas y colaborativas en el arte en interface con la ciencia y tecnología.

PALABRAS CLAVE

videodanza, perforgrafia, tecnología, ciencia, cuerpo virtual, Brasil

ABSTRACT

In our theoretical-practical investigations and artistic works, mainly performances, we try to decentralize the focus of the movement of human bodies, to also include the movement (or performance) of technological artifacts. We present and discuss a screendance and a perforgraphy of the performance "Libertas Quae Sera Tamen", held on October 28, 2017, in Belo Horizonte, MG, Brazil (https://www.youtube.com/watch?v=LNAWTPHOJXg). The creation, editing and production of audiovisual material – videodance and perforgraphy – of this performance opened spaces for us to analyze and materialize relationships between body and science, body and architectural space, body and environment, between human bodies, between humans and non-humans. Artists-researchers-dancers were entrusted with the elaboration of bodily devices (e.g. gestures, movements, expressions), whose poetics were oriented by the interaction with the performance of the camera or the camera and with whom 'operated' it, so that the performatic works generated interesting material to be later edited and shared as audiovisual material. Since this performatic work was oriented by structured improvisation, both performers and those who acted capturing the image, needed to engage in an attentive relationship and maintain a very alert state of presence. We consider that technological devices (camera and videocamera) were also performers – but 'non-human'. The relationship with the technological artifacts, with the awareness of the registration and subsequent editing of images, in addition to the direct contact with the other performer, the video operator, who at the end oriented important parts of the work, affected the dancers performers so that they became sensitive to compose in real time. The camera operator gave himself to the creative process in such a way that he would be surprised to the extent necessary to not lose the record of the most interesting creations by the performers at the time, and thus allow the equipment to perform its own

performance in a satisfactory way. With this work, all human *performers* reaffirmed their commitment and investigative disposition to present strategies that reveal in the process and creative product opportunities to generate new knowledge about dialogical and collaborative compositions in art in interface with science and technology.

KEYWORDS

screendance, perforgraphy, technology, science, virtual body, Brazil

"TOMA 1" – 'TEMPESTAD CORPORAL' INICIAL

Como 'tempestad corporal' inicial (concepto desarrollado por VIEIRA, 2007), proponemos algunas preguntas:

1. ¿Con qué relaciona usted la danza? ¿Con el cuerpo, movimiento, expresión y gestos humanos? Si su respuesta incluye uno o más de estos, su idea sobre este lenguaje puede coincidir con lo que la investigadora y danzarina Zeynep Gündüz (2012) identifica como algo que es asumido por muchos como una convención o una herencia considerada 'natural': muchas personas entienden la danza como algo centrado en el ser humano. La autora explica que esa comprensión tiene varias implicaciones, pero la que particularmente nos interesa es cómo esa percepción coloca a la danza en una posición jerárquica, superior a la tecnología. Esto es, está implícito que el artista humano se coloca en el centro y la tecnología en la periferia de nuestra atención. Pero al pensar en perforgrafía y videodanza, ¿podríamos suponer que la tecnología y los artefactos tecnológicos (cámara fotográfica y de video) también danzan? ¿Y cómo actuar de manera que estrechemos la relación entre la performance del humano y la de la tecnología (e.g., perforgrafía y videodanza) para colocarlas en posiciones más cercanas? Gündüz (2012) sugiere nombrar la relación entre bailarines, artefactos y tecnología en la perforgrafía y en el videodanza como 'interperformance'.
2. ¿Cuándo usted ve una presentación de danza, siente una 'empatía cinestésica', o sea, simula internamente (experimentando semejanzas o diferencias) las sensaciones de los movimientos que ve, tales como velocidad, esfuerzo, cambios en las configuraciones corporales? Según Hagendoorn (2004), esa 'empatía cinestésica' es estudiada por neurocientíficos (e.g., el portugués Antônio Damásio, 2012) quienes se enfocan en las neuronas espejo, o neuronas que hacen que, quien ve, prácticamente dance junto con los bailarines que se están presentando. Se da 'empatía cinestésica' también entre los bailarines, lo que permite que, en una *performance* con improvisación, ocurran interesantes interacciones sin haber tenido ningún ensayo previo (Figura 1).

Figura 1. Interacción entre Caio y Alba en el momento de la performance – empatía cinestésica entre performers permite que la improvisación fluya orgánicamente. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

Sin embargo, para el artista visual Johan Rijpma (2013), la empatía no ocurre solamente entre seres humanos, sino también entre seres humanos y objetos, naturaleza (Figura 2), medio ambiente y/u otros animales. Rijpma llama a esta relación de humanos con otros 'no humanos', como simplemente 'empatía'. Él también ha realizado varios trabajos de videodanza, los cuales son exclusivamente danzados por lo que él llama 'no humanos'.[12]

[12] Por ejemplo, 'Tape Generations' disponible em: <https://vimeo.com/62778259>, 'Cats and Laser Points' disponible em <https://www.theatlantic.com/video/index/260545/cats-and-laser-pointers-this-music-video-wins-the-internet/>.

Figura 2. Empatía entre el performer bailarín Humberto y Naturaleza: él abraza arbusto de la plaza. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

De esa forma, en este estudio vamos a explorar tres propuestas presentadas anteriormente, 'interperformance', propuesta por Gündüz (2012); 'empatía cinestésica', estudiada por Damásio (2012); y "empatía" y "performers no humanos", de Rijpma (2013), por medio de un trabajo performático que fue reelaborado como videodanza y perforgrafia: "Libertas Quæ Sera Tamem", realizada el 28 de octubre de 2017, en la Plaza de la Libertad (Praça da Liberdade) en Belo Horizonte,MG. [13]

Según Van Manen (2003) la perspectiva fenomenológica como método de investigación es sobre todo descripitiva. Entonces, toda investigación fenomenológica que adopta la forma sugerida por dicho autor tiene como fruto o producto final de la escritura de un texto fenomenológico; es decir, un relato que mezcla elementos cognitivos y emotivos, descriptivos e ilustrativos, en su intención de narrar singularmente la naturaleza de una dimensión de la experiencia propia del mundo o de la vida (Sierra, 2008). Empleamos en este estudio la perspectiva fenomenológica (Van Manen, 2003) y eso puede llevar a algunos lectores a pensar que la explicación de la performance y de la videodanza se vuelve en ocasiones demasiado descriptiva. Sin embargo, justificamos la descripción detallada de la performance y de la videodanza porque entendemos que estos dos fenómenos como no pueden ser vistos por quien lee el artículo, necesitan ser descriptos en detalle.

La empatía cinestésica es conceptualizada como una respuesta automática e involuntaria de un cuerpo a otro (Strukus, 2011). La empatía cinestésica o kinestésica se relaciona con las

[13] El videodanza está disponible en la plataforma YouTube en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=LNAWTPHOJXg>. La perforgrafia está disponible en la plataforma Facebook de la compañía Mosaico en el siguiente enlace: <https://www.facebook.com/MosaicoGrupodeDancaContemporanea/photos/?tab=album&album_id=161011077828600>.

percepciones y las respuestas al movimiento. Empatía kinestésica está íntimamente relacionada con el acto de espejar el estado del otro, o sea, el acto de encarnar los estados afectivos y cualidades de movimientos del otro ser humano u objeto. Espejar consiste en reflejar las percepciones de los movimientos del otro con los propios. De los hallazgos de las neurociencias sobre el funcionamiento de las neuronas en espejo y su relación con la intersubjetividad y la empatía, entendemos que, al espejar, al ponerse en el lugar del otro, puede ser más fácil identificarse con sus movimientos.

Entonces, la empatía kinestésica es una respuesta inmediata al reconocimiento kinestésico, el cual a su vez puede ser un tipo de mimetismo. Strukus (2011) aclara que la conexión entre la empatía y el espejo humano, a nivel del sistema neuronal, ha intensificado la cuestión de cómo llegamos a entendernos en el mundo, y recibió gran atención dentro de la comunidad científica cognitiva. Los estudios y hallazgos resultantes ofrecen herramientas alternativas para comprender los tipos de empatía con la performance. De manera recíproca, la performance ofrece posibilidades para examinar la empatía, especialmente si consideramos el evento de performance como un sitio potencial para la práctica empática. La empatía es un término amplio que abarca una amplia gama de formas posibles en el cual nos entendemos.

En relación a los "performers no humanos" y según Griffioen (2017),

> *Desde el siglo XIX, se han producido sorprendentes desarrollos tecnológicos en diferentes campos. En el campo del teatro también se empezó a experimentar más con objetos tecnológicos en el escenario desde el momento en que estuvieron disponibles. Tales objetos incluyen pantallas de televisión, conexiones de internet, drones o en algunos casos incluso robots. La tecnología puede convertirse en un performer, creando nuevas interacciones y posibilidades. [...] El filósofo y sociólogo Bruno Latour demuestra en su libro Reassembling the Social (2005) que los objetos pueden ser actores e incluso tener cierta agencia. Su 'Actor Network Theory' ha sido utilizado muchas veces en las ciencias del teatro en las décadas pasadas. Basado en ANT, el erudito en teatro Christel Stalpaert (2015) introduce el término cuerpo compuesto posthumano, en el que 'un' cuerpo (esto puede ser humano o no humano) es influenciado, negativa o positivamente, por otro cuerpo humano o no humano* (p. 4, 12).

Merece la pena explicar que "cierta agencia" significa en sentido filosófico, la capacidad de un agente de intervenir en el mundo. La agencia es considerada propia de aquel agente, aunque tal agente represente un objeto, una entidad no existente, un personaje de ficción.

"Toma 2" – Quiénes somos y de dónde partimos

En la trayectoria artístico-académica de Mosaico – Compañía de danza contemporánea (vinculada al programa de pregrado en Danza y en asociación con el programa de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Federal de Viçosa, Viçosa/MG, Brasil), hemos realizado investigaciones y trabajos artísticos que permiten ampliar la comprensión de

interfaces entre ciencia, cuerpo y tecnología por medio de investigaciones teórico-prácticas que generan productos ampliamente divulgados en el mundo virtual: videodanzas y perforgrafias. Nuestras obras, fruto de procesos de invesigacines teórico-prácticas son compartidas con la comunidad en general, en nuestro país y en el exterior, a través de diversas plataformas virtuales.[14]

La videodanza contemporánea o la danza mediada por la tecnología en la captura del movimiento, puede ser históricamente rastreada hasta los estudios de movimiento fotográfico de Eadweard Muybridge al final del siglo XIX. Muybridge creó un sistema de posicionamiento de varias cámaras, una al lado de la otra, tomando fotos de forma rápida y sucesiva para capturar el movimiento de maneras nunca antes vistas (Birringer, 1999). Esas instantáneas congeladas vistas en secuencia, creaban una sensación de movimiento de naturaleza cinemática tanto en temas humanos como de animales, de tal forma que revolucionó la capacidad de comprender el movimiento.

Douglas Rosenberg, artista de video y director del Programa de Archivo de Video del Festival Americano de Danza, considera que la danza ocupa espacios completamente diferentes para la cámara y para el teatro. La videodanza, como precursora de la danza digital y de la danza basada en la web, es una forma híbrida, existiendo en un espacio virtual contextualizado por el medio y método de grabación. Como resalta Rosenberg, la videodanza no es un substituto o entra en conflicto con el desempeño en vivo de una danza. Es apenas una manera diferente, pero igualmente poderosa de crear obras de danza (Birringer, 1999).

Al conceptualizar el término videodanza, Shulze (2010) reconoce que esta no es una tarea simple y, eventualmente esto puede ser limitador y contraproducente. Al unir dos tradiciones artísticas (video y danza) en un contexto postmoderno/contemporáneo, las eventuales fronteras se deshacen inmediatamente. Si, por un lado, la danza, por sus características interdisciplinares con diversos niveles de hibridación presenta problemas para una conceptualización formal, por otro lado, el video, además de cumplir un papel como soporte técnico, también posee una tradición artística múltiple, derivada de las experiencias y producciones artísticas del cine, de la televisión y del videoarte (p. 1).

Al discutir este asunto, la performer brasileña que trabaja con videodanza, Ivani Santana (2006), afirma que la danza en la cultura digital elimina fronteras y se contamina de varios pensamientos procedentes de las ciencias cognitivas y de la comunicación. Para la investigadora, vislumbrar la danza con mediación tecnológica es una construcción del pensamiento que no se vale de las dicotomías mente/cuerpo, naturaleza/cultura, ciencia/arte, natural/artificial, real/virtual, que todavía existen en el mundo contemporáneo. Estas separaciones desaparecen para posibilitar la comprensión de que los cuerpos son medios comunicacionales en constante intercambio. Comprendemos que estos

[14] YouTube <https://www.youtube.com/channel/UCQc_AKtjyZqRKTJckbFG4YQ> y <goo.gl/zBtUs1>; **Vimeo:** <Alba Pedreira Vieira>; **Facebook:** <@MosaicoGrupodeDancaContemporanea>, y <@educacaoemartes.ufv>; **Páginas web profesionales**: <http://www.educacaoparaasartes.ufv.br>, y <albavieira.com.br>; **Instagram:** <https://www.instagram.com/dancamosaico/>

intercambios ocurren consigo mismos, con otros seres humanos y con 'no humanos' (Rijpma, 2013) del ambiente que los rodea. Basándonos en estas ideas y conceptos desarrollamos el presente artículo.

"Toma 3" – Qué y cómo hacemos arte: Vídeodanza y Perforgrafia de 'Libertas Quæ Sera Tamen'

Las compañías 'Mosaico' (UFV) y 'Danza Contemporánea (Dança Contemporânea) de la UFRJ (Universidad Federal del Rio de Janeiro)' celebraron el inicio de su asociación con la performance "Libretas Quæ Sera Tamem" con dirección artística y concepción de Alba Vieira (UFV), André Meyer y Ana Célia Sá Earp (UFRJ), y los 'performers danzarines', Victor Oliveira, Amanda Pinheiro, Caio Fillype, Humberto Martins, Júlia Albuquerque, Kênia Braga e Alba Vieira. Entendemos que otros performers – que actuaron de forma más o menos directa en la performance – fueron los siguientes: los artefactos tecnológicos (cámara fotográfica y de video), el sonido ambiente, la guitarra, los transeúntes, la fuente, los vehículos automotores, el tridente, las vestimentas, el templete/quiosco de música y el edificio del Centro Cultural Banco do Brasil/CCBB, el cual está ubicado al frente de la plaza. La fotografía y las imágenes de video fueron del bailarín y otro performer de "Libertas [...]", Mateus Paiva, miembro del LICRID (Laboratorio de imagem y creacción en Danza/Laboratorio de imagen y creación en Danza/UFRJ). Al performar, registrando y editando la videodanza y la perforgrafía, la experiencia de Mateus como bailarín fue fundamental en la acción performativa de captura y transformación de las imágenes. Debido a su repertorio corporal y conocimientos técnico-científicos, él actuó en momentos fundamentales de "Libertas [...]."

La performance se constituyó de improvisación estructurada y vestimentas compuestas por una paleta de color con tonos negro, rojo y gris – tonos fríos para realzar el otro performer, el ambiente (Figura 3).

Figura 3. Vestimenta en tonos fríos para realzar el 'performer ambiente': Caio, Victor y Amanda. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

La vestimenta también actuó performativamente con el fin de rechazar nociones ofrecidas por la ciencia biológica, o sea, cómo esta encara el género a partir de factores determinados esencialmente por la genética: cromosoma X, femenino, y el Y, masculino, lo que definiría el sexo y género de las personas. En contra de esta visión, todo *performer* con cromosoma X usó pantalón largo (pieza típica del vestuario masculino que en Ballet Clásico es usada solamente por hombres), y los demás *performers* con cromosoma Y compusieron sus vestimentas de la siguiente forma: Caio y Victor usaron, respectivamente, falda y vestido, y Humberto usó pantalón largo y *collant* (este último es considerado una pieza del vestuario femenino). Véanse las figuras 4 y 5.

Figura 4. Victor con vestido gris y Caio con falda negra. Efectos de la acción performática del vestuario. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

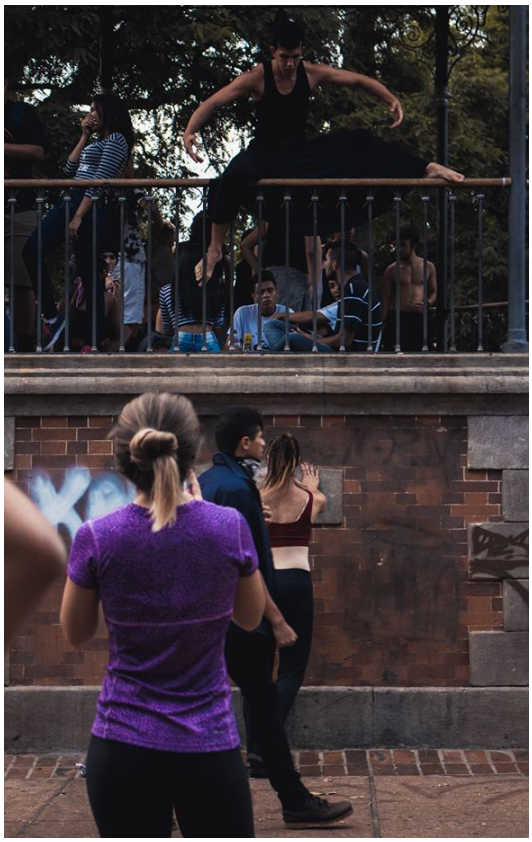
Figura 5. Alba con pantalón negro y top color vino, Humberto con top y pantalón negros. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

¿Cuál era ese ambiente? Al llegar a la Plaza de la Libertad, [17] fuimos sorprendidos por el gran número de personas que allí se encontraban y muchos de ellos estaban disfrazados y/o enmascarados. Era un encuentro festivo, organizado a través de redes sociales, próximo al Día de las Brujas, que en Brasil es celebrado el 31 de octubre. Era el 28 de octubre de 2017.

La Plaza estaba llena de personas, la mayoría jóvenes, pero percibimos la presencia de algunas pocas personas de la tercera edad y niños. Empezamos entonces a reflexionar: ¿Cómo 'ocupar' aquel espacio? ¿Cómo performar "con la fuente", en lugar de "en la fuente"? ¿Cómo performar "con el templete/quiosco de música", en lugar de "en el templete/quiosco de música"? (Figuras 6 y 7).

Figura 6. Alba y Victor en performance "con la fuente", en lugar de "en la fuente". Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

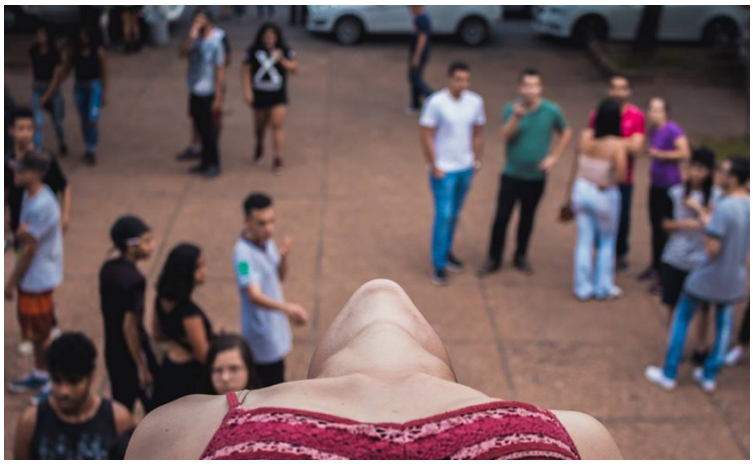
Figura 7. Caio y Amanda en performance con el templete/quiosco de música, en lugar de en el templete/quiosco de música. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.



¿Cómo invitar al ambiente y a los transeúntes a performar con nosotros? En los directores presentes, Alba y Ana Célia (danzarina, coreógrafa y profesora investigadora de la UFRJ), había la seguridad de que nos sentiríamos cómodos con aquella situación totalmente inusitada. En los demás *performers* bailarines, había cierta desconfianza y duda. Tal vez incluso miedo de que las personas y ambientes fueran hostiles a nuestra presencia (Figuras 8 y 9).

Figura 8. Performer danzarina Alba observa calmadamente la performer fuente y performers transeúntes, mientras capta la energía del ambiente para iniciar sus movimientos. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.

Figura 9. Performer bailarina Júlia en sus primeras relaciones con los transeúntes y con el ambiente. Duda e incertidumbre sobre cómo establecer conexiones positivas. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte 28/10/2017.



En la videodanza y en la perforgrafía, las imágenes fueron seleccionadas y editadas de modo que mostrasen cómo impregnar la realidad encontrada por los performers, además de proponer las siguientes cuestiones: ¿Quiénes eran los brujos? ¿Los performers que se relacionaron con el ambiente y con lo que en él había de inusitado (inclusive con transeúntes, vehículos automóviles, templete/quiosco de música y la fuente de agua) y crearon con sus cuerpos formas inusitadas? Véase Figuras 10, 11 y 12.

Figura 10. Performers danzarines relacionándose con el templete/quiosco de música de la Plaza de la Libertad (Praça da Liberdade). 'Empatía cinestésica' de similitud en el movimiento entre ambos, y 'empatía' entre ellos, humanos, y el performer no humano, templete/quiosco de música. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 11. Performers danzarines relacionándose con la fuente de la Plaza de la Libertad (Praça da Liberdade). 'Empatía cinestésica' de similitud, pues performers y chorros de agua buscan la verticalidad en sus movimientos. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 12. Relación de 'Empatía cinestésica' de similitud entre los performers bailarines: forma inusitada creada por ellos durante la improvisación. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

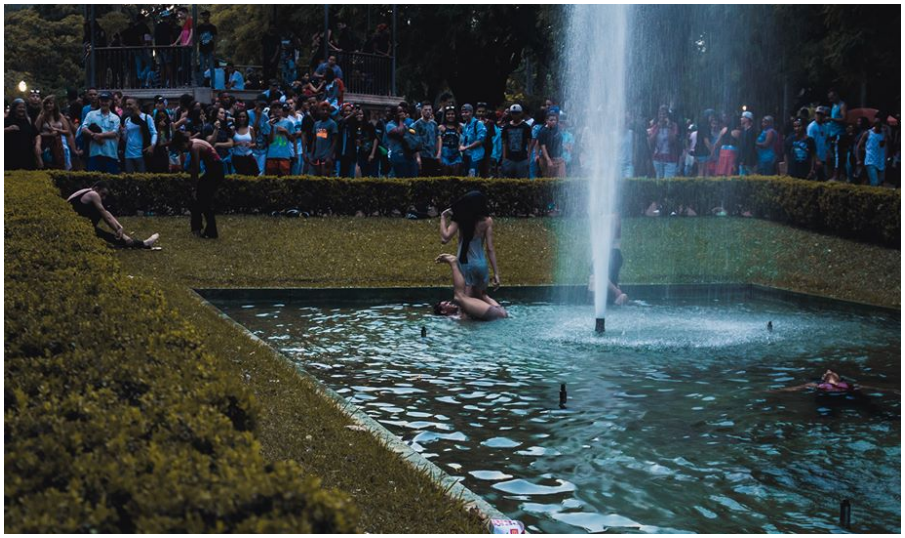
Mateus (con ojos, oídos y todo el cuerpo atento al hacer su performance como operador del artefacto tecnológico) sensiblemente se relacionó y captó los cuerpos performativos bailarines en sus relaciones con ellos mismos y entre ellos, con el artefacto tecnológico, con el ambiente (no humano, véase la Figura 13) y con los transeúntes.

Figura 13. Performer humano Victor en performance y empatía con el ambiente – templete/quiosco de música. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

La perforgrafía uestra claramente la sagacidad del performer operador, Mateus, quien no apareció en ningún momento del video, tampoco en las fotos, pero que sí fue capaz de captar momentos y situaciones variadas y cruciales, como relaciones de 'empatía cinestésica' indirecta entre performers bailarines y performers transeúntes. Su performance, aunque invisible a los ojos, es claramente notada en la 'interperformance' – videodanza y perforgrafía (imágenes 14 y 15).

Figura 14. 'Empatía cinestésica' de similitud entre dos performers-bailarinas humanas, Amanda y Alba. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 15. 'Empatía cinestésica' indirecta entre performers bailarines y performers transeúntes – estos se pusieron alrededor de la fuente para acompañar la performance. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.



En la edición del video, optamos por dejar el sonido ambiente, ya que, este *performer* (que algunos llamarían 'fondo musical') marcó importante presencia en la *performance*. Por ejemplo, el ruido intenso de voces y risas de los transeúntes.

Percibimos que hubo participación directa de algunos *performers* transeúntes. Probablemente esto sucedió por la 'empatía cinestésica', o sea, por medio de la conexión de 'neuronas espejo' (Damásio, 2012) de los transeúntes con los *performers* danzarines. Como muestra, cuando los *performers* danzarines, se preguntaban señalándose a sí mismos, en las escaleras y puerta de la entrada del CCBB: "¿Esto es arte?". O entonces, señalaron hacia dentro del CCBB y preguntaron: "¿Aquí es arte? ¿Y esto aquí (señalándose a sí mismos), es arte?" Enseguida, aún en este lugar, Caio y Alba interactúan y él le dice 'enfadado' (moviéndose sobre su falda): "¡En la franja de mi falda no hay arte!" ("na barra da minha saia não tem arte!"). El tono de Caio estuvo tan cargado de rabia, que provocó que uno de los transeúntes que observaba tal escena comentara, performando de forma más directa con los *performers* bailarines y con el artefacto tecnológico: "¿Es una pelea?"

Alba ya había performado anteriormente con el no humano, falda, de Caio. Mientras estaban en el templete/quiosco de música, hubo un cuarteto interesante: Alba y Caio se relacionan entre sí, al mismo tiempo que Alba interactúa con la performer no humana, falda de la vestimenta de Caio, y Caio, a su vez, interactúa con la performer no humana templete/quiosco de música. Alba continúa su performance empática con Caio y con la falda, poniéndosela en su cabeza. La perforgrafia de Mateus registra una compleja gama de interacciones que ocurren durante una performance con composición en tiempo real (Figuras 16 y 17).

Figura 16. Alba en performance con la falda, mientras Caio performa con el templete/quiosco de música. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 17. Performers humanos interactúan entre sí (Caio y Alba), concomitante a la performer humana Alba interactuando con la performer no humana falda. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Otra pieza importante fue el guitarrista (en la plaza), quien actúo directamente en la *performance*, acercándose a los bailarines y tocando animadamente. Los bailarines establecieron una profunda 'empatía cinestésica' de similitud con el guitarrista, probablemente por su amplia experiencia en danzar con música.

En la edición, las escenas del videodanza fueron organizadas como en un mosaico, de manera no cronológica y fragmentada, pero de un modo en el que se indica la importancia de todos los *performers* que actuaron en el trabajo (artefacto tecnológico, transeúntes, *performer* operador del artefacto, ambiente y *performers* bailarines):

- La escena inicial muestra a Alba (*performer* bailarina) con el cuerpo mojado (ella había acabado de performar interactuando con la *performer* fuente) cruzando la calle, avanzando a ritmo moderado, sale de la plaza y va hacia la entrada del edificio del CCBB – claramente se percibe el zoom en su cuerpo, pues Mateus se mueve muy cerca de ella, intentando acompañar su tiempo, con el fin de no perderla en medio de la *performance*, ahora agitada por ls vehículos y transeúntes. La *performance* de Mateus es la responsable de haber captado la interacción entre Alba y el *performer* edificio: ambos se 'sienten' y se tocan (piel de Alba y paredes y puertas con rejas del CCB). Al performar con el edificio, Alba trabaja lo que se conoce en Arte del Movimiento (Laban, 1990) como espacio positivo y negativo del edificio. En esta interacción, ella busca un medio para entrar, sin embargo, las rejas de las puestas del edificio responden de forma ajustada, estrecha. Ella intenta inserir su cuerpo por entre las puertas enrejadas (trabajando

espacio positivo) en local destinado a la exposición artística, no obstante, sin éxito. En su *performance*, sintiéndose más a gusto con los movimientos más lentos de Alba, Mateus se aleja un poco y disminuye el zoom. De esta forma, él captura a Alba penetrando, sin atravesar, la puerta de vidrio del CCBB. Ella respeta lo que hay allí, mientras es observada por los guardias de seguridad del local. Otros *performers* humanos de esa escena son las personas que entran y salen del frente, pareciendo evitar el establecimiento de 'empatía cinestésica' de similitud con la *performance* de Alba. Ellos ni siquiera la vieron. ¿Será que, al acabar de salir de una exposición en un local considerado 'santuario' de arte (el CCBB), ellos no lograr conectarse con aquella *performer* como una artista? ¿Será que consideran que el arte 'sólo' se encontraba dentro del edificio?

El *performer* editor hace un corte seco en el videodanza.

- En la escena 2, Mateus performa enfocando primeramente a Victor, quien interactúa con la fuente. Los movimientos fluidos, lentos y leves de Victor, contrastan con la *performance* más fuerte de la fuente: hay fuerza y rapidez en el chorro de agua. En esta *performance* entre Victor y la fuente, hay claramente una relación de 'empatía': contrario al flujo de agua que se eleva, Víctor baja su cuerpo. De repente, la *performer* bailarina Júlia cruza rápidamente en frente de la cámara en un nivel inferior. Mateus responde a esa intervención, llevando la cámara hacia algo que le llama mucho más la atención: la cara emocionada de la *performer* danzarina Amanda. Este movimiento rápido de la cámara fue intencionadamente dejado en el video, en lugar de hacerse cualquier transición de imagen o un corte seco. Queríamos mostrar bien claramente el dinamismo y varios puntos de vista de la *performance*, y cómo Mateus y el artefacto tecnológico se relacionaron con estos elementos. Amanda está totalmente paralizada, en contraste con los movimientos rápidos de los chorros de agua de la fuente. La cámara juega entre un zoom en el rostro emocionado de Amanda y un zoom en el rostro del *performer* bailarrín Caio, que intenta hacerla sonreír. Caio amplía su 'empatía cinestésica' y, finalmente, abraza a Amanda. Mateus performa rápidamente en un zoom que pasea más lentamente por los cuerpos de Amanda y Caio para capturar el movimiento delicado de brazos y manos que se tocan. La cámara continúa su paseo dejando el enfoque de los dos hasta alcanzar a Victor, que ahora sale de la fuente. Mateus se conecta y enfoca a Júlia, que está en posición de cuclillas a la orilla de la fuente, balanceando la cabeza de un lado a otro. Su sonrisa y movimientos, como si estuviese jugando alegremente, contrastan con la escena que es entonces buscada para registrar por Mateus: el *performer* operador fue lo suficientemente rápido con la cámara para filmar a Caio y Victor entrelazando las manos de Amanda en una escena demostrativa de afecto y calidez. Mateus percibe el enorme flujo emotivo interno de los tres *performers*, Caio, Amanda y Victor y, para performar la cámara de forma similar, la mueve alrededor de sus cuerpos, que están separados. Este registro es fruto de una clara 'empatía cinestésica' entre *performer* operador y *performers* danzarines. El movimiento circular y poético de la cámara se relaciona con la alta carga emocional que se mueve internamente en los cuerpos de los *performers* danzarines.

En la edición, Mateus performa con un corte seco.

- La escena 3 se inicia con Caio, Amanda, Júlia y Alba relacionándose con la puerta de entrada del CCBB y con los transeúntes. Ellos le preguntan a todo aquel que entra y sale del edificio: "¿Esto aquí (señalándose a sí y a lo que está más allá de la puerta de vidrio) es arte?" "¿Soy arte?" 'Empatía cinestésica' de similitud ocurre, y una persona responde: "ustedes son arte, ustedes estaban danzando, yo los vi a ustedes danzando". Las preguntas continúan mientras las personas continúan pasando en el pequeño espacio de la puerta de vidrio que separa el arte del CCBB del arte de la compañía Mosaico;
- En la transición entre la escena 3 y 4, Mateus elige a la *performance* hecha por el artefacto cuando Mateus la operó rápidamente: una imagen manchada, que no podemos distinguir lo que es. Pero es lo que es, lo que el artefacto performó con sus propios recursos en respuesta al movimiento rápido de Mateus;
- La escena 4 se inicia con un zoom en el rostro de Júlia. Ella está al frente de la fuente respirando jadeante, y entonces se mueve y se contorciona, abraza arbustos y camina en dirección a la *performer* bailarina Kênia que permanece paralizada. Júlia entonces, busca comodidad en sí misma, y se abraza. Mateus, por tanto, mueve la cámara para registrar el abrazo entre Amanda y Humberto. De ahí él sigue con un zoom sobre Caio que ya no está performando más con su falda larga. Mateus pasea verticalmente con la cámara por el cuerpo semidesnudo de Caio para registrar el pequeño movimiento de sus dedos de los pies que parecen querer moverse horizontalmente. Júlia performa con la falda de Caio, colocándosela en la cabeza. Esta escena muestra 'empatía cinestésica' de similitud (abrazo entre dos humanos, Amanda y Humberto) y diferencia (o sería mejor decir indiferencia de Kênia, que ni siquiera mira a Júlia que de ella se aproximaba) entre *performers* humanos;

Transición entre escenas por Mateus con un corte seco.

- Al frente del edificio del CCB, Caio toma fuertemente por la cintura a Alba, como si quisiese paralizarla y los dos realizan giros hasta que ella logra soltarse. Ella entonces busca una relación con la falda de Caio e intenta esconderse bajo ella. Caio gira y dice repetida y nerviosamente: "en la barra de mi falda no hay arte". 'Empatía cinestésica' de similitud con un transeúnte, que comenta: "¿Qué es esto, es una pelea?" Mateus lleva la cámara para enfocar a Victor, cuyos movimientos calmos y lentos contrastan con los de Alba y Caio. Estos dos comienzan a imitar los movimientos de Victor. Alba los abraza, mientras Mateus mueve la cámara hacia Júlia, quien está allí cerca. Ella se mueve performando con un 'tridente de diablo' que tomó prestado de algún transeúnte. Ella lo mueve como si estuviera remando un barco y Mateus acompaña su recorrido espacial hasta enfocar a Alba y Caio, quienes ahora empujan el cuerpo estático de Victor. El paseo de la cámara muestra los varios enfoques de atención de la performance: Júlia remando y el tridente del diablo dibujando figuras ondulantes por el espacio, Amanda interactuando oralmente con transeúntes, Victor abrazando a Alba y con ella haciendo contacto de improvisación;
- Zoom en el rostro de Amanda y Júlia, en momento de quietud; registro de movimiento de la cámara para mostrar a Caio y a Alba improvisando, como si estuvieran jugando:

intentar parar los coches y cruzar la calle. Ellos aplauden para llamar la atención de los coches, que continúan pasando indiferentes;

- La siguiente escena del videodanza está hecha una transposición de imágenes y de voz de Alba; mientras continua la escena de Caio y Alba moviéndose en la calle cerca de los carros que pasan. La performance de los coches no se perturbó por la performance de los dos. 'Empatía' de diferencia. Alba está al frente del gran banner que anuncia la exposición actual del CCB. Ella anuncia la performance de las compañías Mosaico y UFRJ que ya está en curso y casi en el final, y juega con el horario y la fecha de la performance, invirtiendo los números;

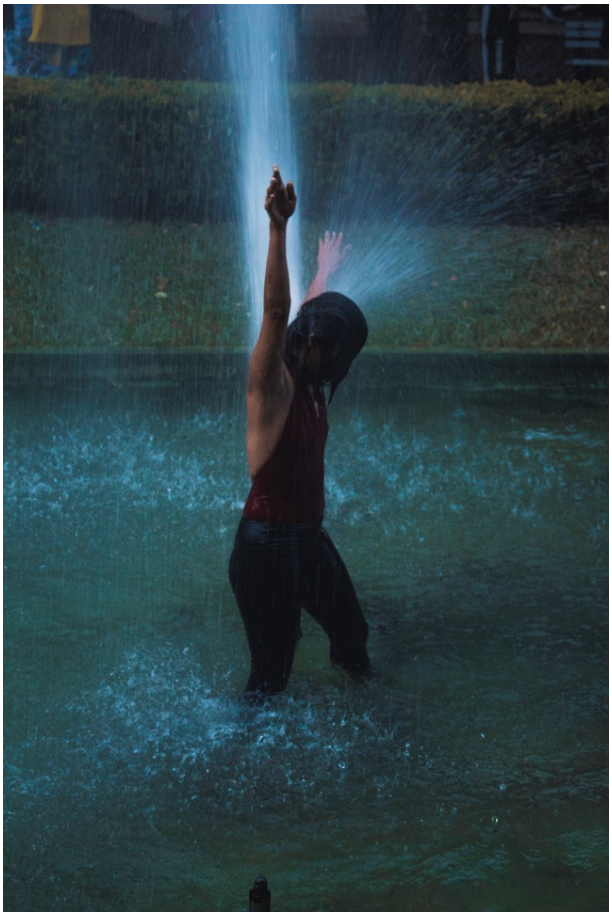
Corte seco.

- Al frente de la fuente, Humberto improvisa con Amanda; Mateus pasea con la cámara para mostrar un zoom de la cara de Victor, Caio sacude la cabeza mientras Júlia enrolla la falda de Caio en su cabeza y rostro; Humberto fija la mirada en la cámara y sale – clara y única interacción en la performance de relación muy directa de un humano con este performer no humano, la cámara. Amanda abraza a dos transeúntes, quienes la abrazan recíprocamente en una 'empatía cinestésica' de similitud y luego se aleja. Victor comienza lentamente a moverse mientras Amanda improvisa cerca de él, no obstante, ellos no interactúan directamente. Mateus mueve la cámara para registrar a Júlia sambando frenéticamente, lo que es intensificado, en la edición, con el aumento de la velocidad de las imágenes del videodanza. Amanda y Júlia se abrazan;

Corte seco.

- Alba está en la fuente performando con un chorro de agua (véase la Figura 18); la edición de la imagen es hecha totalmente en retroceso, lo cual se torna evidente solamente cuando el chorro de agua se mueve hacia abajo envés de elevarse, en esta misma escena, Mateus opta por usar un recurso más en la edición, y se suma una transposición de varias imágenes y la voz de Alba de nuevo es inserida y vuelve a ser oída: "Esto no es arte, aquí es arte", "¿Esto es arte? ¿Aquí es arte?" Mateus agrega la voz de un transeúnte: "Esto también es arte".

Figura 18. Chorro de agua de la fuente en performance con Alba: empatía de ambos al buscar movimientos en un nivel alto. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.



- Transición para la próxima escena, movimiento rápido de la cámara;
- Un transeúnte performa con la obra y con los performers danzarines tocando su guitarra mientras, los performers improvisan (véase Figura 19). Mateus mueve bastante la cámara, en este paseo intenta registrar el intenso movimiento y la relación entre los humanos, y de los humanos con lo no humano (guitarra) que hay en escena.

Figura 19. Performers danzarines performan con la performer guitarra (a la derecha de la imagen). Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Todo el inicio de la performance fue registrado en fotos, por esta razón fue expuesta la peforgrafía de estos movimientos en Facebook – después de realizado el tratamiento de las imágenes. En su performance fotográfica, Mateus captó varios registros interesantes, como performances de la vestimenta, relaciones de performer bailarina con performer transeúnte y performer espacio, abrazos de performers bailarines entre sí, el abrazo de una performer en una estructura del performer ambiente, el abrazo que una performer se da a sí misma (Figuras 20, 21, 22, 23 y 24).

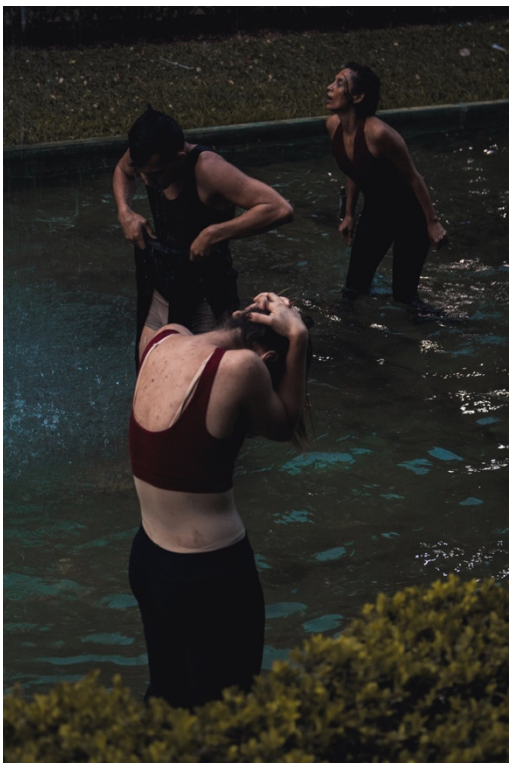
Figura 20. Performance de lo no humano – vestimenta performa con Caio. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 21. Relaciones de performer danzarina Júlia Linda con performer transeúnte y performer espacio. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 22. Performers se abrazan. 'Empatía cinestésica' de similitud. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 23. Performer Amanda abraza columna del templete/quiosco de música de la plaza. 'Empatía' entre humano y no humano. Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.

Figura 24. Amanda se abraza. ¿Disminuyó o identificó la 'empatía cinestésica' con otros humanos y/o 'empatía' con otros no humanos? Fuente: Mateus Paiva, Belo Horizonte, 28/10/2017.



"TOMA 4" – REFLEXIONES INTERMITENTES

Consideramos que tanto la videodanza como la perforgrafía son productos de una acción performativa que se acerca al Dadaísmo. Fuga del arte tradicional, poética del contraste. A veces, movimientos veloces contrastan con acciones lentas; *performers* enmudecidos mientras se oye el gran ruido de voces y risas de las personas alrededor, *performers* calientes en el agua helada de la fuente. Algunos estados de parálisis (Kênia e Humberto) contrastan con movimientos frenéticos de la cámara. Más que una manifestación, intervención, *performance*, la videodanza es una invitación a la reflexión e intento de ruptura con la conformidad y comodismo. Días de las brujas, caza a los hechiceros - y ¿Quiénes serán estos perseguidos seres? ¿Seremos nosotros, los artistas?

¿O será que nuestra gran hechicería consiste en reflexionar sobre el arte que producimos? Al fin, no es fácil analizar los trabajos que nosotros mismos creamos a partir de una postura crítica. Para además de gustar o no gustar de esta *performance*, "Libertas [...]", y de sus otros productos 'interperformances' – videodanza y perforgrafía – ¿Será que estas obras pueden llevarnos a reflexionar sobre aspectos de nuestras vidas, tales como relaciones entre seres humanos, de estos con el ambiente, entre humanos y máquinas? ¿Será que estos trabajos artísticos pueden, también, llevarnos a cuestionar qué es arte, quién la define, dónde ocurre, dónde puede o no ocurrir, quién la hace?

Los *performers* interactuaron entre sí, con el ambiente, con objetos, con los transeúntes a través del dialogo oral, pero principalmente corporal y a través de conexiones in-excorporadas (Vieira, 2007; Fernandes et al., 2017). O sea, conexiones que continuamente identifican los intercambios y flujos internos y externos de humanos entre sí y de estos con no humanos. Ya que, este trabajo performativo se orientó por la improvisación estructurada, tanto *performers* bailarines como Mateus, quien capturó las imágenes, necesitaron estar en una relación atenta y mantener un estado de presencia bastante alerto. Consideramos que, los artefactos tecnológicos (cámara fotográfica y de video) fueron también *performers* – pero 'no humanos'. La relación con los artefactos tecnológicos, como el propio conocimiento de los recursos de registro y edición de imágenes y con el otro *performer*, operador, quien orientó la *performance* de los artefactos, sensibilizó los cuerpos artísticos (*performers* danzarines) para componer en tiempo real.

Quien capturó las imágenes se entregó al proceso creativo de forma tal que pudiera sorprenderse en la medida adecuada para no perder el registro de lo más interesante que era creado, en el momento, por los *performers* y permitir que el equipamiento realizase su propia *performance* de manera satisfactoria. Hubo también otros *performers* humanos (transeúntes) que se involucraron con los *performers* y con el trabajo performativo a lo largo de su realización, ejercitando la 'empatía cinestésica' a través de neuronas espejo (Hagendoorn, 2004, Damásio, 2012). Ejemplos de esta 'empatía cinestésica' que ocasionó la participación indirecta, fueron todos los transeúntes, y la participación directa y clara en la *performance* "Libertas [...]" fueron: el guitarrista, las personas que hicieron comentarios ("¿Es una pelea?") o respondieron nuestras preguntas ("ustedes también son arte"). En "Libertas [...]" identificamos otros 'no humanos' (además de la tecnología) que acuaron y cuyas acciones se tornaron aún más performativas por la edición del videodanza y de la

perforgrafía: el agua de la fuente, el tridente del diablo, los vehículos automotores, el edificio del CCBB, la vestimenta, el sonido ambiente. Estos 'no humanos' también desarrollaron 'empatía' (Ripjma, 2013) con la *performance* y con los otros *performers* humanos. Los *performers* humanos, bailarines y operador, se permitieron acceder a espacios de descubiertas artísticas y proponer nuevos retos. Con este trabajo, ellos reafirmaron su compromiso y disposición investigativa para presentar estrategias que revelan, en el proceso y producto creativo, oportunidades para generar nuevos conocimientos sobre composiciones dialógicas y colaborativas en arte con interface con la ciencia y la tecnología.

En este sentido la *performance* "Libertas Quae Sera Tamen" trata de libertad. La libertad que se busca retratar es aquella que permite cuestionar valores establecidos en arte y sociedad e intenta cambiar las costumbres muy arraigadas en nuestra sociedad, tales como: conceptos como masculino y feminino, empatía cinestesica del hombre con las máquinas y otros artefatos, el cuerpo como medio expresivo y también como forma de esabelecer contactos con otros seres (humanos o no humanos). Tambien trata de aspectos del arte en una sociedad de consumo y de masas. En ese camino la originalidad del trabajo y la movimentación de los cuerpos, conducen el espectador a relexionar sobre la forma en que nuestra sociedad se organiza de modo a repetir, a ser igual, mecánica incluso cuando consume (productos de toda naturaleza).

Entendemos que esta *performance*, permitió producir un cambio en la rutina de todos aquellos que pudieron verla en la Plaza de la Libertad en Belo Horizonte. Aunque hubiera coincidido con un dia de fieta y celebración, las acitudes de los artistas produjeron alteracciones y formas totalmente distintas de relcionarse con estos espacios, objetos y seres variados. Es decir, cada artista al relacionarse con la fuente, con el quiosco o con el edificio del CCBB, pudo demonstrar cómo, al final, aún en un día de fiesta, todo lo que se hace es muy previsible, sin permitir o dejar condicines para ver los objetos y espacios del cotidiano de una forma nueva. La libertad de la mirada, del cuerpo que se mueve, que afecta y que es afectado, sólo se produce si se permite ver y sentir las cosas (incluso a sí mismo) en profundidad, fuera del espacio superficial y uniforme de la sociedad contemporanea.

Una última provocación: ¿los colores del *performer* vestimenta, negro y vino tinto, podrían, respectivamente, recordar el luto y la sangre derramada en la historicidad mineira en busca de su libertad? Al fin y al cabo, varios mineiros fueron asesinados y hasta ahorcados (como Tiradentes) en la lucha por la libertad de Brasil contra los colonizadores. ¿Cómo inconfidentes, nosotros, artistas, en la actualidad aún hemos buscado la "Libertad, aunque atrasada/Liberdade ainda que tardia/ Libertas Quae Sera Tamen" para que performemos con imaginación nuestras/nuevas/diferentes ideas y propuestas artísticas?

REFERENCIAS

Cinedans. (23/04/2013). Cinedans 2013 | LECTURE: On dancing bodies. Towards a posthuman understanding of screendance. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ktFU5xVwNss , 20/12/2017.

Damasio, A. (2012). Self comes to mind: Constructing the conscious brain. New York: Vintage.

Fernandes, C., Morais, L. A, Scialom, M. y Vieira, A. P. (jan./jun.2017). Imersão Cristal: Princípios, Recorrências e Reverberações. Revista Ouvirouver, Uberlândia v. 13 (n.1), p. 48-65. doi: http://dx.doi.org/10.14393/OUV20-v13n1a2017-4

Griffioren, T. (2017). Not to be human: Understanding movements and interactions made by technological non-human performers in a theatre setting. (Tesis de maestría). Contemporary Theatre, Dance and Dramaturgy Utrecht University. Utrecht, Netherlands.

Gündüz, Z. (2012). Digital dance: (dis)entangling human and technology. Amsterdam: Rozenberg Publishers.

Hagendoorn, I. G.. (2004). Some Speculative Hypotheses about the Nature and Perception of Dance and Choreography. Journal of Consciousness Studies 11(3-4), p. 79-110.

Mosaico Cia de Dança Contemporânea. (24/12/2017). Performance Libertas Quae Sera Tamen. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=LNAWTPHOJXg

Rijpma, J. (2011). Tape Generations. Utrecht. Recuperado de https://vimeo.com/62778259.

Santana, I. (2006). Dança na cultura digital. Salvador/BA: EDUFBA.

Sierra, J. A. J. Potencialidad formativa de la lectura de textos fenomenológicos desde la perspectiva de Van Manen.Teoría de la Educación Revista Interuniversitaria [Internet], 20, p. 125-150. Recuperado de http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/987, 20/12/2017.

Strukus, W. (2001). Mining the Gap: Physically Integrated Performance and Kinesthetic Empathy. Journal of Dramatic Theory and Criticism 25 (2), p. 89-105. Recuperado de https://journals.ku.edu/jdtc/article/view/4405/4133, 15/12/2017.

The Atlantic. (31/07/2012). Cats and Laser Points. Utrecht. Recuperado de https://www.theatlantic.com/video/index/260545/cats-and-laser-pointers-this-music-video-wins-the-internet/.

Van Manen, M. (2003). Investigación Educativa y Experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y de la sensibilidad. Barcelona: Idea Books.

Vieira, A. P. (2007). The Nature of Pedagogical Quality in Higher Dance Education. (Tesis doctoral). Temple University, Philadelphia, PA, EUA. Recuperado de https://ufv.academia.edu/AVieira/