

**DANIEL TÉRCIO & MARIA JOÃO ALVES**

dtercio@fmh.ulisboa.pt; mjalves@fmh.ulisboa.pt

**INSTITUTO DE ETNOMUSICOLOGIA – CENTRO DE ESTUDOS  
EM MÚSICA E DANÇA (INET-MD, POLO FMH)**

## **BAHIA, SANTIAGO E LISBOA: RELATANDO UM PROJETO TELEMÁTICO**

### **RESUMO**

Este estudo tem como ponto de partida a plataforma MAPA D2 fundada e desenvolvida sob direção da investigadora brasileira Ivani Santana. MAPA D2 foi criada em 2009 com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento dos projetos e investigação dos artistas e pesquisadores académicos dos países de língua portuguesa e língua espanhola interessados nas diversas vertentes do campo da dança e da performance com mediação tecnológica. O projeto “Personare Embodied Varios Darmstadt 58”, desenvolvido no âmbito daquela rede, veio questionar o corpo enquanto produtor de sonoridades, desmultiplicando-o em três corpos e em três equipas localizadas em zonas espacialmente distantes. Este projeto, em particular, colocou como seu desafio a concretização de um dispositivo capaz de integrar um sistema mais vasto e complexo, convocando duas ideias fundamentais: a ideia do corpo como produtor de sonoridades e a ideia de uma nova dimensão de fluxo de informações em tempo real. O objetivo era o de conceber e realizar um espetáculo que materializasse aquelas duas ideias e que decorresse em simultâneo em três cidades: Salvador da Bahia, Santiago do Chile e Lisboa. Enquanto coordenadores da equipa portuguesa, os autores deste estudo pretendem apresentar o processo de trabalho e os resultados alcançados, e partilhar questões relacionadas com o sistema de negociação telemática, com a dinâmica aditiva de camadas de significação e com a eventual necessidade de desconstrução para alcançar um novo sentido. A questão da lusofonia surgirá assim a partir da prática criativa, dos processos de comunicação e negociação entre equipas e das dificuldades que foram sendo encontradas durante os meses de preparação e execução do projeto.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Corpo sonoro; dança; negociação; telemática

## ACERCA DO MAPA D2

“Estamos em guerra com as redes”. Estas palavras, proferidas pelo Presidente norte-americano George W. Bush em 2002, assinalaram na altura uma desconfiança da maior potência mundial relativamente ao incremento das redes de informação que a internet veio facilitar. Estávamos então no pós *nine-eleven*<sup>1</sup> e nas vésperas da coligação da guerra no Iraque. É certo pois que as palavras de Bush refletiam e amplificavam o medo relativamente ao terror e, de certo modo, justificavam a adoção de medidas securitárias em larga escala. Nas entrelinhas estaria porventura a ideia de que todas as redes seriam perigosas, na medida em que todas eram suscetíveis de derrapar para o lado do inimigo. A lógica era pois uma lógica bélica, com dois campos claramente instituídos e definidos: nós e os outros.

Provavelmente os que subscreveram as palavras de Bush sentir-se-ão hoje derrotados. As redes estão por todo o lado e suportam em grande medida o nosso próprio estilo de vida. Não é mais possível estar em guerra com as redes, porque nós vivemos com elas, entre elas, sendo nelas. A nossa existência parece hoje derivar da presença na(s) rede(s), o que coloca um interessante problema ontológico.

Assim, em vez de dizer “estamos em guerra com as redes”, poderíamos afirmar: “estamos apaixonados pelas redes”. Ou poderíamos dizer em alternativa: “apesar de estarmos apaixonados pelas redes estamos sempre receosos de sermos traídos”.

Vem isto a propósito de uma rede e da sua história. Uma rede que, não assinalando um casamento (para nos mantermos na metáfora amorosa), pelo menos marca um namoro. Ou, querendo, um prolongado episódio de poli-amor em que os envolvidos vieram de zonas do mundo onde se fala português e/ou castelhano.

Os envolvidos fizeram-no em torno de uma plataforma designada por MAPA D2, acrónimo de MAPA e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital<sup>2</sup>, criada em 2009, com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento dos projetos e investigação dos artistas e pesquisadores académicos dos países de língua portuguesa e língua espanhola interessados nas diversas vertentes do campo da dança e da performance com mediação tecnológica.

Em 2011, a plataforma renovou-se. Em mensagem enviada aos seus membros, eram estes informados do lançamento de um novo portal da comunidade MAPA D2. Anunciava-se então uma nova interface para facilitar

<sup>1</sup> Referência ao período após os atentados de 11 de setembro de 2001.

<sup>2</sup> Retirado de [www.mapad2.ufba.br](http://www.mapad2.ufba.br)

o acesso às informações da plataforma, de forma a dinamizar as ações colaborativas em rede.

Em 2013, a direção do MAPA D2 entendeu

que a contribuição mais eficaz seria o compromisso contínuo de publicar temas de interesse para a área, auxiliando na difusão do campo e na divulgação dos trabalhos realizados tanto na Ibero-América, que carecem de espaço para publicação de seus artigos, como de autores dos demais países. (I. Santana, comunicação pessoal, 2013)

Nesta sequência, surgiu em 2014, a primeira edição da Revista Eletrônica MAPA D2 – Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital. A revista inscrevia pois no seu próprio quadro de intenções a ampliação do alcance dos trabalhos ibero-americanos nesta área.

A telemática estava desde o início no horizonte desta plataforma colaborativa. Na verdade, em si mesmo, em 2011 (e muito menos em 2009), a telemática estava longe de ser uma novidade; tão pouco o era a constituição de uma rede colaborativa.

Numa excelente síntese, Steve Dixon escreve a história das relações telemáticas à escala mundial, fazendo-as recuar aos anos 90 do século XX, em experiências como *The Electronic Disturbance*, do grupo norte-americano Troika Ranch, e os *Cassandra Projects* de Lisa Naugle, entre outras (Dixon, 2007, pp. 423-425).

Se a novidade não era, portanto, a adoção da telemática, o que o MAPA D2 trazia de original era realmente a afirmação de uma rede configurada sobre um eixo linguístico em torno do português e do castelhano. Ao mesmo tempo, o MAPA D2 partia da assunção daquilo que a sua fundadora, a brasileira Ivani Santana, designaria como “poéticas tecnológicas”<sup>3</sup>, expressão adotada por um grupo de pesquisa certificado pela Universidade Federal da Bahia e pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)<sup>4</sup>. Os objetivos deste grupo eram assim elencados: desenvolver pesquisas no campo das artes contemporâneas voltadas para a mediação tecnológica; estabelecer um espaço de articulação entre as artes e as outras áreas de conhecimento; promover a reflexão, investigação e produção de obras artísticas em interação com as novas tecnologias e possibilitar o desenvolvimento e o aprofundamento teórico, conceptual, técnico e artístico transdisciplinar.

<sup>3</sup> A expressão dá título ao *website* <http://poeticastecnologicas.com.br/site/>

<sup>4</sup> Poéticas tecnológicas: Corpo Audiovisual (s.d.). Site do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: [corpoaudiovisual \(GP Poética\)](http://corpoaudiovisual(GP%20Poética)). Retirado de <http://poeticastecnologicas.com.br/site>

## “PERSONARE EMBODIED VARIOS DARMSTADT 58”

Em 2014, surgiu o projeto “Personare Embodied Varios Darmstadt 58”<sup>5</sup>, em grande parte inspirado e enquadrado na rede MAPA D2. O projeto nasceu na sequência de uma residência da investigadora principal Ivani Santana em Belfast e propôs-se um conjunto de edições baseadas em telemática e centradas sobre a sonoridade do corpo. Ivani Santana, a quem em justiça devemos atribuir os principais créditos na conceção do projeto, tinha desenvolvido em Belfast, no âmbito do seu pós-doutoramento, uma investigação sobre a dramaturgia no campo da telepresença a partir da conectividade e interatividade estabelecida entre a dançarina – assumida como um corpo-sonoro –, e as estruturas sonoras criadas em ambientes remotos. Para além disso, ela tinha (e tem) uma experiência continuada e um conhecimento aprofundado das tecnologias digitais, incluindo de projetos telemáticos, que vinha desenvolvendo entre diversos locais do Brasil e entre estes e os diferentes parceiros internacionais.

No próprio título do projeto que gerou as apresentações estava a ideia de encontro. Com efeito, Darmstadt é uma cidadezinha alemã próxima de Frankfurt que, em 1958, acolheu cursos de verão em que participaram nomes cimeiros das vanguardas musical e estética da época, como por exemplo, respetivamente, John Cage e Theodor Adorno. Discutia-se então questões tão importante como o que é a música, como experimentar o silêncio, ou ainda como se manifesta a presença.

Ivani Santana esclarece que com “Personare Embodied Varios Darmstadt 58” pretendia não apenas a transmissão da imagem ou a composição sonora distribuída, mas apostava “na interatividade entre som e movimento que se tornam aspetos indissociáveis de um mesmo sistema” (I. Santana, comunicação pessoal, 2013). Portanto, segundo ela, tratava-se “de um trabalho em rede onde a tessitura sonora e o desenvolvimento coreográfico

<sup>5</sup> Personare Embodied Varios Darmstadt 58 (2014). Ivani Santana (Direção); Portugal: Daniel Tércio (Coordenação, iluminação e cenografia); Maria João Alves (Coordenação e fotografia), Jonas Runa (Música e Programação), Maitane Sarralde Ussia (Dança e desenho de movimento), Rodrigo Martins (Operação 3D XSens), Tiago Policarpo (Assistência informática), Diego Cunha (Câmara e montagem vídeo), Paulo Correia (Som e Luz), Sophie Coquelin (Produção); Brasil: Ivani Santana (Coordenação e estratégia de improvisação), Alexandre Espinheira e Alisson Silva (Música), Líria Morays (Dança), Pedro Lacerda (Desenvolvimento Telecorpo); Alexandre Amaral (Câmara), Leandro Reis (Iluminação), Joceval Santana (Assessoria de Imprensa); Chile: Rolando Cori (Coordenação), Carolina Marin (Coreografia e interpretação), Rolando Cori, Edgardo Canton, Leonardo Cendoya (Música), Daniel Nieto (Programação e sistemas interativos), Ximena Quiros (Câmara), Rual Aguirre (Iluminação), Eric Rodriguez (Cenografia), Fabian Gambero (Fotografia). INET-md – polo Faculdade de Motricidade Humana - Universidade de Lisboa (Portugal), Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas, UFBA (Brasil) e Faculdade das Artes - Universidad de Chile (Chile). Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=24q1tBKHzrY>

são mutuamente alimentados pelas informações que são transferidas de um ponto remoto ao outro” (I. Santana, comunicação pessoal, 2014).

“Personare Embodied Varios Darmstadt 58” desenrolar-se-ia em torno de duas questões essenciais: 1) repensar a relação do corpo com a sonoridade; e 2) a relação entre corpos localizados em espaços geográficos distintos; pretendia-se que esta relação se realizasse prioritariamente através de suas sonoridades, retirando assim a ênfase no visual. No centro deste processo estava a presença do dançarino, enquanto lugar e agente de sobreposição de: a) o corpo orgânico (os sons do organismo de acordo com o estado corporal), b) o corpo acústico (o confronto do corpo com seu meio físico) e c) o corpo simbólico (a geração de semânticas obtidas na relação do corpo com a sua cultura).

A conceção do espetáculo fundeu-se em princípios de indeterminação e acaso no desenvolvimento da criação e da performance. Esta ideia referida por Naveda (2015) a propósito do primeiro espetáculo do *Embodied in varios Darmstadt 58* entre Salvador, Barcelona (Konic Thtr) e México (Translab), reforça três vetores estruturais: a obra aberta ou *in progress*, as interações aleatórias entre os nodos, e as possibilidades de controlo e aleatoriedade computacional.

As diversas conexões multimodais envolvidas em *Embodied in varios Darmstadt'58* permitem que elementos de indeterminação sejam garimpados através do lançamento de ações-reações que são dissipados pela aleatoriedade algorítmica das máquinas, pela variabilidade do movimento dos corpos e pela imprevisibilidade da latência na rede de conexões reais e digitais. Em um projeto artístico distribuído e altamente povoado por computação, improvisação artística e aleatoriedade, as interações parecem ser balanceadas por fluxos de controle e indeterminação sem um controle centralizado. (Naveda, 2015, p. 198)

Um outro aspeto a assinalar na conceção do projeto prende-se com o termo *personare*. É este um neologismo encontrado a partir da raiz *persona*. O significado deste termo latino tem vindo a evoluir sobre uma linha de ambiguidade sinonímica entre pessoa e máscara <sup>6</sup>. Ora — e no que respeita o título do projeto — pretendia-se sobretudo sublinhar a presença de alguém (= *persona*) enquanto emissor de sons (= *sonare*). Tratava-se pois de revelar a presença identificando-a no plano sonoro. Este desiderato seria

---

<sup>6</sup> Esta ambiguidade está bem patente por exemplo no filme com o mesmo título de Ingmar Bergman, realizado em 1966.

alcançado a três níveis: o corpo enquanto campo de sonoridades interiores, o corpo em movimento enquanto emissor de vibrações sonoras, o corpo enquanto entidade afetada e afetando sonoramente outros corpos.

Vejam os em seguida com maior detalhe o modo como o projeto decorreu em direção a uma performance multimodal, em termos da constituição da equipa e dos respetivos protocolos de funcionamento.

## A CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA PORTUGUESA

O espetáculo de arte em rede “Personare Embodied Varios Darmstadt 58”, na sua versão de 2014, foi realizado pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas, em Salvador, pela Faculdade das Artes – Universidade de Chile, em Santiago e pelo INET-md – polo Faculdade de Motricidade Humana, em Lisboa. A sua conceção compreendeu uma série de redes multimodais, conectadas interactivamente e distribuídas em nodos de três países.

As equipas constituídas por bailarinas, coreógrafas, músicos, programadores e artistas visuais, foram dotadas de grande liberdade de criação apenas se submetendo a uma estrutura dramática minimal de abordagem ao corpo (tele)sonoro. O desenvolvimento das cenas procurava uma evolução entre os aspetos orgânicos, o ressoar da perturbação do ambiente e o jogo simbólico/síntese do corpo-sonoro. A sonoridade construiu-se a partir da ação do corpo no espaço presencial e no espaço telemático, com grandes permeabilidades (áudio, imagem e dados) entre os pontos presenciais. Os compositores locais geriam os fluxos de informação criando som a partir da ação e interação com o corpo do performer, sendo que cada país resolveu essa condição de acordo com a possibilidade local.

No caso da equipa portuguesa, coordenada pelos autores deste estudo, Daniel Tércio e Maria João Alves, a bailarina Maitane Ussia que dançou e desenhou o movimento trabalhou em estreita colaboração com o músico e compositor Jonas Runa que programou<sup>7</sup>, tocou e compôs o dispositivo sonoro. A dança telemática apropriou-se de três ferramentas: o sistema de análise do movimento em 3D XSens<sup>8</sup>, um programa original desenvolvido pelo programador e compositor Jonas Runa e o software

<sup>7</sup> O programa concebido e utilizado pelo músico e compositor Jonas Runa transformou o 3D XSens num sistema gerador de sonoridades, o que em si mesmo permitiu explorar novas e interessantes oportunidades de utilização.

<sup>8</sup> O sistema 3D XSens ([www.xsens.com](http://www.xsens.com)) apresenta uma interface com 17 sensores de movimento sem fios, calibráveis num modelo biomecânico do corpo que permite o registo sincronizado, suscetível de ser transcrito para uma representação em animação 3D.

Isadora<sup>9</sup>, ferramenta de apresentação interativa criada pelo compositor e artista Mark Coniglio<sup>10</sup>. Toda as fases de acoplação, calibração e operação do 3D XSens foram desenvolvidas por Rodrigo Martins, que assumidamente entrava pontualmente em cena de modo a dar suporte à bailarina Maitane. No suporte técnico, esteve envolvida uma subequipa liderada pela produtora Sophie Coquelin com um conjunto de elementos a executar assistência informática (Tiago Policarpo), câmara e montagem vídeo (Diego Cunha), Som e Luz (Paulo Correia). Daniel Tércio foi ainda responsável pela iluminação e cenografia, Maria João Alves pela fotografia e pelo apoio ao desenho de movimento, e Sophie Coquelin operou alternadamente as projeções nos três ecrãs.

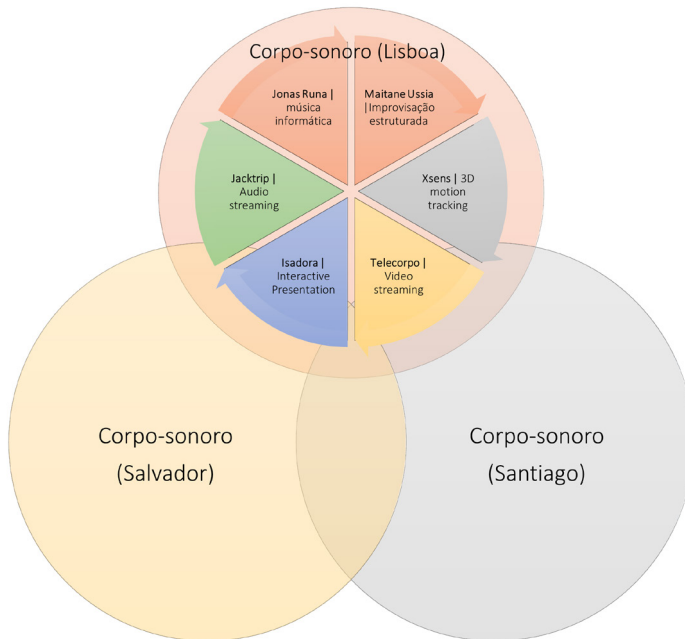


Figura 1: Dinâmica estrutural de “Personare Embodied Varios Darmstadt 58” (2014)

<sup>9</sup> O *software* Isadora como instrumento digital de apresentação interativo, extensamente utilizado no âmbito da dança, permitiu-nos programar a interação vídeo através dos dados de som em cena e a sua projeção videográfica em tempo real.

<sup>10</sup> O trabalho de Mark Coniglio pode ser encontrado em <http://troikatronix.com>, onde pode ser também baixado o software Isadora.

Para chegarmos a esta equipa final que foi responsável pelas duas apresentações percorremos várias fases. A estabilidade esteve concentrada na ação da bailarina e sua parafernália, e na composição do artista musical. A estas presenças, que se enquadravam numa estrutura dramática precisa, acrescentar-se-iam a cenografia presencial e respetiva iluminação, as projeções de vídeo dos restantes nodos e do nodo presencial, as projeções de imagem resultantes da captura de movimento pelo 3D XSens, as projeções de imagens mediatizadas por Isadora a partir do estímulo sonoro, as ligações de rede com emissão sonora presencial e com receção dos restantes nodos, a produção de sons e música pelos instrumentos musicais. Esta complexidade foi alcançada de modo muito gradual à medida que os ensaios diários ao longo de um mês foram decorrendo, a partir da consciencialização das dificuldades e com uma construção intuitiva e natural convergente para a estrutura dramática do corpo-sonoro.

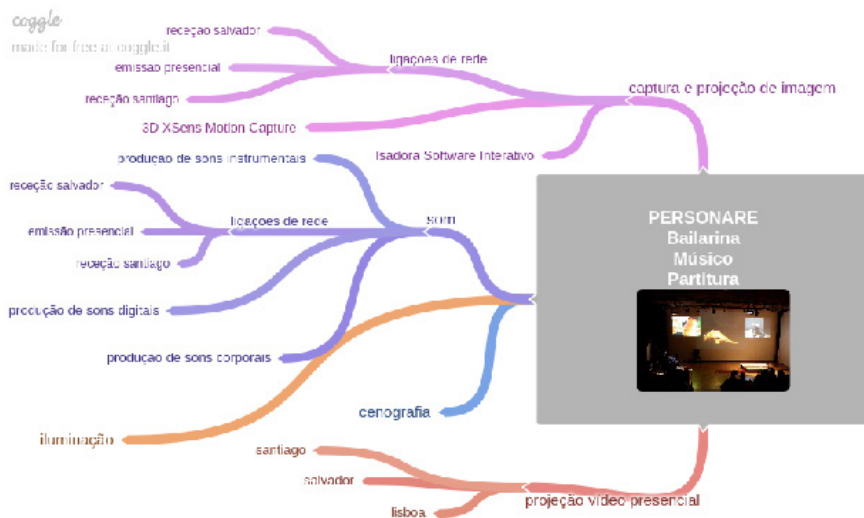


Figura 2: Mapa do nodo Lisboa de “Personare Embodied Varios Darmstadt 58” (2014)

Durante a preparação do espetáculo, sempre que o aparato de sensores era aplicado sobre o corpo da bailarina, eram-lhe solicitados movimentos improvisados. Isto aconteceu durante a fase de estabilização do desenho coreográfico constituindo ao mesmo tempo ensejo para que a bailarina se familiarizasse com o 3D XSens. Na verdade, se este equipamento



não era propriamente impeditivo dos movimentos, implicava algumas restrições sobretudo quando o corpo se movia no solo. O processo de improvisação foi também indispensável para que a bailarina tomasse consciência do modo como os movimentos dos diversos segmentos corporais faziam disparar sons. A qualidade dos movimentos permitia também, em diálogo com o compositor-músico, modelar a sonoridade envolvente. Deste modo, graças à utilização sistemática da improvisação, a bailarina foi-se ambientando e descobrindo as possibilidades sonoras dos seus movimentos. Assim, a presença da bailarina inscrevia-se num vasto quadro de interações, que autorizaria finalmente iniciativas da performer em tempo real no momento do espetáculo.

Importa também dizer que a improvisação estaria finalmente escorada numa estrutura dramaturgica, apelidada de partitura cênica, concebida por Ivani Santana e negociada entre as três equipas. Esta estrutura apresentava uma amplitude notável, permitindo, portanto, diferentes apropriações de cada uma das “cenas” por parte de cada equipa. Para inter-relacionar dançarinos e compositores de três locais remotos, a partitura cênica admitia três cenas em que o corpo figurava como denominador comum e se explorava “a questão da presença, do estar presente, do ser, da identidade do sujeito a partir da sua existência sonora” (Santana, 2015, p.121). A primeira cena que propunha a pesquisa do corpo-sonoro orgânico, conduziu a palco a respiração, a fricção de pele entre partes do corpo, o som do coração e da deglutição, a voz, os sons guturais e o som dos movimentos amplificados (ex. por exemplo do cabelo). Os vestígios sonoros imperavam impregnados de camadas sonoras distantes e presentes. A segunda cena, alusiva ao corpo-sonoro acústico incluía os sons corporais de confrontação com elementos cenográficos, com o envolvimento e consigo mesmo, através da fricção e percussão de segmentos corporais, numa exploração das reverberações do ambiente no corpo-sonoro. A sonoridade presencial foi ocupada por um fervilhar de momentos síncronos e assíncronos com uma interlocução improvisacional nuclear entre compositor/intérprete e bailarina. Por fim, a terceira e última cena de exploração do corpo simbólico imbuía o corpo de sons computacionais, traduzindo os movimentos do corpo em sons compostos e sintetizados, que por sua vez eram traduzidos em projeções visuais a partir de representações interativas de luz e de representações corporais digitais. Por momentos fugazes, o corpo sintético assumiu uma postura em que o corpo se *despercecionou*.

Relativamente ao ambiente imersivo, há que dizer que se procurou, em contexto de espetáculo, proporcionar aos espetadores a experiência de

um espaço partilhado, desde logo assumindo a informalidade do “estar em palco”. Foi este organizado de forma a que os técnicos pudessem entrar e sair, o que aconteceu sobretudo com o operador do 3D XSens, Rodrigo Martins e com o músico Jonas Runa. Evidentemente que os tempos das entradas e saídas em cena foram planeados, mas os percursos e os detalhes das presenças físicas foram sendo improvisados durante os ensaios.

Em suma, a performance ao vivo mediatizada através de múltiplos canais de transmissão pela internet foi influenciada pelos processos criativos, em que adotámos uma rede de conjugações que garantiram tanto a ligação entre o corpo da bailarina no local e a transmissão da sua imagem e som, como a ligação entre a receção da imagem-som dos outros dois locais espacialmente distantes (Salvador da Bahia e Santiago do Chile) e a projeção para a cena.

## RESULTADOS E BALANÇO CRÍTICO

O espetáculo final contou com duas apresentações, num fim de semana de setembro. Tratando-se de um evento que colocava em simultâneo três locais em diferentes fusos (Lisboa GMT; Salvador da Bahia -3; Santiago do Chile -5) a primeira dificuldade foi a de encontrar os horários compatíveis para as três equipas. Acertada esta questão, o grupo de trabalho português assumiu que as apresentações comportariam inevitavelmente um nível de improvisação, que já referimos, mas a que adiante voltaremos. Havia também a noção de que o trabalho poderia continuar e que, portanto, estávamos verdadeiramente a apresentar um *work in progress*. Pareceu-nos importante assumi-lo publicamente antes de cada sessão começar e após o seu término.

Recorda-se que o desafio era o de explorar a ligação dos corpos com as suas sonoridades, ensaiando não apenas modos de tornar audíveis as secções viscerais do corpo, e a sua pele, mas também o de transformar o movimento do corpo num instrumento de vibrações que se pudessem escutar. Ou seja, tratava-se de prosseguir da materialidade do corpo à sua síntese digital, e finalmente do corpo presente ao corpo telepresente.

Objetivo louvável, mas que comportava uma inevitável incerteza: como é que três equipas, em três locais diferentes, poderiam, em tempo real, produzir um espetáculo coerente, combinando as suas poéticas próprias num projeto criativo mais vasto?

Considerando que a presença do espetador é condição imprescindível para que o espetáculo aconteça, e que esta presença é hoje também

esteticamente configuradora do fenómeno espetacular, há que notar que aquilo que aconteceu em Lisboa foi diferente do que aconteceu em Salvador da Bahia e ambos foram diferentes do que aconteceu em Santiago do Chile. O que existiu de comum foi uma estrutura dramática e um desejo de porosidade de presenças, além da questão da sonoridade do corpo.

A equipa portuguesa assumiu neste ponto duas posturas: em primeiro lugar, dar visibilidade a todos os elementos, não apenas os elementos que íamos recebendo por via telemática, mas também aos membros da sua própria equipa, que assim se deslocou para o palco cénico, partilhando este espaço com a intérprete principal; em segundo lugar, adotando a improvisação, não apenas enquanto método de composição de movimento a montante do espetáculo, mas também como estratégia de gestão de presenças. Ou seja, a improvisação foi uma ferramenta de criação que precedeu as apresentações finais, e foi também assumida durante os espetáculos, enquanto dispositivo de organização em tempo real dos elementos presentes (luz, projeções, sons). Importa realçar que a improvisação não surgiu como um recurso de amadores, mas antes como método para lidar com a componente aleatória das ligações telemáticas inscrevendo-as numa estrutura coerente. Longe do caos, procurámos uma organicidade capaz de conter o imprevisível.

O desenvolvimento das ligações telemáticas revelou uma extraordinária potencialidade para o estreitamento de relações entre comunidades de artistas. As tensões naturais que decorrem das diferenças dos contextos culturais podem assim ser substituídas pela consciência da potencialidade entre essas diferenças e sobretudo pela partilha de um mesmo desígnio criativo. Digamos que as diferenças se mantêm, mas as fronteiras físicas acabam por ser diluídas num outro espaço de partilha.

Evidentemente que, ao longo da execução do projeto, nem tudo esteve convenientemente oleado. No entanto, é importante referir que, mesmo o que correu mal, ou menos bem, constitui, à distância, material importante para futuras pesquisas.

Um dos aspetos mais problemáticos respeita a profusão de sinais que as ligações telemáticas proporcionam. Como gerir uma grande quantidade de informação, que a todo o instante é debitado em grande volume? Como geri-lo, evitando a confusão e a cacofonia? Na verdade, a partir do momento em que cada equipa produzia sonoridades, movimentos dançados e imagens em movimento – e a partir do momento em que em cada nodo tudo era exibido em tempo real – corria-se o sério risco de gerar um ambiente cacofónico. Ora, em si mesma, a cacofonia não é boa nem

má, mas, do ponto de vista da receção do público, ela pode gerar sérias dificuldades de leitura.

Uma das respostas a este problema poderá passar pela adoção de regimes de subtração, através da introdução de filtros no fluxo de informação, de forma a clarificar o sentido da rede telemática. O desafio final tornou-se assim o de gerar harmonias em vez de cacofonias<sup>11</sup>. Harmonias internas ao dispositivo e harmonias de ligação entre o dispositivo português e os outros dispositivos. Harmonias que tornassem a performance mais transparente, e que permitissem rasgar linhas de claridade no volume de informação em circulação entre os três países.

“Personare Embodied Varios Darmstadt 58” possibilitou ensaiar um dispositivo de construção de complexidades mas também de claridades. Um dispositivo capaz de proceder a acumulações, mas também capaz de estabelecer linhas de corte. Um dispositivo capaz de se sincronizar com outros dispositivos similares, mas também suscetível de conter e acolher as presenças físicas reais num espaço físico contido.

De certo modo, o projeto aspirou a uma condição háptica, capaz de despertar e conjugar os sentidos dos participantes, fossem eles os técnicos, os performers ou os espetadores. Decididamente, “Personare Embodied Varios Darmstadt 58” funcionou como facilitador no estabelecimento de redes multimodais, escavadas em torno de cumplicidades linguísticas.

## DESENHANDO O FUTURO

“Personare Embodied Varios Darmstadt 58” não terminou em 2014. Para além dos contactos que permaneceram sobretudo com a investigadora Ivani Santana, a equipa portuguesa estaria, no ano seguinte, presente no importante evento “ICT 2015 Innovate, Connect, Transform”<sup>12</sup>. Foi este um evento de natureza científica organizado pela Comissão Europeia, em parceria com a Fundação para a Ciência e a Tecnologia, que aconteceu no Centro dos Congressos em Lisboa, entre 20 e 22 de outubro de 2015. ICT 2015 integrou-se nas prioridades definidas pela Comissão Europeia nos domínios da inovação e da investigação, prefigurando o novo programa europeu de apoios “Horizon 2020”<sup>13</sup>.

<sup>11</sup> Com os termos cacofonia e harmonia não designamos apenas algo relativo à música, mas sim o conjunto de vibrações, sonoras e visuais, presentes em “Personare”.

<sup>12</sup> O “ICT 2015” decorreu sob o tema “Innovate, Connect, Transform” e obteve a visita de mais de 6000 participantes. Retirado de <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/ict2015>

<sup>13</sup> O programa de investigação e de Inovação da União Europeia, que se iniciou em 2014 e prevê a sua aplicação até 2020.

Durante o evento estiveram presentes mais de 4500 entidades e pessoas interessadas nas áreas das novas tecnologias e da Sociedade Digital: investigadores, políticos, industriais, investidores. Durante três dias foram intensivamente programadas conferências, exposições, uma feira, de forma a potencializar as parcerias entre os diferentes sectores da sociedade (economia, academia, indústria, sociedade civil).

Da equipa portuguesa que se formara durante o processo de intercâmbio telemático saíram alguns colaboradores e juntaram-se outros, nomeadamente a coreógrafa Clara Andermatt. O projeto adquiriu aqui a designação “TEDance” (acrónimo de *Technologically Expanded Dance*), também este um projeto de cruzamento entre artes performativas e tecnologia, que merecera apoio da FCT em 2005. Tratou-se, portanto, de continuar – e continuar considerando processos alargados de negociação melhorados com a experiência acumulada durante os contactos telemáticos. No que respeita ao estabelecimento de redes lusófonas – ideia que esteve na origem do MAPA D2 – a opção passaria a ser a de considerar que uma rede instaurada sobre um eixo linguístico poderia estar presente, não contra outros eixos linguísticos, mas afirmando-se nas suas singularidades culturais e na respetiva potência universalista.

O ICT 2015 constituiu ainda uma surpresa para a equipa portuguesa e para os inúmeros visitantes e participantes no encontro. O projeto TEDance, alojado num humilde *stand*, seria muito visitado, obtendo excelentes feedbacks. A surpresa daqueles que nos visitavam era redobrada quando sabiam que o projeto se desenvolvera com um orçamento próximo do zero. Na verdade, este facto veio confirmar algo que já estivera presente durante a preparação e execução do “Personare Embodied Varios Darmstadt 58”: a possibilidade de desenvolver um projeto tecnológico de natureza telemática com meios “pobres”. Isto era a demonstração cabal das vantagens da partilha telemática. Claro que esta partilha só seria possível na condição de um fluxo oleado de comunicação entre parceiros. Ora, nada melhor do que a comunidade da língua para garantir a fluidez de informação.

A rede telemática pode surgir assim finalmente, não apenas como afirmação da lusofonia, mas também sublinhando uma nova atitude: a da possibilidade de fazer muito com recursos escassos. O encontro é possível a partir da partilha de *software* em *open access*, dialogando em torno de procedimentos e de soluções de problemas, negociando constantemente vias alternativas para tornejar dificuldades, respeitando modos diferentes de fazer, aceitando as diferenças culturais e promovendo aquilo que poderíamos designar como diferentes sotaques. A lusofonia surge aqui, não como um

território, mas antes como um movimento entre territórios, um movimento que permite destacar as diferenças mais do que sublinhar as afinidades. A lusofonia está aqui como uma película de extrema fragilidade, porque se confronta contemporaneamente a todo o instante com a sua própria erosão. A lusofonia é, neste sentido, uma seta em direção a um espaço sem lugar, sendo, ao mesmo tempo, habitada por lugares diversos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dixon, S. (2007). *Digital Performance. A History of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Massachusetts e Londres: MIT Press.
- Naveda, L. (2015). Processos criativos e cognição estendida no espetáculo Embodied in Varios Darmstadt'58. *Revista Eletrônica MAPA D2 - Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital*, 2(2), 194–209.
- Santana, I. (2015). Arte em Rede: é preciso deixar-se ir com o avalanche. Estudos de um Corpo Tele-Sonoro. *Revista Eletrônica MAPA D2 Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital*, 2(2), 99-124.

Citação:

Tércio, D. & Alves, M. J. (2017). Bahia, Santiago e Lisboa: relatando um projeto telemático. In M. Gama & H. Sousa (Eds.), *Contributos do Congresso Internacional "Redes de Cooperação Cultural Transnacionais: Um olhar sobre a realidade lusófona"* (pp. 78-91). Braga: CECS.