

POTÊNCIAS E POSSIBILIDADES *IMERSIVAS* DA ARTE QUE OCUPA O CIBERESPAÇO: REFLEXÕES SOBRE A PRODUÇÃO DE CORPO NESSE MOMENTO DE TRABALHO REMOTO

STEPHÂNIA FITARONI BATISTA LENGROBER¹;
MARIA FONSECA FALKEMBACH²

¹Universidade Federal de Pelotas – ste.lengruber@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – mariafonsecafalkembachufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho emerge do contexto de isolamento que a pandemia de COVID-19 nos colocou e busca provocar reflexões acerca da produção de corpo nesse momento repleto de mediações pelo mundo virtual. A pesquisa propõe explorar analiticamente olhares para videodanças e olhares para videogames em suas possíveis correlações. Esta escrita representa, também, os meus primeiros movimentos na pesquisa coordenada pela professora Maria Fonseca Falkembach (2018), a qual inscreve-se na perspectiva dos estudos foucaultianos e entende, assim, a prática como discurso, buscando compreender que seres humanos, que corpos, que modos de existência estão sendo produzidos pelos saberes que constituem as práticas de dança.

Esta escrita parte do desejo de compreender os processos *imersivos* pelos quais passam o espectador dessas duas linguagens audiovisuais permeadas pela tecnologia, pela videoarte, pela digitalização da cultura e pelo espaço bidimensional de projeção em telas. Como artista da cena, sempre me intriguei com propostas de criação, experimentação e fruição em dança que produzissem *imersão*, pois para mim, este é um fator determinante de qualquer relação que estabelecemos com a arte. Pensando no contexto altamente digital em que estamos, olhar para as potências e possibilidades *imersivas* da arte que mora no ciberespaço, se faz urgente para compreender também o corpo que existe nelas e através delas. Conforme Santana,

O advento das novas tecnologias têm modificado e re-estruturado tudo ao seu redor. E o corpo humano, enquanto sistema aberto e dinâmico, vem transformando-se e, por sua vez, também modificando e impregnando o meio que habita. [...] Esta verdadeira simbiose deu origem a um novo organismo, um novo sistema, que não é apenas corpo, mas que também não restringe-se a uma tecnologia. Representa a emergência de uma nova possibilidade da dança existir. (SANTANA, 2003, p.12,13).

Tecnologias estão impregnadas nas artes cênicas, compondo o mundo “real” da dança. A videodança faz uso da tecnologia na construção de um espaço virtual. Para THEOTONIO (2018, p. 25,26) a videodança é uma mutação na identidade da dança, uma desterritorialização, uma transformação da forma como se comunica que “a faz desabitar seu espaço físico de representação e ocupar um ciberespaço, construindo um diferente tipo de presença corpórea”. O autor ainda aponta que através do ciberespaço “o videodança consegue fazer com que a dança se desloque para diferentes locais em um curto espaço de tempo, reduzindo distâncias entre o espaço da arte e seu público”. É em virtude disso, que, no ano de 2020, com o isolamento social e a mobilização remota, a videodança veio a se tornar a principal forma de criação de artistas do corpo.

Em contrapartida, uma outra forma de arte vem se expandindo em larga escala: os *videogames*. Os jogos eletrônicos existem para, através e partir do ciberespaço. Por serem virtuais, já nascem atrelados a necessidade de produzir *imersão* ao fruidor, que, nesse caso, é a pessoa que joga. Gustavo Audi (2012) explora a noção de *imersividade* do jogador como um estado de consciência, no qual todos os seus sentidos estão voltados para a experiência, um estado mental, que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual do mundo ficcional.

Nesta etapa da pesquisa, apresento duas obras que selecionei para analisar, em busca de elementos determinantes na fruição de uma e de outra. A partir desses elementos busco entender como o processo de criação de cada obra elabora a experiência para quem frui. É possível pensar num elemento da videodança para criar videogame? É possível pensar elementos do videogame para criar videodança? A primeira é uma obra de videodança para crianças: “Cadê?”, produzida por Cláudia Dutra da Cia de Dança *Développé*. A segunda obra é o jogo eletrônico do gênero plataforma/quebra-cabeça chamado “*Unravel*”, desenvolvido pelo estúdio independente *Coldwood Interactive*.

2. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho aproxima-se da pesquisa de prática artística (DANTAS, 2016), uma investigação que se realiza em terrenos de prática artística, para explicitar os saberes operacionais implícitos à produção de uma obra. Este método pode ser realizado não só pelo próprio criador da obra, mas por um outro artista que se coloca como pesquisador e considera também as suas reações somáticas como um tipo de dado (FORTIN, 2006).

Este estudo iniciou com a proposição de questionamentos, fruições, conversas no grupo de pesquisa e busca de materiais. Esse caminho foi conduzido com mote de identificar categorias comparativas entre as duas linguagens aqui estudadas. Após identificar essas categorias, sigo com a análise apoiada por elas e em como elas se manifestam em uma obra e outra, almejando propor novas possibilidades de trabalho com os elementos encontrados.

Quando ingressei no projeto de pesquisa já estava interessada nas danças que podem emergir deste momento de isolamento. Destaco aqui algumas das inquietações que me conduziram nesse sentido: Como a Dança pode se apropriar da direção de arte dos videogames? Como as artes que não nasceram no digital podem apreender fazeres das artes que vivem para e através do mundo virtual? Moviada por esses questionamentos mapeei os conceitos usados na direção de arte de jogos eletrônicos, para depois delinear os *links* existentes entre eles e os conceitos usados na criação de videodanças.

Para iniciar essa pesquisa foi necessário procurar por escritas sobre *imersão* em ambas linguagens artísticas, para assim compreender qual a situação e os caminhos traçados por produções acadêmicas já existentes. Depois, selecionei uma obra de cada linguagem para analisar, levando em consideração o caráter lúdico existente nelas. Leituras realizadas e obras escolhidas, passei para o momento de fruir os trabalhos e traçar comparações, executando a tarefa de assistir e anotar os pontos que marcam a experiência.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Enquanto assistia a videodança “Cadê?” me senti observando a aventura vivenciada pela bailarina por uma janela. Logo no começo a personagem

encontra-se trocando canais de televisão, é a sonoridade o que nos faz acreditar nisso; vemos movimentos característicos do cotidiano, ela boceja enquanto passa os canais, mas o som do bocejo não está presente. Um ponto luminoso surge na tela e a personagem demonstra grande curiosidade por ele. Esse ponto luminoso é um efeito da edição do vídeo, que me faz querer colocar o dedo na tela para ser sua condutora, para brincar de acompanhar e fazer parte da proposta. A bailarina realiza ações de tentar alcançar e de olhar para a câmera. É muito interessante, pois produz conexões mais diretas com o espectador.

Em *Unravel* o personagem é Yarny, uma pequena criatura antropomórfica feita de lã vermelha. O jogador realiza interações com o ambiente usando a linha do personagem para, entre outras ações, se balançar e fazer pontes entre árvores, ou pegar carona em uma pipa. A dinâmica do jogo em questão é produzida a partir das leis da física, isso faz com que possamos compreender corporalmente as movimentações realizadas pelo personagem virtual. Percebo que ao realizar um comando que o nosso corpo reconhece como difícil de executar, os músculos de quem joga se tensionam em resposta. A trilha sonora é um elemento muito importante do jogo, cada passo de Yarny produz um som diferente dependendo das circunstâncias, sons que se completam com a melodia musical e a ambientação sonora.

Após realizar uma busca por referencial sobre os conceitos envolvidos na criação de videogames e de videodanças, e uma breve primeira análise como espectadora das duas obras descritas acima, me deparei com alguns fatores que parecem ser determinantes na experiência *imersiva* de assistir ou jogar. Os fatores encontrados são:

- **Sonoridade:** A audição caracteriza-se como um dos sentidos mais importantes ao vivenciar esse tipo de trabalho, tem o potencial de engolir o espectador e transportá-lo da sua realidade até a ambientação proposta pela obra;
- **Forma de narrativa/dramaturgia:** Aqui interessam os tipos de relações estabelecidas entre o enredo e o espectador, se ela é interativa ou não, quais possibilidades ela oferece à quem assiste;
- **Tutorial/função:** O tutorial no jogo é responsável por informar ao jogador o que ele deverá fazer ali, qual sua função e como ele deve se concentrar naquela ação, isso produz atenção e segundo algumas das leituras feitas, a atenção está intimamente ligada à *imersão*;
- **Empatia cinestésica:** Se trata da movimentação involuntária do espectador como resposta ao que ele assiste. Efeito de processos imersivos, , demonstra um envolvimento sensorial com a obra.
- **Identificação:** Encontrar-se naquilo que se está fruindo cria um laço íntimo entre espectador e obra, uma ligação de compreensão, que se manifesta a partir de nuances culturais, sociais, morais, emocionais, etc.;

A partir destes cinco primeiros fatores que encontrei, escolhi dois para olhar com mais atenção nesse começo de pesquisa: a sonoridade e a empatia cinestésica.

4. CONCLUSÕES

Essa pesquisa está buscando fazer uma proposta de hibridização entre modos de composição de duas linguagens, assim fomenta novas possibilidades de elementos potencializadores do criar videodanças. Ademais, saliento que ainda são poucos os referenciais que discutem a *imersividade* na fruição de videodanças, realizar esse estudo amplia as discussões dessa temática. Cada

vez mais embrenhadas na era digital, é interessante que as artes se conectem e bebam dos pontos fortes umas das outras. Se na área da videodança não se discute tanto sobre *imersão*, deslocamos nossos olhares para uma linguagem que esteja super envolta no propósito da *imersividade* e assim ressignificamos práticas.

Cabe ressaltar ainda, que a pesquisa está vinculada ao “Tatá - Núcleo de Dança-Teatro”, um grupo que tem como foco a criação de obras cênicas para espaços da comunidade de Pelotas e que atualmente se encontra em processo de criação de um trabalho audiovisual, poética na qual possivelmente se entrelaçarão os pensamentos explorados.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUDI, G.M. **Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão.** 2015. 148 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

COLDWOOD INTERACTIVE. **Unravel.** Suécia: Electronic Arts, 9 fev. 2016. Jogo eletrônico. Online. Acesso em: 15 set. 2020. Disponível em: <https://www.ea.com/en-gb/games/unravel/unravel>.

DANTAS, M.F. Ancoradas no Corpo, Ancoradas na Experiência: Etnografia, Autoetnografia e Estudos em Dança. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Porto Alegre, v. 2, n. 27, p. 169-183, 2016.

DUTRA, C. **Cadê?:** Vídeo-dança para criança. Rio Grande do Sul: Cia Développé, 5 set. 2020. Acesso em: 10 set. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/QUHC62UR3B8>.

FORTIN, S. Trad. MELLO, H. Contribuições Possíveis da Etnografia e da Auto-etnografia para a Pesquisa na Prática Artística. **Revista Cena**, Porto Alegre, n. 7, p. 77-88, 2009.

FALKEMBACH, Maria Fonseca. PRODUÇÃO DO CORPO-SUJEITO NAS PRÁTICAS DE DANÇA. In: PAULA GARCIA LIMA *et al.* **CATÁLOGO DA PESQUISA 2018: I** Seminário de Pesquisa do Centro de Artes – UFPEL. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2018. Acesso em: 27 set. 2020. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/spca/anais/>.

SANTANA, I. **(Sopa de) Carne, Osso e Silício. As metáforas (ocultas) na dança-tecnologia.** 2003. 173f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica, São Paulo.

THEOTONIO, D.A. **Dramaturgia virtual: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da videodança.** 2018. 164f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

THE GAMING LIBRARY. Unravel Full Gameplay Walkthrough 1080p 60FPS HD. In: COLDWOOD INTERACTIVE. **Unravel.** Suécia: Electronic Arts, 2016. Acesso em: 10 set. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/hGiN44ZjYLS>.