

## Espectáculo *Pixel*: uma fusão entre dança contemporânea e design gráfico generativo

*Pixel show: a fusion between contemporary dance and generative graphic design*

Karen Eloise Shimoda<sup>1</sup>  
Gisela Belluzzo de Campos<sup>2</sup>

### Resumo

O presente artigo apresenta as relações entre dança e tecnologia no espetáculo *Pixel* de 2014, encenado pela Companhia Käfig, com coreografia de Mourad Merzouki em parceria com os designers Adrien Mondot e Claire Bardainne. No espetáculo, os corpos interagem com composições gráficas projetadas no palco, obtidas por meio de *softwares* de modo a integrar em um todo, a materialidade dos corpos e a virtualidade das imagens. O artigo traz um breve histórico de pesquisas realizadas na Bauhaus, que aliam movimentos a elementos gráficos e possibilitam a exploração de diferentes abordagens artísticas. O suporte teórico traz conceitos de performance abordados por Goldberg (2006) e Cohen (2013); observações sobre o uso de formas e movimentos no design por Lupton e Phillips (2008); estudos em dança e tecnologia por Birringer (2002) e algoritmos aplicados ao design por Aguirre Boza (2015).

Palavras-chave: linguagem gráfica, dança, design, performance, tecnologia.

### Abstract/resumen/resumé

*This article presents relations between dance and technology on Pixel show from 2014, staged by Käfig Company with choreography of Mourad Merzouki in partnership with designers Adrien Mondot and Claire Bardainne. In this show, the bodies interact with graphic compositions while they are projected on the stage, obtained through softwares in order to integrate into a whole, the materiality of bodies and the virtuality of images. The first part of this paper brings a brief history from past researches for dance and space, at Bauhaus school, allying movements and graphic elements, enabling the exploration of different approaches. The theoretical support brings performance concepts approached by Goldberg (2006) and Cohen (2013); observations of the use of design shapes and movments by Lupton and Phillips (2008); studies in dance and technology by Birringer (2002) and algoritms applied for design by Aguirre Boza (2015).*

*Keywords/Palabras clave/Mots clefs: graphic language, design, dance, performance, technology.*

---

1 Karen Eloise Shimoda, Mestranda em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, graduada em Comunicação Social pela mesma universidade (2006) e pós-graduada em Design Gráfico pelo Centro Universitário Senac (2010). Designer gráfica, pesquisa os temas relacionados à dança e design gráfico.

2 Gisela Belluzzo de Campos, Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), com Pós-Doutorado em Design Gráfico pela Universidade de Buenos Aires. Designer, Artista Visual, Docente e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Desenvolve pesquisas em linguagem gráfica no âmbito da arte e do design.

## Introdução

As relações entre corpo, linguagem gráfica e tecnologia constituem o cerne da questão trabalhada neste artigo, exemplificado pelo espetáculo de dança *Pixel*, de 2014, encenado pela Companhia Käfig. Não é de hoje que designers, dançarinos, *videomakers* e outros criadores têm interesses recíprocos em adentrar os respectivos domínios específicos das linguagens de cada um para ampliar as possibilidades de expressão e comunicação. A mistura de técnicas, elementos de linguagens e procedimentos, a qual chega, algumas vezes a caracterizar uma outra linguagem advinda dessas misturas – fenômeno que chamamos hoje de hibridismo – tem, desde as vanguardas do início do século XX, instigado esses criadores. Do mesmo modo, as tecnologias de cada momento intrigam designers e os desafiam a pensarem suas produções incorporando ou questionando os propósitos e as funções dessas ferramentas.

O espetáculo *Pixel* une a dança – uma expressão essencialmente corporal – à linguagem gráfica projetada por imagens em tempo real, por meio de *softwares* gráficos generativos. Entendemos que essa necessidade ou desejo de incorporar tecnologias recentes em um espetáculo de dança tenha, no caso deste espetáculo em particular, e de outros similares, um sentido ao mesmo tempo experimental e crítico. Experimental, porque ao usar recursos gráficos projetados no espaço do palco, estes acompanham e ampliam os movimentos e gestos dos bailarinos, dá-lhes mais extensão e importância, mescla-os à linguagem digital pixelada e cria, ao final, um espetáculo híbrido entre dança e design. Crítico, porque a fusão de movimentos reais com a tecnologia virtual, remete à relação e à convivência entre nossos corpos e as diversas máquinas e dispositivos digitais que inundam praticamente todas as atividades as quais nos dedicamos em nossos cotidianos.

No espetáculo *Pixel*, o corpo em movimento atua como um lápis que desenha sobre um papel em branco, em um movimento contínuo, tornando linhas, texturas e diagramas visíveis, a partir de pontos ou pixels, formando cenários que interagem com os movimentos dos corpos.

No início do século XX, bailarinos e designers já faziam este tipo de pesquisa envolvendo o movimento do corpo, a tecnologia e a linguagem gráfica visual. Na Bauhaus, escola que primou pela experimentação em torno das diferentes linguagens que permeiam o homem e sua relação com o espaço arquitetônico e com os objetos, Oskar Schlemmer (1888-1943) pesquisou por meio de composições visuais e desenhos, a relação do corpo com o espaço tridimensional (GOLDBERG, 2006). Em *Dança no espaço* (1927), criou junto a seus alunos um experimento no qual bailarinos realizavam movimentos rigorosamente “geométricos”, de acordo com uma estrutura linear desenhada no palco.

Neste mesmo período, Schlemmer também produziu espetáculos com o Balé Triádico (1922), conhecido como dança metafísica, o qual trouxe fusões de linguagens para compor o conjunto em sequências onde se destacam figurino, música e dança, e em cujo palco, marcações e linhas, claramente visíveis, são o fio condutor para que o bailarino se movimente. Boccara et al (2007, p.4) descreve que: “Schlemmer desenvolve uma espécie de projeção da estereometria, conectando-a à planimetria do espaço. O palco configurava-se em uma geometria do assoalho – as formas das figuras que determinam a trajetória dos bailarinos e que são idênticas às formas dos figurinos”. Além do visual, a trilha sonora tinha um papel muito importante nessa narrativa, trazendo composições instrumentais de Bach a Paul Hindemith. Pinho (2013), analisa que: “a música providencia um paralelo entre os figurinos e os desenhos mecânicos e matemáticos do corpo, que levam à sua desmaterialização.” Essa afirmação aponta para o propósito da pesquisa de Schlemmer com o balé que, na realidade, foi a construção de um anti-balé, um processo do que viria a inspirar a dança contemporânea algumas décadas depois. A Bauhaus inspirou o trabalho de muitos coreógrafos, bailarinos,

músicos, diretores de teatro contemporâneos como: John Cage, Merce Cunningham, Alwin Nikolais, Robert Wilson, Meredith Monk, *The Judson Dance Theater*, Laurie Anderson e David Byrne, entre outros.

As apresentações duravam cerca de 12 horas e havia troca de 18 figurinos nos intervalos entre os atos. Os movimentos eram desenhados de acordo com a geometrização abstrata dos figurinos e da marcação do palco, assim os bailarinos seguiam linhas retas, círculos, elipses (GOLDBERG, 2011).

O conceito do 'triádico' traz muitos simbolismos envolvidos em sua concepção. Os espetáculos eram divididos em três atos e cada um deles representa uma cor, sendo: ato amarelo (alegre), rosa (solene) e preto (monumental). Os numerais têm relevância, pois temos o número um como unidade de uma natureza fechada e egocêntrica; o dois para a dualidade, divisões e fragmentações; e o três como símbolo do coletivo. Além da estrutura da encenação ser composta por três bailarinos, sendo uma mulher e dois homens (BOCCARA et al, 2007). Estes bailarinos se deslocavam pelo palco como se estivessem em um tabuleiro de xadrez e seus movimentos seguiam linhas retas e diagonais. Tendo sido este trabalho específico desenvolvido dentro da Bauhaus como um ponto importante de partida para este artigo, conseguimos relacioná-lo como um campo de experimentações que projetaram o corpo e o movimento para áreas distintas do campo da dança. Schlemmer recria a forma dos corpos dos bailarinos em seus figurinos, e explora novos movimentos que se adaptam a estas formas. Estes movimentos são menos fluídos e mais mecanizados porque o que interessa neste momento, como coloca Diniz (2017), é a discussão do corpo, inerente ao contexto da época, caracterizado pela mecanização. Figurinos e movimentações discutem "[...] o jogo entre duas materialidades: o corpo anatômico e o corpo estrutura produzido por meio de formas, cores e espacialidades triádicas"; o corpo que é habitado pelo figurino e que ocupa o espaço da habitação. Percebe-se por todo o espetáculo, a primazia das formas, cores e traçados geométricos, elementos próprios à linguagem gráfica e visual, uma das marcas da Bauhaus em sua pesquisa com o objeto e a forma mecanizada e seus espaços.

Havia, na pesquisa de Schlemmer, por um lado, a verificação da intersecção e fusão de linguagens, e, por outro, a investigação sobre a presença proeminente da tecnologia, ambas preocupações das Vanguardas do início do século XX. O espetáculo *Pixel*, de algum modo, traz, no contexto contemporâneo, um aceno para a compreensão do corpo em movimento no contexto da tecnologia digital, e o trabalho conjunto entre dança contemporânea e design gráfico

### As diferentes linguagens no espetáculo *Pixel*

A obra *Pixel* é composta por 13 atos coreográficos, nos quais 11 bailarinos atuam dentro de elementos circenses e do estilo *hip-hop* com a abordagem da dança contemporânea. Os corpos estão envolvidos por atmosferas criadas no palco por meio da iluminação, das cores dos figurinos e da inserção dos elementos gráficos projetados, sempre a partir do *pixel*, o qual compõe diagramas e redes que se movimentam o tempo todo. Esse tipo de atmosfera, segundo os realizadores, tem a intenção de criar uma espécie de ilusionismo e colocar em dúvida o que é real e o que é virtual.

Em entrevista, Mondot e Bardainne descrevem o conceito criativo:

Nós usamos imagens que simulam uma ilusão de ótica. Nós queríamos deformar a percepção, embaçar o caminho entre o que é verdadeiro e o que é falso, ultrapassar as barreiras da realidade, que revelam coisas que não são "possíveis". Nós queríamos modificar, distorcer e distanciar nossas relações

# SIIMI/2020

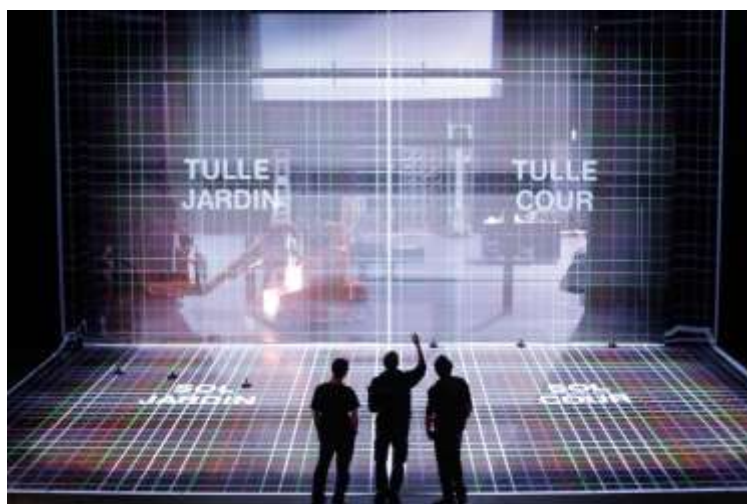
VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

entre tempo e espaço, assim como um dançarino de *hip-hop* com seu corpo. Este é o ponto de junção no qual a performance surge: a busca pela ilusão. (Tradução nossa<sup>3</sup>)

Pelo viés do design generativo, a tecnologia operada pelo designer, se torna uma aliada na construção destas coreografias ao propor encadeamentos, resoluções e desfechos, com base em variações de dados (AGUIRRE BOZA, 2015). Os movimentos executados pelos bailarinos dão os comandos de alteração, construção e desconstrução do espaço por meio das formas geradas em tempo real. O design se adapta ao que é proposto pelas coreografias, ele é um coadjuvante na encenação, os bailarinos (re)desenham o espaço com seus movimentos, têm o controle dessa textura visual. Em alguns momentos, é possível estabelecer uma analogia com os *smartphones*, em que o usuário seleciona o que deseja visualizar, arrasta os conteúdos com um toque dos dedos, abre e fecha abas de conteúdos, amplia as imagens e salva nos dispositivos.

Os designers utilizaram o programa *eMotion*, criado pelo próprio Mondot, para desenvolver os gráficos do espetáculo. O objetivo inicial era desenvolver uma tecnologia que simulasse, de forma orgânica e intuitiva, o gesto do desenho feito pelas mãos. Na prática, o *software* transforma traços simples em formas que se dispersam pelo espaço com apenas o toque do cursor. Essas formas são todas pré-definidas dentro de uma área demarcada, como uma grade em 3D, e depois uma câmera virtual processa o conteúdo e projeta no palco.



*Pixel.* Vista do cenário a partir da sala de controle durante os últimos ajustes (Outubro, 2014, Créteil).

A trilha, composta por Armand Amar Sarah, também é indispensável como narrativa sonora desta jornada, e que torna os elementos digitais mais vivos e intensificados no espaço cênico. São 15 músicas instrumentais, com referências futuristas que utilizam o sintetizador e instrumentos acústicos de corda como: violino, viola, violoncelo, baixo, intercalados com uma sobreposição crescente da fusão de

<sup>3</sup> We use images as *trompe l'oeils*. We want to deform perception, blur the lines between what is true and what is false, cross the daily boundaries of reality, and reveal things that are not "possible". We want to modify, distort and offset our relationship to time and space, just like a hip-hop dancer with his or her body. It is at that point of junction that the performance was born: the quest for illusion.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

outros elementos sonoros que simulam o discar e o toque do telefone. Essa composição de elementos acompanha quase que precisamente as transições de cenários, a construção e desconstrução dos elementos gráficos e a fluidez dos movimentos dos bailarinos, marcados pelos característicos passos de *hip-hop* e acrobacias. Para o coreógrafo Mourad Merzouki, a trilha traz “tanto energia quanto poesia, para habitar os corpos dos bailarinos”. (tradução nossa<sup>4</sup>)

Primeiro ato: O espetáculo se inicia com o grupo de bailarinos adentrando o espaço cênico, até então imerso em uma escuridão. Aos poucos, os elementos gráficos passam a tomar o palco por meio de uma fina tela translúcida que surge do alto do palco e, em movimento descendente ocupa toda a extensão do fundo e do chão, acompanhando os movimentos dos bailarinos. A malha gráfica mescla-se aos corpos, compondo jogos e truques visuais com o intuito de criar essa não distinção entre corpos reais e imagens projetadas.

A iluminação mais escura, com apenas alguns pontos de luz localizados ao fundo dos bailarinos, tem um baixo contraste com o figurino dos bailarinos, em tom ocre, marrom e verde escuro. Estes figurinos combinam do uso de cores específicas para cada coreografia e a transição acontece de maneira equilibrada, para que haja uma dinâmica entre os grupos de bailarinos que entram e saem de cena, e que em dado momento irão se encontrar e equilibrar todas essas cores de forma que os gráficos digitais não sobreponham os bailarinos.

Segundo ato: a coreografia contemporânea traz elementos referentes ao estilo *hip-hop*. Na base do palco há uma iluminação que simula chamas e destes pontos de luz saem fumaças virtuais em pontos digitais que compõem a cenografia. Estas chamas são curvas, sinuosas, como se dançassem sob o espaço, acompanhando o movimento do bailarino e se dissipando no ar.

Tempo e movimento são princípios estreitamente relacionados. Qualquer palavra ou imagem que se move opera tanto espacialmente como temporalmente. O movimento é um tipo de mudança, e toda mudança acontece no tempo. Entretanto, ele pode se subentendido ou literal. Os artistas sempre procuraram representar o movimento dos corpos e a passagem do tempo no reino do espaço estático, bidimensional. (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 215)

Dentro deste conceito temos a percepção de que estas mudanças ocorrem a todo instante no decorrer dos atos, aqui analisamos o espaço em movimento, que também é tridimensional. As formas projetadas são a extensão do movimento das mãos, da curva do corpo, como se o controle daquela forma não estivesse nas mãos do designer, mas sim no controle do bailarino que está no palco. Acredita-se que é desta ilusão a que os designers Mondot e Bardainne se referiam, conforme parágrafo acima. Para o espectador é lançada a dúvida de quem cria essas imagens: bastidores (designers) ou o bailarino ao vivo, com o corpo?

---

<sup>4</sup> Accompanying the performers, it brings out energy as much as poetry, inhabiting the bodies of the dancers.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020



Pixel, por Company Káfig em colaboração com Adrien M & Claire B ©Laurent Philippe © Agathe Poupenev.

Na base do palco sobe uma poeira virtual, como a fumaça de uma vela, e no meio dela se abre um portal de onde saem os bailarinos. Os mesmos interagem com essa poeira a deslocando para os lados, para cima e para baixo, arremessando-as uns para os outros. A frente, um novo grupo de bailarinos tomba para trás tomados pela queda deste gráfico, que ora é projetado no chão, ora volta à tela frontal, fluida, atravessando o palco como ondas conduzidas pelos bailarinos, ao formar diversos grafismos circulares, tanto na tela quanto no chão. O bailarino chega a manipular esse gráfico como se este se dissolvesse entre seus dedos, como grãos de areia e, novamente, acompanham a fluidez dos movimentos de hip-hop, num contínuo circular.

A iluminação se intensifica e o figurino dos bailarinos são agora com cores quentes que variam entre os tons de amarelo, ocre e laranja, e se destacam e vibram em meio a malha gráfica.

Terceiro ato: um tapete virtual formado por pontos sofre intervenção de um grupo de bailarinos, alternando entre pontos circulares que fazem movimentos de abrir e fechar no chão, mutáveis e adaptáveis, e deixam rastros por onde passam. Em um giro de 360° no chão, um dos bailarinos, por meio desse movimento, integra e desintegra essa malha gráfica em questão de segundos.

O grupo de bailarinos, com figurinos agora em tons mais sóbrios, são encurralados pelo gráfico projetado e a iluminação para este ato é mais escura, se opondo ao ato anterior.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020



*Pixel*, por Company Käfig em colaboração com Adrien M & Claire B ©Patrick Berge

Quarto ato: em uma tela plana há uma nova projeção onde vemos outro bailarino interagir com a rede de pixels, tocando os pontos a sua frente e, por onde passa, o gráfico começa a se desconstruir, se dissipando e congelando no espaço, assim como o movimento dos bailarinos, que rotacionam este grafismo em câmera lenta, a 180° graus, locomovendo o mesmo para fora do palco com os gestos das mãos.

Intercalado entre os atos, o grupo de bailarinos usa o figurino com cores quentes, tendo em vista que os elementos gráficos estão projetados sob eles, a cor entra como um recurso importante afim de destacá-los no centro da cena.



*Pixel*, por Company Käfig em colaboração com Adrien M & Claire B ©Laurent Philippe

Quinto e sexto ato: um bailarino utiliza de um arco metálico para compor os movimentos do bailarino em rotação, com uma coreografia circense. A iluminação é

fundamental em todo o espetáculo, pois este recurso cria uma atmosfera introspectiva que aos poucos revela o grupo de bailarinos e complementam as projeções.

Mudança na cor: Como um luminoso de teatro que cria a aparência de movimento pelo acender e apagar sucessivo de lâmpadas, a animação com cores cria movimento pela iluminação ou mudança de tom de áreas ou objetos predefinidos. Aqui, uma onda de cor parece atravessar um campo de objetos estáticos. Incontáveis variações são possíveis. (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p.224)

Neste ato, especificamente, a luz projeta cores e uma sombra ao fundo, criando uma nova camada que intensifica a forma desse movimento. Posteriormente surgem três bailarinos ao fundo, que realizam movimentos similares, mas com arcos digitais, projetados a sua frente. O grupo toma este espaço com movimentos, desta vez a cenografia é desenhada por uma massa de corpos que toma o palco com gestos e elementos reais. Há um duelo entre o arco real e o virtual (imaginativo).

As cores sóbrias são utilizadas na iluminação e no figurino dos bailarinos para este ato.

Sétimo ato: os bailarinos deslizam pelo espaço, enquanto a potência destes movimentos os impulsiona para fora do palco em direção a uma teia gráfica seguida por uma sequência de *breakdance*<sup>5</sup>. No final deste ato os bailarinos estão imersos no chão, emaranhados virtualmente por esta teia que volta a ser projetada no palco.

Para este ato, se mantém a paleta de cores escuras do ato anterior.

Oitavo ato: acontece uma performance acrobática com dois bailarinos, metade do palco é iluminado e a outra metade é projeção, onde há um recuo do gráfico respeitando a delimitação proposta pelos movimentos, que se aproxima e se afasta dentro da proposta coreográfica.

Neste momento temos a volta da paleta com cores quente para os figurinos, considerando que, novamente, os personagens então imersos no gráfico digital.

Nono ato: um grupo de bailarinos caminha pelo palco portando guarda-chuvas (físicos) como suporte para interagir com o gráfico que simula a chuva. Na sequência, apenas um dos bailarinos permanece no palco, este caminha em direção às gotas digitais projetadas, criando-se assim um jogo de forças opostas, o guarda-chuva então é utilizado como proteção para que o bailarino “não se molhe”.

Mantêm-se as cores quentes no figurino do ato anterior, seguindo o padrão de interação com o grafismo.

Décimo ato: é retomada a coreografia onde os bailarinos deslizam no palco em meio de arcos físicos e arcos projetados. A fusão do corpo do bailarino com o arco tornam-se um só elemento. Este primeiro bailarino conduz o arco enquanto um segundo bailarino desliza no espaço e, a verticalidade de seus movimentos acompanha o desenho deste arco. Ao fundo, outros bailarinos interagem com arcos virtuais, e uma malha quadricular é formada no chão enquanto um arco físico integra seu movimento até o que o elemento precisamente pare de se movimentar.

---

5 O *breakdance* é executado através de gestos bruscos e por vezes acrobáticos, dos quais se destacam os movimentos ondulatórios do corpo, a rotação do corpo apoiado apenas na cabeça ou nas costas, os movimentos das pernas tipo moinho de vento ou o arrastamento dos pés. Disponível em: <<https://www.dancaderua.com/extras/historia-do-break-dance>>. Acesso em: 26/02/2020.



# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

Há a mudança na paleta de cores para os tons ocre, marrom e verde escuro, porém, ao fundo, percebemos uma pequena transição de grupos de bailarinos mesclam-se aos demais com figurinos em tons quentes, os quais nos encaminham para os atos finais.

Décimo primeiro ato: uma bailarina literalmente desenha a forma com o seu corpo, com as pontas do pé, envolta nesta malha de *grid* digital. A precisão dos seus movimentos possibilita que haja esse re (desenho), preenchido com um novo significado, explorado pela coreografia que passa a tomar o espaço com formas distorcidas, emaranhadas e imprecisas, para depois serem reestabelecidas do ponto em que se iniciou o ato, momento em que a bailarina ajusta a forma com apenas um gesto, como se puxasse um tecido físico, no controle do que estava sendo projetado, sendo ela parte fundamental do processo criador para que a sequência seja possível e crível.

A bailarina veste uma malha laranja que se destaca em meio a este *grid* luminoso projetado no chão. A iluminação localizada ao fundo do palco acompanha o tom do figurino, conforme vemos abaixo:



*Pixel*, por Company Käfig em colaboração com Adrien M & Claire B ©Laurent Philippe ©Agathe Poupeney.

Décimo segundo ato: em uma sequência de patins o palco é tomado por movimentos do bailarino que desconstrói a malha gráfica do palco ao ponto de a textura virar apenas pontos espalhados do espaço. O corpo do bailarino se torna um eixo de agrupamento e dissipação destes pontos que, ao se espalharem, são arremessados para todos os lados e para a tela plana, desta forma temos a ilusão de que, imagicamente, este gráfico também é lançado para o público.

As paletas de cores começam a se fundir neste ato, temos uma mescla de figurinos que utilizam tons mais escuros e outros tons mais quentes.

Décimo terceiro ato (final): os bailarinos se deslocam por uma malha irregular com perspectivas côncavas e convexas, onde os bailarinos deslizam e saltam entre os “buracos” e irregularidades propostas pelo gráfico digital, criando barreiras que se assemelham a abismos e que dividem o palco além de separar os corpos que se deslocam entre eles. Visualizamos os bailarinos saltarem para não caírem ou se desequilibrarem dentro dessas irregularidades virtuais projetadas. A cenografia digital cria a simulação em perspectiva de uma vastidão infinita por onde os bailarinos se deslocam

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

como se estivessem caminhando por milhas de distância, encerrando-se assim o espetáculo com os bailarinos, de todos os atos anteriores, juntos.



*Pixel*, por Company Käfig em colaboração com Adrien M & Claire B ©Agathe Poupeney.

Em *Pixel*, o bailarino em determinado momento se funde aos gráficos e juntos criam um novo gráfico que, independentes, teriam outro significado. Essas conexões acontecem a todo momento e desafiam o olhar do espectador, objetivo este buscado pelos designers gráficos Mondot e Bardainne quando projetaram o conceito gráfico: transitar entre o espaço real e a ilusão por meio do encontro dos recursos visuais com a dança.

No espetáculo, é possível perceber essa autonomia dos bailarinos para manipularem o conteúdo visual que é apresentado, mesmo que tenha sido previamente ensaiado. Para o público, acontece uma espécie de magia diante de seus olhos, pois, por vezes, têm-se a impressão de que os bailarinos não são reais, já que o tempo e a precisão dos gestos são extremamente sincronizados e cada detalhe é minuciosamente desenhado para criar essa dúvida. A tecnologia atua como suporte para o movimento, leva-os para além do corpo, aumentando as suas possibilidades enquanto extensões destes e enriquece os repertórios coreográficos.

Os bailarinos da Käfig, dentro do espetáculo, têm autonomia para conduzir essa narrativa, mesmo que não haja conclusão, fazendo com que o processo parece estar em constante transformação. O uso da tecnologia e o suporte técnico para o mapeamento destas novas realidades, são exemplos de como a dança se adapta a estas mudanças. No espetáculo vemos claramente como foi utilizado o melhor dessas vertentes para construir uma linguagem imersiva do corpo que decodifica formas, mapeia espaços e comunica mensagens.

## Considerações finais

Observamos o uso da tecnologia como campo de pesquisa nas produções artísticas, que amplia os diálogos entre o design gráfico e a dança contemporânea, e ressignifica a maneira como o público se relaciona com ela. Ao invés do distanciamento, é proposta uma aproximação por aquilo com que se tem familiaridade, e assim, amplia-se um universo com mais possibilidade de comunicação. O corpo, inserido na

performance, a exemplo da Bauhaus até os dias atuais, abre possibilidades para se estabelecer uma relação que se estende aos limites de espaço-tempo, onde coreógrafos, designers e programadores estabelecem uma conexão que explora diferentes linguagens visuais, afim de ampliar os conhecimentos e encontrar diferentes abordagens que atendam às necessidades por acesso digital. O espetáculo *Pixel* compreende um espaço de criação para o uso dessas tecnologias, com técnicas de mapeamento e algoritmos, para que o corpo coreográfico possa desenhar formas, e que seus movimentos façam parte desta composição gráfica, saindo do invisível para a visualidade projetada pelo uso do design generativo em conceitos criativos.

## Referências

AGUIRRE BOZA, Sebastián. *Diseño Generativo, el computador como instrumento de creación. Actas de Diseño*, n.19, p.147-150, 2015.

BARDAINNE, Claire e MONDOT, Adrien. *Snow does not make sense*. Paris: Éditions Subjectile, 2016.

BIRINGER, Johannes. *Dance and Media Technologies. PAJ: A Journal of Performance and Art*, v.24, n.1, p.84-93, 2002.

BOCCARA, Ernesto G., CARVALHO, Agda R. e LEÃO, Lucia. *Ballet Triádico da Bauhaus: percurso de uma reconstituição*. Anais do Colóquio de Moda, Belo Horizonte: 2007.

BONSIEPE, Gui. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.

CAMPOS, Ricardo Manorto de Oliveira. *Deambulações em torno do projeto da antropologia visual contemporânea: entre as imagens da cultura e a cultura das imagens*. Revista Digital de Imagens da Cultura/Cultura das Imagens, p.28-44, 2011.

COHEN, Renato. *Performance Como Linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1989.

DINIZ, Carolina de Paula. *Vestíveis em Fluxo: investigação das materialidades na produção do corpo/artista contemporâneo*. Revista Brasileira de Estudos da Presença, 7(2), 382-406, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2237-266063521>.

GOLDBERG, RoseLee. *A Arte da Performance*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

KATZ, Helena. *Dança, robôs, desigualdade: como refundar a sociedade do comum*. Anais do V Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança. Manaus: ANDA, 2018. p. 760-771.

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

M3x3. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EEGpBJT57IU>>. Acesso em: 22/06/2019.

MOREIRA DA SILVA, José Maurício C. e WILKE, Regina Cunha. *Design, Performance e Hipertexto: Desenhando Pensamentos em Processo de Interfaces*. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Paulo: 2008.

*Pixel*. Disponível em: <<https://www.am-cb.net/en/projets/pixel>>. Acesso em: 22/06/2019.

*Pixel*. Disponível em: < <https://ccncreteil.com/pixel-1717801>>. Acesso em: 14/03/2020.