

Unsquare Dance – Manifesto

Analivia Cordeiro

Unsquare Dance¹ resulta do registro da luz infravermelha por uma camera de video que capta o movimento de “bolinhas” (marcadores pintados com material refletor da luz) colocados nas articulações do corpo de uma performer. Essa captação é transmitida para o computador que processa o programa X-Motion, exibindo o resultado numa tela, em real-time.

Como surgiu este trabalho: a linguagem dos movimentos abrange qualquer mudança espacial do corpo, desde os gestos mais recônditos e delicados, aos mais expansivos e exaltados, que causam forte impressão. Essas mudanças espaciais, aparentemente invisíveis, são captadas pelo olhos como caminhos pela sua capacidade de persistência visual. Esta interpretação não é nova, vem da Antiguidade: os gregos definiam dança como desenhar no espaço.

A exibição da trajetória do movimento é secular: as danças primitivas masculinas feitas com tochas de fogo descrevem círculos no ar, como, por exemplo a dança polinésia de Samoa chamada Sivanofaoti². A pesquisa do movimento através de sua trajetória é mais recente: inicia-se com registros fotográficos da luz movendo-se no escuro. Com o advento do computador este registro se aperfeiçoou, podendo ser submetido a diversas análises de tempo e espaço. Existem algumas pesquisas nesta área, em nosso caso específico citamos Nota-Anna³.

¹ Nome derivado da música homônima do Dave Brubeck Quartet, que sonoriza o trabalho realizado no Instituto de Matemática Pura e Aplicada – IMPA em Dezembro de 2007.

² Que significa da faca de fogo.

³ Notação eletrônica dos movimentos do corpo humano criada entre 1980/94 por Analivia Cordeiro e Nilton Lobo. Ver www.notaanna.com.br

Unsquare Dance nasceu das observações de Analívia Cordeiro, a partir de seus estudos prático-teóricos do movimento humano visto através dos meios eletrônicos, que apontam a necessidade de dar textura á linha que descreve o caminho do movimento no computador. Essa textura poderia dar visualidade á relação musculatura/peso.

Expondo seu ponto de vista para Luiz Velho, numa proposta inovadora, ele criou o projeto Expressive Trajectories e o X-Motion, um programa que dá á linha texturas infinitas, a serem imaginadas e definidas pelo usuario, transmitindo expressão.

A peculiaridade do software X-Motion é criar diferentes visualizações para o movimento variando parâmetros como cores, tipos de linhas, espessuras, pulsações e outros efeitos; que podem ser manipulados em real-time. Enquanto o performer executa o movimento, o VJ, no computador, interpreta-o dando uma expressão artística. Assim uma mesma performance pode gerar vários resultados visuais dependendo de quantos VJs manipulam o programa simultaneamente e criam expressões visuais singulares. X-Motion é um instrumento estético, em primeiro lugar. Daí nasceu Unsquare Dance.

As linhas e formas que Unsquare Dance produz não são abstratas, resultam do movimento do corpo em real-time. Estimulam o pensar movimento, ato possível pelo sexto sentido da percepção humana, o cinestésico, aquele que nos diz onde está cada articulação do nosso corpo no espaço em cada momento do tempo.

Me pergunto: será que o espectador que assiste a Unsquare Dance poderia ver a linha que descreve o movimento sem a ajuda visual do computador? Acredito que ainda não. Nosso olho não está educado para olhar desta maneira alguém que se move. Vemos a pessoa, sua expressão, suas roupas, suas cores. Mas quem é consciente do caminho que as partes do corpo descrevem no espaço?

Poucos. Atualmente os caminhos dizem poucos aos leigos, mas no futuro dirá muito. Este é o caminho da educação do movimento no futuro.

O registro do movimento das articulações no espaço induz à uma nova maneira de performance (seja em dança, luta, pratica de esportes, etc.), de aprender, de treinar e criar movimentos. Conduz a um novo olhar sobre a performance, mostrando sua essência, porque mostra o movimento puro, independente de características físicas de quem se move, e ao mesmo tempo, caracteriza muito claramente a maneira de se mover de cada pessoa.

Este registro do movimento introduz, com propriedade, a performance no mundo da eletrônica, respeitando a organicidade do nosso corpo. Acredito que as virtudes e acrobacias, no futuro, serão o descrever plasticamente perfeito de círculos, retas, formas rebuscadas. Para isso, as articulações devem estar soltas e perfeitamente coordenadas dentro da unidade do corpo. É um desafio.

Toda a educação do movimento passa por profundas reformulações desde o início do séc.XX, buscando, na dança em particular, superar a rigidez do ballet clássico. Muito se fez, muitas técnicas surgiram buscando reconquistar a organicidade do movimento natural do homem. Mas ainda não surgiu um instrumento de avaliação que tenha superado as regras dos movimentos do ballet⁴.

Um instrumento que descreva a execução de qualquer movimento do corpo no tempo e espaço, pode apontar falhas e localizá-las com precisão na articulação específica do corpo no tempo. Pode estimular uma nova visão do mover-se.

A coreografia Unsquare Dance compõe-se de movimentos naturais, baseados no relaxamento passivo que utiliza o impulso da mola gerada pela relação

⁴ observe-se que, numa direção inversa, a técnica do ballet clássico também absorveu “descobertas” destas novas técnicas, aumentando a capacidade de execução primorosa do corpo dentro do seu vocabulário tradicional de movimentos.

musculatura/força de gravidade conservando a consciência das articulações “abertas”. Não busquei referências em movimentos do ballet, dança moderna ou dança contemporânea.

Meu objetivo foi mostrar a antropomorfia das trajetórias geradas, observável claramente no ritmo, no desenho das linhas e na geometria “orgânica” gerada pelo deslocamento das bolinhas colocadas sobre as articulações.

A expressão do movimento está exatamente na relação entre a forma matemática da linha e a sua execução pelo corpo: quão redondo é um círculo? Em que momento de sua execução ele ralenta ou entorta? Aí está a expressão do movimento. Expressão individual: se outro dançarino executar a mesma dança, a trajetória será parecida, mas não igual. A diferença é a expressão.

Do mesmo modo, se, utilizando o software X-Motion, dois VJs aplicarem efeitos visuais sobre uma mesma dança, os resultados serão diversos. Considerando a dupla de criação performer / Vj, a atuação do corpo impressiona (no sentido de carimbar, marcar) a obra final. É uma nova body-art, permeada pelo meio eletrônico, ao invés da tinta sobre a tela, como a tradicional forma de body-art.

Porque body-art? Primeiramente porque sem o corpo ela não existe, é a sua essência. Em segundo lugar, o que se vê é a linha que o corpo faz; a impressão do corpo; e, não o próprio corpo. Em terceiro lugar, é a unidade performer/Vj que gera a obra. Diretamente. O resultado é função da atuação corporal. Podem ser criadas infinitas obras: performer 1 + Vj 1 ... performer 1 + Vj n, ou, performer 1 + Vj 1 ... performer n + Vj 1. Tudo depende de quantos performers e Vjs atuam.

Existe uma característica marcante: os parâmetros do programa ...(nome).. sugerem uma flexibilidade imaginativa do Vj (e do performer também) pois permitem a criação de possibilidades visuais de modo direto e simples. Ativa a imaginação e a criatividade genuína, “criatividade a partir do ponto zero”, i.e.,

quem usa este software define os elementos visuais que quer usar, como e quando usá-los⁵. Abre um verdadeiro novo universo.

⁵ Muito diferente dos games tão frequentes que induzem a uma conduta de pensamento lógico de ordenação de elementos já pré-estabelecidos, conduzindo a uma atitude de competitividade e “conquista” obstinada de pontos...