

Criação em dança em contextos expandidos: corpos mediados e processos generativos na videodança *Nuvem*

Diogo Angeli Theotonio
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Resumo

O artigo reflete sobre as práticas contemporâneas de criação em dança mediadas por tecnologias, com ênfase nos processos criativos generativos e nas formas de mediação tecnológica do corpo no contexto da videodança. A partir de uma abordagem teórico-prática, analisa-se o processo criativo da videodança *Nuvem* (2025), tomando-o como campo experimental de investigação, no qual se refletem a atuação de sistemas generativos, os modos de representação imagética do corpo e o compartilhamento de decisões criativas entre agentes humanos e não-humanos. A argumentação dialoga com referenciais teóricos que fundamentam a noção de generatividade, virtualidade e mediação, destacando contribuições de Galanter (2003), Lévy (2003) e Latour (2012). Ao articular teoria e prática, o artigo busca ampliar a compreensão das transformações ontológicas, poéticas e autorais que emergem na dança em contextos tecnologicamente mediados.

Palavras-chave: videodança; corpos mediados; arte generativa; dança; arte e tecnologia.

Introdução

A presença de tecnologias nos processos artísticos e criativos em dança tem se intensificado de maneira significativa no contexto contemporâneo, deixando de ocupar um lugar meramente instrumental para assumir funções conceituais, dramatúrgicas e perceptivas. Para além dos recursos técnicos que ampliam as possibilidades de construção dos elementos cênicos – como cenários, figurinos e elementos de interação –, a tecnologia passa a atuar como um agente provocador dos processos de criação, capaz de desestabilizar o corpo e o movimento ao introduzir novas lógicas de tempo, espaço, composição e relação.

Práticas e criações recentes têm apresentado corpos tecnologicamente mediados em configurações híbridas, atravessados por algoritmos e imagens digitais que instauram outras dinâmicas de interação com o público ou espectador. Além disso, emergem processos nos quais a intervenção computacional passa a atuar de forma direta e estrutural na criação artística,

compartilhando decisões e procedimentos entre o pensamento humano e sistemas algoritmos – como as redes neurais artificiais – que operam de maneira generativa, produzindo variações, indeterminações e resultados não totalmente previsíveis no desenvolvimento da obra.

Nesse contexto, o escopo de investigação deste artigo concentra-se nas explorações criativas em dança mediadas por tecnologias, propondo aprofundar as discussões sobre os processos criativos generativos na dança, bem como as relações de mediação tecnológica do corpo no contexto da videodança, a partir de uma abordagem teórico-prática que inclui a análise do processo criativo da videodança *Nuvem*. Nesse percurso, a pesquisa constrói sua argumentação teórica em diálogo com autores que ampliam tais discussões, destacando Galanter (2003), Lévy (2003) e Latour (2012).

A obra *Nuvem* (2025)¹ se configura como uma investigação do corpo em sua condição criativa, explorando dimensões imagéticas, tecnológicas e generativas. A videodança foi originada a partir das investigações promovidas pelo projeto de pesquisa *Corpo Sonoro Expandido (CSE): espaços expandidos entre som, movimento e tecnologia em realidades mistas*, subsidiado pela FAPESP e coordenado pela Profa. Dra. Daniela Gatti da Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP. O projeto de caráter interdisciplinar, esteve vigente durante os anos de 2023 e 2025 e contou com a participação de pesquisadores nacionais e internacionais das áreas da dança, música e ciência de dados, além de outras parcerias com projetos e instituições.

A pesquisa desenvolvida resultou em duas versões criativas para a obra *Nuvem*. A primeira consiste em uma videodança que explora a representação imagética do corpo por meio da técnica de “nuvem de pontos”, enfatizando a visualidade e a composição do movimento tecnologicamente mediado. A segunda configura-se como uma videodança generativa, na qual o pensamento computacional media o processo de criação, compartilhando a autonomia da construção narrativa entre a artista e o sistema computacional.

Ao transitar por esses universos, o artigo discute noções de mediação tecnológica do corpo, bem como os processos de criação generativa a partir da obra *Nuvem*.

No que tange às relações, ao mediar a experiência artística com o público por meio de sistemas digitais, imagéticos e interativos, a tecnologia reconfigura as conexões estabelecidas entre dança e público/espectador. O filósofo Lévy (2003) enfatiza que o corpo virtualizado é transformado por sua condição tecnológica, fator que permite intensificar, expandir ou até multiplicar suas qualidades. Tais “atualizações” possibilitam a criação de novas conexões

¹ Vídeo disponível em: <https://youtu.be/VCCdTg2qvIM>. Acesso em: 27 jan. 2026. Ficha técnica: direção de pesquisa e arte: Daniela Gatti; direção de videodança: Diogo Angeli; edição de vídeo: Diogo Angeli e Guilherme Zanchetta; composição e edição de áudio: Diogo Angeli; captura de imagens: Daniela Gatti, Diogo Angeli e Guilherme Zanchetta; pesquisa e concepção de representação de imagens: Guilherme Zanchetta; operação de software: Guilherme Zanchetta; pesquisa de movimento e interpretação: Diogo Angeli e Isadora Faustino. Apoio: NICS – Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora da Unicamp, Instituto de Artes da Unicamp; FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo; Núcleo de Dança REDES.

entre os corpos mediados e os espectadores através de sistemas digitais, rompendo com as fronteiras físicas e provocando outros questionamentos aos processos criativos.

No que se refere à criação generativa, Galanter (2003) as descreve como práticas artísticas estruturadas a partir de procedimentos, regras ou sistemas, computacionais ou não, que passam a participar ativamente do processo artístico, interferindo em sua constituição com determinado grau de autonomia. Nesse percurso, Galanter sustenta que os processos de criação mediados pelo pensamento computacional tensionam e desestabilizam a lógica criativa humana, ao introduzirem instabilidades nas decisões tomadas ao longo do desenvolvimento da obra. O processo criativo passa, assim, a operar sob uma condição de imprevisibilidade, situando-se em um campo intermediário entre ordem e caos, no qual as tomadas de decisão e o protagonismo da criação são compartilhados com esses sistemas, desse modo, “o elemento-chave na arte generativa é, portanto, o sistema ao qual o artista cede controle parcial ou total subsequente” (Galanter, 2003, tradução nossa²).

Nessa direção, esse artigo propõe refletir sobre como o corpo que atua na videodança, ao ser tecnologicamente mediado, desloca as condições expressivas do movimento originalmente constituídas na presencialidade para outros regimes de percepção e ação. E, ainda, de que maneira os processos criativos generativos, mediando parcialmente o controle da obra, influenciam a construção de narrativas e experiências cênicas na videodança.

Essas articulações configuram territórios de grande potencial exploratório e expansivo no contexto contemporâneo da dança, revelando-se como campos férteis para descobertas e tensionamentos. Ao aprofundar o caráter tecnológico, mediador e generativo presente no processo de criação de *Nuvem* busca-se, portanto, investigar os tensionamentos que emergem no âmbito das criações em dança mediadas tecnologicamente, especialmente no que se refere às noções de presença cênica, corporeidade e autoria criativa.

Nesse sentido, propõe-se discutir a ampliação dos formatos habituais de criação, considerando como os diálogos e as relações estabelecidas entre os diversos componentes que constituem a experiência artística podem deslocar práticas habituais, tensionando, questionando e desestabilizando suas estruturas, além de promover rearranjos nos modos de criação e de percepção, deslocando seus modos de produção, percepção e fruição. Como afirmam Leeker; Schipper e Beyes (2017), “os aparelhos tecnológicos contemporâneos e os meios de comunicação provocam novas formas de ‘intra-ação’ entre o que geralmente é considerado agência humana ou máquina” (Leeker; Schipper; Beyes, 2017, p. 9), nesse sentido, o entrelaçamento entre elementos humanos e não-humanos nas criações artísticas abre novos caminhos investigativos e possibilita repensar as estruturas e relações que atravessam a cena contemporânea. Nesse contexto, a tecnologia deixa de operar como mero

² Trecho original: “The key element in generative art is then the system to which the artist cedes partial or total subsequent control”.

suporte e passa a atuar como agente ativo na constituição das poéticas, reconfigurando as dinâmicas entre corpo, gesto, mediação e sentido.

Preâmbulos sobre a tecnologia e a arte generativa na dança

Na atualidade, a relação entre dança, imagem e tecnologia se aprofunda e se complexifica em decorrência dos constantes avanços tecnológicos, científicos e dos debates filosóficos que atravessam esse campo. A natureza dos processos artísticos contemporâneos de criação em dança estabelece-se em diálogo constante com os elementos, estímulos e ambientes que atravessam a experiência cotidiana, ampliando seu caráter interdisciplinar ao articular-se com dimensões culturais, sociais, políticas, econômicas e tecnológicas. Através das complexas relações estabelecidas, a tecnologia exerce sua presença nas criações em uma profundidade crescente.

Ao considerar a relação interdisciplinar entre dança, imagem e tecnologia, observa-se que essa articulação não é recente. Nesse sentido, Muniz (2011) aponta que o interesse pela exploração da interdisciplinaridade nos processos de criação em dança intensificou-se ao longo do século XX, em diferentes contextos ao redor do mundo. Impulsionados pelos movimentos de contracultura e pelas vanguardas artísticas, essas transformações provocaram rupturas nos modelos estilísticos e organizacionais até então predominantes nas artes, desencadeando reflexões críticas sobre a própria noção de forma, problematizando o que poderia ser considerado arte e ampliando suas características, bem como sua função social, ao questionar o papel sociopolítico das produções artísticas.

A partir do diálogo com outras áreas de conhecimento, o contexto interdisciplinar aproximou a dança de outras manifestações artísticas e, conseqüentemente, da tecnologia. No final do século XIX, a dança vivenciou aproximações com os primeiros experimentos cinematográficos e o universo imagético. O cinema, em seus primórdios, revelou o trabalho de grandes artistas como Thomas Edson, Irmãos Lumière, Loie Fuller, Georges Méliès, dentre outros, que trouxeram o corpo e a dança como protagonistas de seus experimentos, enaltecendo questionamentos sobre como o movimento pode gerar sensações, narrativas e se conectar com o público a partir de seu contexto imagético (Angeli, 2020).

Posteriormente, com o surgimento das câmeras portáteis de vídeo, com a realização dos filmes musicais e das produções do cinema experimental, artistas e criadores passaram a explorar de forma mais aprofundada as relações entre dança, câmera e tela. Nesse contexto, destacam-se importantes referências como Maya Deren, Hilary Harris, Yvonne Rainer, Merce Cunningham, a brasileira Analívia Cordeiro e Nam June Paik, cujas produções contribuíram para aprofundar as relações que vinham se estabelecendo entre corpo e imagem, ampliar os conhecimentos produzidos acerca do corpo tecnologicamente mediado, bem como consolidar os conhecimentos fundamentais que sustentaram o desenvolvimento

de linguagens híbridas entre dança, imagem e tecnologia. Essas investigações foram decisivas para o surgimento de práticas posteriores, como a videoarte, a videodança e o videoclipe. Além disso, Merce Cunningham e Analívia Cordeiro romperam de maneira pioneira as fronteiras entre dança, tecnologia, computação e criação ao incorporarem a lógica computacional e o pensamento generativo em seus processos criativos, por meio do uso de softwares de composição coreográfica. Sistemas como o *Life Forms* e o *Nota-Anna*, voltados à notação e visualização do movimento, passaram a atuar como agentes mediadores no processo criativo, compartilhando a autoria da composição coreográfica com o artista, como se observa nas obras *M3x3*³ (1973), de Cordeiro, e *Trackers*⁴ (1991), de Cunningham. Tais deslocamentos extrapolam os contornos tradicionais da dança, tensionam os modos de fazer artísticos e ampliam significativamente suas possibilidades expressivas e comunicacionais.

Nas últimas décadas, as possibilidades de criação em dança, sobretudo a partir de sua dimensão imagética e de sua articulação com dispositivos tecnológicos, têm se expandido de modo significativo, impulsionadas pelo rápido desenvolvimento das tecnologias que atravessam a realidade tecno-criativa contemporânea. Nesse contexto, experimentações artísticas que mobilizam processos algorítmicos, redes neurais artificiais, ambientes de realidade expandida e sistemas de aprendizado de máquina tornam-se cada vez mais recorrentes, intensificando e complexificando as relações estabelecidas entre corpo, imagem, tecnologia e criação. Esse cenário favorece a investigação de novas potencialidades inventivas e expressivas para o corpo e o movimento, que passam a ser atravessadas pela incorporação de elementos não-humanos, tais como componentes, sistemas e processos tecnológicos capazes de interferir ativamente na construção cênica.

Nesse contexto, a condição imagética do corpo e os processos criativos generativos, que vem sendo explorados e ampliados desde o século XIX, atuam como dispositivos provocadores da criação em dança na contemporaneidade, constituindo um novo universo de possibilidades representativas e relacionais para o corpo e a dança.

Os autores Ribeiro e Bressanin (2023) compreendem a “arte generativa” como um conjunto de criações artísticas mediadas por inteligências algorítmicas, nas quais tornam visíveis determinados traços do comportamento humano no processo de criação, tais como a criatividade, a capacidade de problematização e o impulso crítico-provocador. Já Galanter (2003), entende que a definição de arte generativa deve ser compreendida em diálogo com os avanços tecnológicos e com uma genealogia de experimentações artísticas que antecedem o

³ A videodança *M3x3* utilizou-se de um programa de computador que fornecia instruções aos bailarinos na composição dos movimentos, coordenando a performance criada no vídeo.

⁴ *Trackers* “foi a primeira dança cuja coreografia Cunningham desenvolveu em parte com o uso de uma versão inicial do software *Life Forms*. O título vem de um botão do software chamado ‘Track’. O próprio Cunningham participava da peça: em um dado momento, ele retornou carregando uma barra portátil, semelhante às que usava no estúdio, que então utilizou como auxílio na execução de alguns movimentos. Os outros dançarinos continuaram sem consultá-lo” (Merce Cunningham Trust, 2026, tradução nossa).

uso do computador. Para o autor, trata-se de uma prática na qual o artista concebe sistemas baseados em regras, algoritmos ou processos que operam com certo grau de autonomia, produzindo resultados emergentes e imprevisíveis. Nesse sentido, a arte generativa desloca a centralidade da autoria e da forma acabada, enfatizando a processualidade, a complexidade e a emergência como elementos centrais da experiência estética.

A arte generativa refere-se a qualquer prática artística em que o artista utiliza um sistema, como um conjunto de regras em linguagem natural, um programa computacional, uma máquina ou outro dispositivo procedimental, que é colocado em funcionamento com algum grau de autonomia, contribuindo para ou resultando em uma obra de arte concluída (Galanter, 2003, tradução nossa⁵).

Ao refletir sobre o processo criativo generativo na dança, evidencia-se uma transformação em sua natureza ontológica, uma vez que a obra deixa de se constituir como uma forma estável para se afirmar como processo relacional, no qual as dinâmicas de criação, as decisões e as relações estabelecidas encontram-se em um constante estado de modificação e atualização.

Assim, ao estabelecer um diálogo entre o contexto da criação generativa e a noção de “atualização” formulada por Pierre Lévy, torna-se possível compreender que, na arte generativa, tanto as relações instauradas, quanto o papel do artista são deslocados, ou seja, “atualizados” nos termos do autor. Esse deslocamento incide diretamente sobre os regimes de autonomia criativa e sobre os modos de recepção da obra, produzindo reverberações que incidem diretamente na poética da obra. Para Lévy (2003) a atualização não se reduz à simples realização de possibilidades previamente dadas, mas constitui um processo de criação e invenção de formas a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades. Nesse sentido, a atualização designa a efetivação das forças e potências do virtual – compreendido por Lévy como um campo problemático de potências – diante de determinadas condições, ações ou eventos, que se concretizam em formas inventivas e singulares, escapando à lógica da mera realização de possibilidades preexistentes.

Assim, a presença de sistemas, sejam eles computacionais ou não, que atuam de forma conjunta nos procedimentos de tomada de decisão dos processos de criações instaura um ambiente de instabilidade, no qual os dados envolvidos não são integralmente previstos pelo artista criador, ampliando as possibilidades criativas da obra. Nesse contexto, o pensamento criativo é reconfigurado, as ações e decisões tomadas passam a se situar em um campo intermediário entre o pensamento humano e o pensamento computacional, de modo que a ocasionalidade e a aleatoriedade passam a integrar a lógica criativa, incidindo sobre o processamento dos dados e sobre as próprias decisões. Tal cenário promove desvios

⁵ Trecho original: “Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy, contributing to or resulting in a completed work of art.”

constantes ao processo criativo que multiplicam seus possíveis percursos. As ações generativas, assim, operam como dispositivos de atualização permanentes da criação, emergindo das interações entre o criador humano e as ações e respostas dos sistemas não-humanos.

Deste modo, a decisão criativa não está centralizada no artista, nem nos sistemas que intervêm na criação. É uma ação distribuída entre as intenções do criador humano, dos dados e lógicas algorítmicas e dos processos estocásticos. Sendo assim, a obra emerge de um conjunto de interações, um ambiente de estímulos múltiplos e pluridirecionais que agregam ao processo uma natureza não controlável em sua totalidade.

A arte generativa, assim compreendida como um processo de atualização nos termos propostos por Lévy, possibilita que o campo virtual – nesse caso constituído por pensamentos, regras, algoritmos, dados, intenções estéticas e poéticas – se efetive em formas singulares e contingentes por meio de um processo híbrido, relacional e instável. A obra, nesse contexto, não se encontra previamente determinada, mas emerge da interação entre agentes humanos e não-humanos, configurando um regime de coautoria e de tomada de decisão distribuída.

Na medida em que a autoria se reconfigura no âmbito da criação generativa, a reflexão sobre a atuação dos agentes criativos envolvidos torna-se central para a compreensão e o aprofundamento das dinâmicas que estruturam esse processo. Considerando que a arte generativa desconstrói as fronteiras entre humanos e não-humanos ao integrar elementos híbridos no processo criativo, partilhando as decisões em regimes coparticipativos, as reflexões sobre as associações entre elementos humanos e não-humanos promovidas por Bruno Latour colaboram com o aprofundamento dessa discussão.

Se tratando de compreender a natureza das relações, Latour (2012) propõe uma concepção do social não como um domínio autônomo, mas como um efeito das associações entre diferentes esferas: naturais/biofísicas, epistêmicas, culturais e tecnológicas. Assim, a partir da teoria *Ator-Rede*, Latour (2012) apresenta o conceito de “ator” como um agente/elemento – com ou sem consciência, humano ou não-humano – que participa de uma determinada rede de eventos, influenciando os resultados das ações originadas. Partindo do contexto da arte generativa, os “atores” correspondem aos agentes e elementos envolvidos no ato criativo – incluindo o artista, a tecnologia, os dispositivos, o pensamento computacional, entre outros – que, ao mediar a ação criativa, influenciam diretamente as trajetórias possíveis, transformando as ações e as relações que se estabelecem no processo. Nessa perspectiva, os agentes envolvidos em uma estrutura de ação não atuam de forma isolada, mas encontram-se integrados aos próprios processos de mediação, de modo que elementos humanos e não-humanos compartilham a agência e coconstituem a totalidade das ações, dissolvendo a separação hierárquica entre elementos humanos e não-humanos.

Nesse contexto, os diferentes elementos envolvidos encontram-se integrados de forma indissociável ao fazer artístico, de modo que os agentes humanos e não-humanos desem-

penham papéis determinantes na constituição das estruturas de ação que emergem ao longo do processo. Cada agente é essencial e atua ativamente na modelagem dos percursos criativos e dos sentidos produzidos, redefinindo continuamente a própria identidade do processo de criação. Ao longo desse percurso, elementos humanos e não-humanos posicionam-se lado a lado, em uma relação de relativa equidade, compartilhando forças, valores e responsabilidades no que diz respeito à participação na autoria da obra.

Assim, o papel do artista desloca-se da posição de criador central para a de orquestrador de um conjunto heterogêneo de elementos e agentes que compõem o processo criativo. A capacidade de gerir a participação desses agentes, articulando as intenções poéticas da obra às desestabilizações inerentes à imprevisibilidade dos sistemas generativos, constitui-se, portanto, um saber fundamental para o criador em contextos de arte generativa.

Sob a perspectiva da *Teoria Ator-Rede*, a arte generativa pode ser compreendida como um acontecimento sociotécnico, no qual o processo criativo emerge de redes de mediação entre corpos, sistemas, dispositivos, algoritmos e espaços. Nesse regime, a autoria desloca-se da centralidade do sujeito humano para ser distribuída entre os diferentes agentes criadores. As múltiplas trajetórias expressivas que emergem das transformações contínuas do processo interferem diretamente nas formas de relação estabelecidas com o espectador, configurando também os modos de fruição e de sentido da obra.

Dessa forma, a arte generativa manifesta-se em uma ampla variedade de experimentos criativos contemporâneos, atravessando distintas linguagens e modos de expressões. No campo da dança e do movimento, observam-se práticas artísticas mediadas por sistemas autônomos que compartilham a autoria criativa por meio da tecnologia – como o uso de computadores e de sistemas de inteligência artificial –, mas também por sistemas estocásticos e procedimentos algorítmicos, cujas explorações podem ser identificadas desde o século XX.

Exemplos pioneiros dessas práticas são os trabalhos de John Cage e Merce Cunningham que, ao longo do século XX, incorporaram procedimentos de indeterminação e sistemas de acaso como princípios estruturantes do processo criativo, antecipando princípios fundamentais da arte generativa. Cunningham reconheceu o software *Life Forms* (posteriormente chamado de *DanceForms*), como um sistema de mediação tecnológica no processo coreográfico, utilizando-o para explorar e estruturar sequências de movimento que nem sempre partiam das possibilidades imediatas do corpo humano. O software possibilita a visualização, a criação e a experimentação de movimentos coreográficos em ambiente virtual, a partir de avatares de corpos dançantes que se articulam no espaço e no tempo.

Na obra *Biped* (1999), de Cunningham, observa-se a utilização de procedimentos coreográficos baseados no acaso e na aleatoriedade, bem como a presença marcante da tecnologia em cena, por meio do uso de computadores, sensores e projeção de imagens. Tais

características, presentes tanto no processo de criação coreográfica quanto na configuração final da obra, permitem reconhecer sua condição generativa, na medida em que movimentos e imagens são parcialmente produzidos por sistemas autônomos que colaboram com o artista na construção do resultado estético. Desse modo, Biped configura-se como um exemplo significativo de arte generativa, no qual a autoria é compartilhada entre o criador humano e os sistemas tecnológicos que mediam o processo criativo.

Uma das danças emblemáticas de Cunningham, BIPED, engloba não apenas movimentos humanos concebidos com o *DanceForms*, mas também imagens abstratas e figuras de dança criadas a partir de sequências de dança capturadas em movimento, reimaginadas e reordenadas no computador em colaboração com Paul Kaiser [Dance and the Computer – Paul Kaiser] e Shelley Eshkar. O impacto de BIPED consiste no fato de que o público visualizava imagens de dança ampliadas projetadas em uma tela translúcida, atrás da qual dançarinos ao vivo se apresentavam simultaneamente. Tanto os movimentos ao vivo quanto os projetados eram encenados de maneira aleatória e única. Esta obra excepcional reuniu tecnologia computacional e humanidade, abstrato e humano, assim como máquina e alma (Cedar Dance Studio, 2019, tradução nossa⁶).

Mais recentemente, com os recentes avanços nos processos de aprendizagem de máquinas (*Machine Learning*) e no desenvolvimento de redes neurais artificiais, novos questionamentos e outras configurações passam a atravessar o fazer artístico e as práticas de criação generativa. O uso de sistemas de inteligência artificial generativa – entendidos como sistemas que operam a partir de grandes conjuntos de dados para gerar modelos probabilísticos capazes de produzir respostas que simulam determinadas habilidades humanas – tem sido amplamente explorado em diálogo com as artes, com especial destaque para as produções no campo da dança.

Em entrevista, Memo Akten destaca que o termo “Inteligência Artificial” refere-se ao aprendizado de máquinas, ou seja, consiste no aprimoramento de sistemas baseado em dados por meio de técnicas de aprendizado profundo, o que os torna capazes de processar grandes volumes de dados brutos (*big data*). Em outras palavras, é “um sistema capaz de aprimorar seu desempenho em uma tarefa específica à medida que adquire experiência” (Zachariou, 2018, s.p., tradução nossa⁷). Assim, as experiências com inteligências artificiais generativas estabelecem múltiplas formas de conexão com os processos de criação contemporâneos, reconfigurando dinâmicas de autoria, mediação e tomada de decisão artística.

⁶ Trecho original: “One of Cunningham’s landmark dances, BIPED, encompasses not only human movement conceived using DanceForms but also abstract images and dance figures created from motion captured dance sequences re-imaged and re-sequenced on the computer in collaboration with Paul Kaiser [Dance and the Computer – Paul Kaiser] and Shelley Eshkar. The impact of BIPED is that the audience viewed over-sized dance images projected onto a sheer screen behind which live dancers performed simultaneously. Both live and projected movements were staged in a random and unique way. This exceptional work brought together computer technology and humanity, abstract and human, as well as the machine and the soul”.

⁷ Trecho original: “a system which is able to improve its performance on a particular task as it gains experience”.

O espetáculo de dança *Eu não sou só eu em mim (Estado de natureza – Procedimento 01)*, dirigido por Alejandro Ahmed, do Grupo Cena 11⁸, propõe o “uso de dispositivos estruturados em Inteligência Artificial (Processamento de linguagem Natural), e aprendizado de máquina para construir um ecossistema coreográfico que retroalimente dança, palavra, som e imagens” (Grupo Cena 11 Cia De Dança, 2026). A obra explora o emprego de sensores e de sistemas de inteligência artificial generativa como mediadores das experiências sonoras e visuais do espetáculo. Os efeitos luminosos e sonoros produzidos são, em determinados momentos, acionados por sensores distribuídos na cena que operam de maneira relacional, articulando corpos, movimentos, luzes e sons em um sistema autônomo em constante atualização, responsável por definir a poética da obra. Ao longo da performance, câmeras realizam a leitura dos corpos em tempo real e os projetam em telas simultaneamente. Essas imagens são processadas e transformadas por sistemas de IA generativa, que produzem versões distorcidas dos corpos, carregadas de camadas simbólicas e significados sociais, ampliando as noções de autoria, mediação tecnológica e generatividade no contexto da criação coreográfica contemporânea.

Outro exemplo é a *Peça para salvar o mundo*, da companhia de teatro *Os Satyros*⁹, que apresenta uma dramaturgia construída em colaboração com uma inteligência artificial generativa. Em cena, avatares interativos dialogam com o público a partir da temática abordada pelo espetáculo sobre a destruição da humanidade, instaurando um espaço performativo de participação e coautoria. O pensamento generativo manifesta-se na própria estrutura narrativa da obra, ao propor desdobramentos e soluções dramáticas que emergem em tempo real do diálogo entre público e a IA generativa, configurando um processo de criação aberto, relacional e parcialmente imprevisível.

Entre o corpo e o código: o processo criativo da *Videodança Generativa Nuvem*

Nuvem trata-se de uma produção concebida através da linguagem da videodança que explora o corpo em sua condição imagética e virtualizada. A videodança é vista como uma expressão híbrida, cuja criação integra procedimentos e estéticas da dança, do cinema e das práticas audiovisuais (Angeli, 2022). A articulação entre dança e tecnologia, neste sentido, configura-se como o contexto responsável pelas transformações e reorganizações dos processos criativos em dança, que passam a incorporar relações com dispositivos de captura imagética, procedimentos virtuais de manipulação e sistemas computacionais capazes de interferir diretamente na construção poética e expressiva do movimento.

O processo de criação de *Nuvem* desdobrou-se em duas versões criativas, cada uma orientada por diferentes frentes de investigação. A primeira versão materializa-se em formato

⁸ <https://www.cena11.com.br/>.

⁹ <https://satyros.com.br/>.

de videodança e investiga a representação virtual do corpo e do movimento, explorando a construção poético-narrativa a partir das imagens e os modos de recepção decorrentes dessa condição. Já a segunda versão configura-se como uma composição generativa, na qual a investigação se expande para o campo da criação generativa, incorporando processos computacionais como elementos ativos da obra.

A produção de *Nuvem* foi desenvolvida a partir do projeto de pesquisa *Corpo Sonoro Expandido (CSE): espaços expandidos entre som, movimento e tecnologia em realidades mistas*. Tal projeto propôs investigações no âmbito metodológico, improvisacional e compositivo da dança em contextos criativos multimodais e virtuais, a partir da articulação entre as linguagens da dança e da música em interação computacional, tecnológica e artística. O grupo buscou atuar em diferentes frentes de investigação, destacando as pesquisas e estudos sobre a transformação do movimento em dados computacionais – a partir de diferentes processos envolvendo sensores de captura e softwares – e sua aplicabilidade em distintos contextos de criação, questionando o conceito de presença do corpo a partir da virtualidade e da relação do movimento com sistemas computacionais. Parte dos experimentos práticos e teóricos desenvolvidos pelo projeto de pesquisa dialogam com os conceitos de videodança e arte generativa a partir da criação da obra *Nuvem*.

PROCESSO CRIATIVO E NUVEM DE PONTOS

A primeira versão da criação de *Nuvem* foi iniciada a partir de investigações sobre as possibilidades de representação do corpo na virtualidade, em sua condição imagética, quando esse é mediado por tecnologias. A possibilidade de releitura do corpo a partir da tecnologia impulsionou diferentes experimentações envolvendo o diálogo entre dança, câmeras, softwares e imagens. Os processos partiram da captura das imagens corporais e do movimento e se expandiram para o estudo de outras possibilidades de representação através da manipulação desse material. Em busca de diferentes visualidades para o corpo, as explorações imagéticas e computacionais da representação do corpo e do movimento se depararam com o método da “nuvem de pontos”.

A “nuvem de pontos” consiste em um modelo geométrico de representação imagética em três dimensões de um objeto, obtida através do escaneamento 3D do mesmo (Groetelaars; Amorim, 2011). O objeto passa a ser visualizado a partir de um conjunto de milhares de pontos que representam sua forma visível. Cada um dos pontos que formam a nuvem de pontos, é caracterizado pelas coordenadas cartesianas (x, y e z) desse objeto e podem carregar distintas informações, como dados de sua aceleração, seu posicionamento no espaço, suas vibrações, dentre outros.

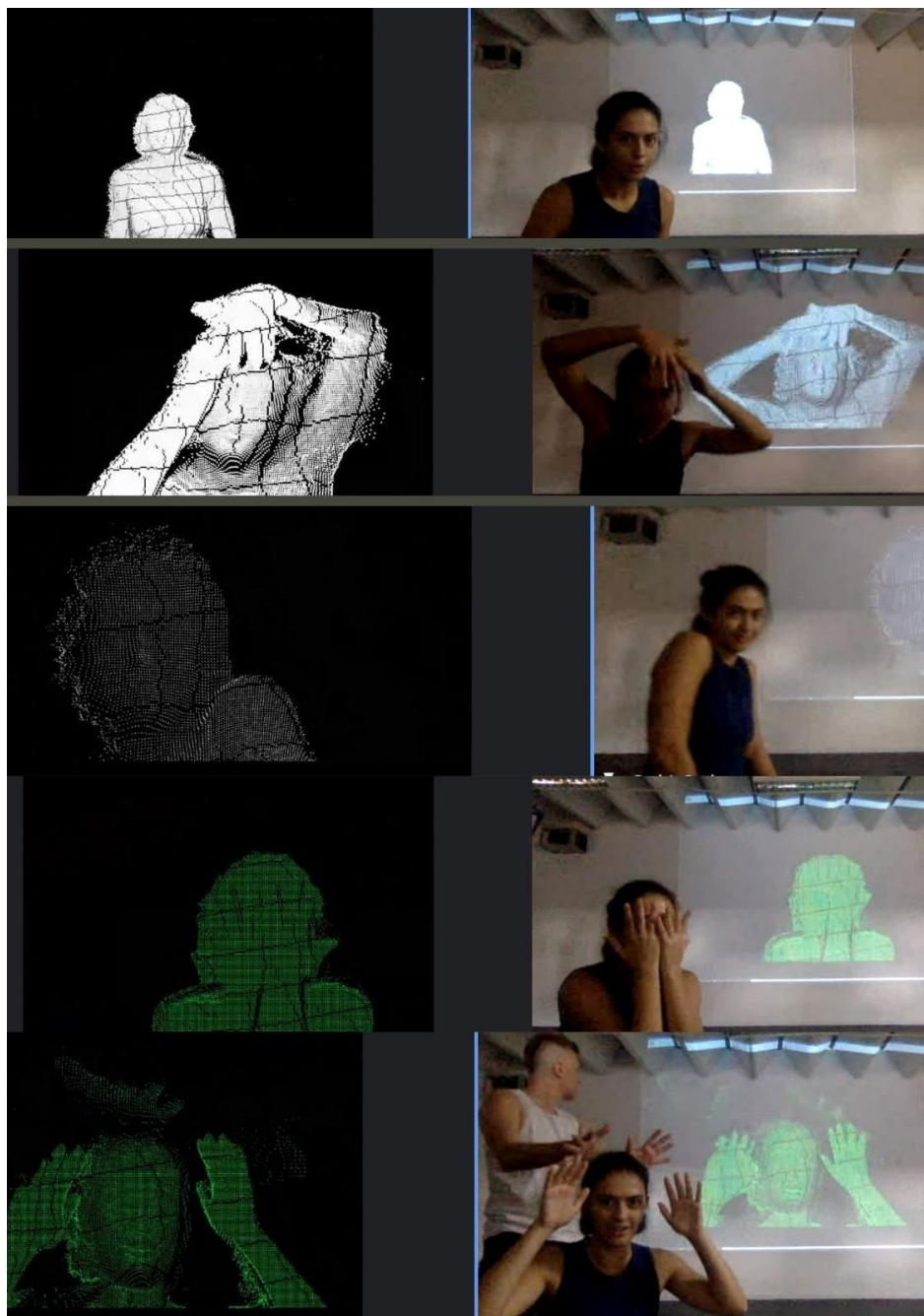


Figura 1 – Visualizações do corpo a partir da técnica de nuvem de pontos
(fonte: arquivo do grupo de pesquisa)

A investigação imagética dos corpos da videodança *Nuvem* apropria-se desse recurso para explorar diferentes possibilidades de representação e de expressividade do corpo mediado pela tecnologia. Nesse caminho, a criação visual da obra utilizou-se dos seguintes equipamentos e recursos tecnológicos: uma câmera de profundidade¹⁰ – sensor *Kinect* – que

¹⁰ A câmera de profundidade é um dispositivo de captura de vídeo que, diferente das câmeras de filmagem tradicionais, realiza a leitura dos elementos enquadrados medindo a distância desses elementos em relação à lente da câmera, gerando uma imagem 3D da paisagem.

fez a leitura em 3D dos corpos no espaço; e o software *TouchDesigner*¹¹, que através da composição específica de códigos programáveis, possibilitou a exploração de diferentes visualidades para o corpo, incluindo sua visualização em pontos (nuvem de pontos).

As investigações desenvolvidas neste processo de criação atravessaram distintos estágios de exploração, envolvendo o diálogo integrado com a câmera, a mediação do software *TouchDesigner*, os corpos e suas representações em imagens.

Em um primeiro momento, o movimento dos corpos foi mediado pelo olhar da câmera de profundidade *Kinect*. Nessa etapa, foram testados diferentes modos de captura dos corpos e do movimento, explorando variações de ângulos, planos e perspectivas composicionais, bem como experimentações com a câmera em posição fixa e em deslocamento. Esses procedimentos evidenciaram tanto potencialidades quanto fragilidades do sistema no contexto do processo criativo. Para esta análise, a constatação de que a câmera de profundidade opera dentro de um campo específico de atuação na captação dos movimentos representou uma informação importante para a criação. Quando os corpos se encontram muito próximos ou excessivamente distantes do dispositivo, a imagem gerada pode ser anulada ou apresentar comprometimentos significativos em sua qualidade e precisão. Outro aspecto relevante diz respeito à tentativa de manipulação da câmera durante a captura, por meio do seu deslocamento no espaço. Observou-se que o movimento da câmera produziu oscilações capazes de desestabilizar a estrutura da imagem, gerando variações distorcidas, disformes e desfiguradas dos corpos em movimento. A depender da velocidade e da intensidade de deslocamento da câmera, tais variações passaram a revelar interesse no campo artístico, justamente por introduzirem distorções que tensionam a legibilidade do corpo e ampliam as possibilidades expressivas do movimento tecnologicamente mediado.

Além das investigações realizadas com a câmera de profundidade, os experimentos conduzidos com o software *TouchDesigner* revelaram importantes possibilidades de manipulação e transformação do material captado. A partir de múltiplas configurações e parâmetros programáveis, foram exploradas distintas formas de representação imagética do corpo e do movimento. Essas explorações possibilitaram a visualização das imagens corporais capturadas pela câmera de profundidade em articulação com diferentes texturas, formas, ruídos e animações, bem como a investigação de variações cromáticas, gradações de temperaturas e outros modos de representação visual. Desse modo, o software passou a atuar como um agente composicional, capaz de reconfigurar continuamente a percepção do corpo em movimento e de expandir as potencialidades expressivas do processo criativo mediado tecnologicamente.

¹¹ O *TouchDesigner* é uma plataforma que utiliza linguagem de programação visual baseada em nó (nodes), destinado a criar conteúdo multimídia interativo em tempo real, explorando criações imagéticas em 2D e 3D. O software foi desenvolvido pela empresa canadense Derivative, em Toronto.

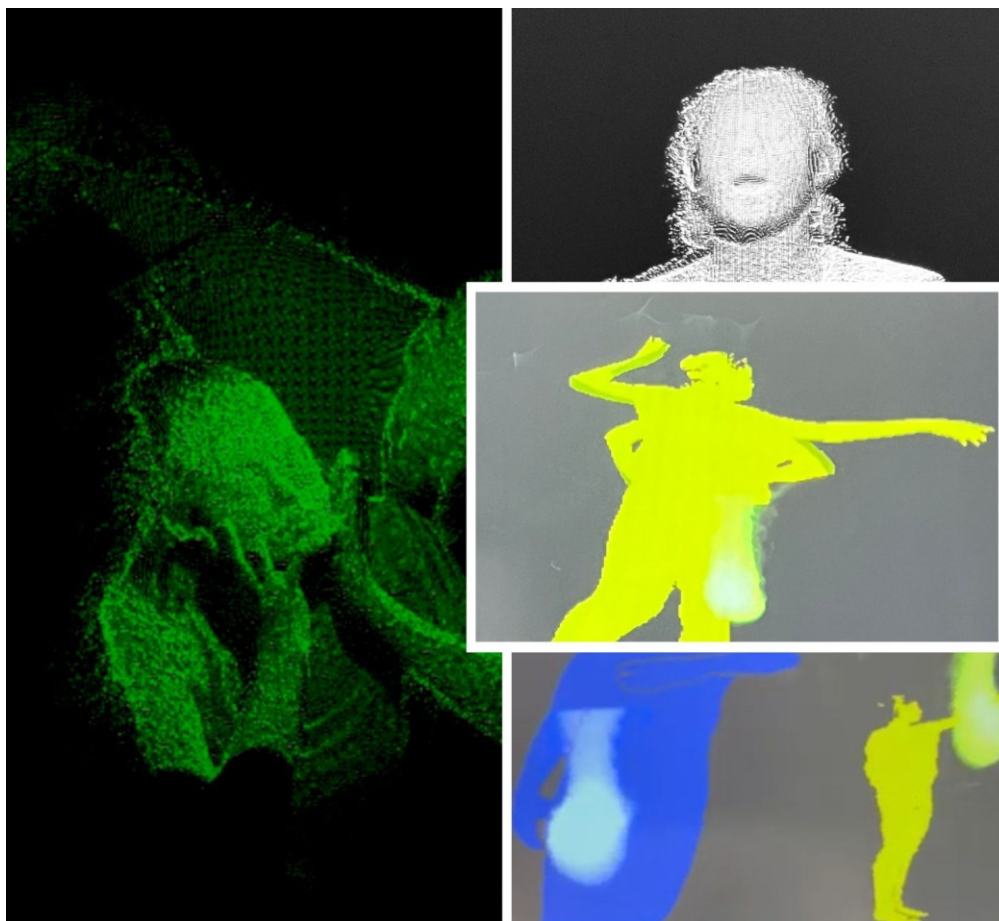


Figura 2 – Distintas representações do corpo a partir do software *TouchDesigner* (fonte: arquivo do grupo de pesquisa)

Nas experimentações de representação do movimento a partir do modelo da nuvem de pontos, a plataforma *TouchDesigner* possibilitou a investigação de processos de desestabilização das estruturas dos pontos, bem como a criação de composições visuais que reorganizaram sua disposição na tela de maneira criativa. Para explorar tais variações, foram testadas diferentes propostas de organização e composição dos pontos, incluindo a experimentação de distintas velocidades de agrupamento, bem como variações de aceleração nas transições dos pontos de um lugar para outro. Entre as investigações realizadas, uma se revelou particularmente potente para a construção poética das imagens em *Nuvem*, que foi a incorporação de “rastros” aos corpos em movimento.

Para a implementação desse recurso, foi adicionado um *delay* (atraso) ao movimento dos pontos que compunham as imagens, o que, em determinados momentos, produzia uma sensação de sobreposição visual. Essa modulação temporal potencializou novas leituras dos corpos mediados, uma vez que a nebulosidade gerada pelo deslocamento atrasado dos pontos conferiu outras densidades visuais e poéticas à representação. A investigação das relações entre velocidade, pontos e corpos resultou na criação de rastros visuais que, ora revelavam configurações corporais reconhecíveis, ora se desdobravam em composições abstratas.

Em diálogo, essas camadas visuais passaram a provocar diferentes modos de percepção no espectador. A desaceleração do movimento dos pontos evocava a sensação de partículas em suspensão, como se forças magnéticas invisíveis reorganizassem continuamente os elementos na tela. Dessa dinâmica emergia uma paisagem sensorial instável e mutável, formada de modo aparentemente aleatório, semelhante ao movimento das ondas do mar, à medida que as imagens se transformavam lentamente. Essa estética ampliou a dimensão poética da obra e foi incorporada como elemento constitutivo da videodança.

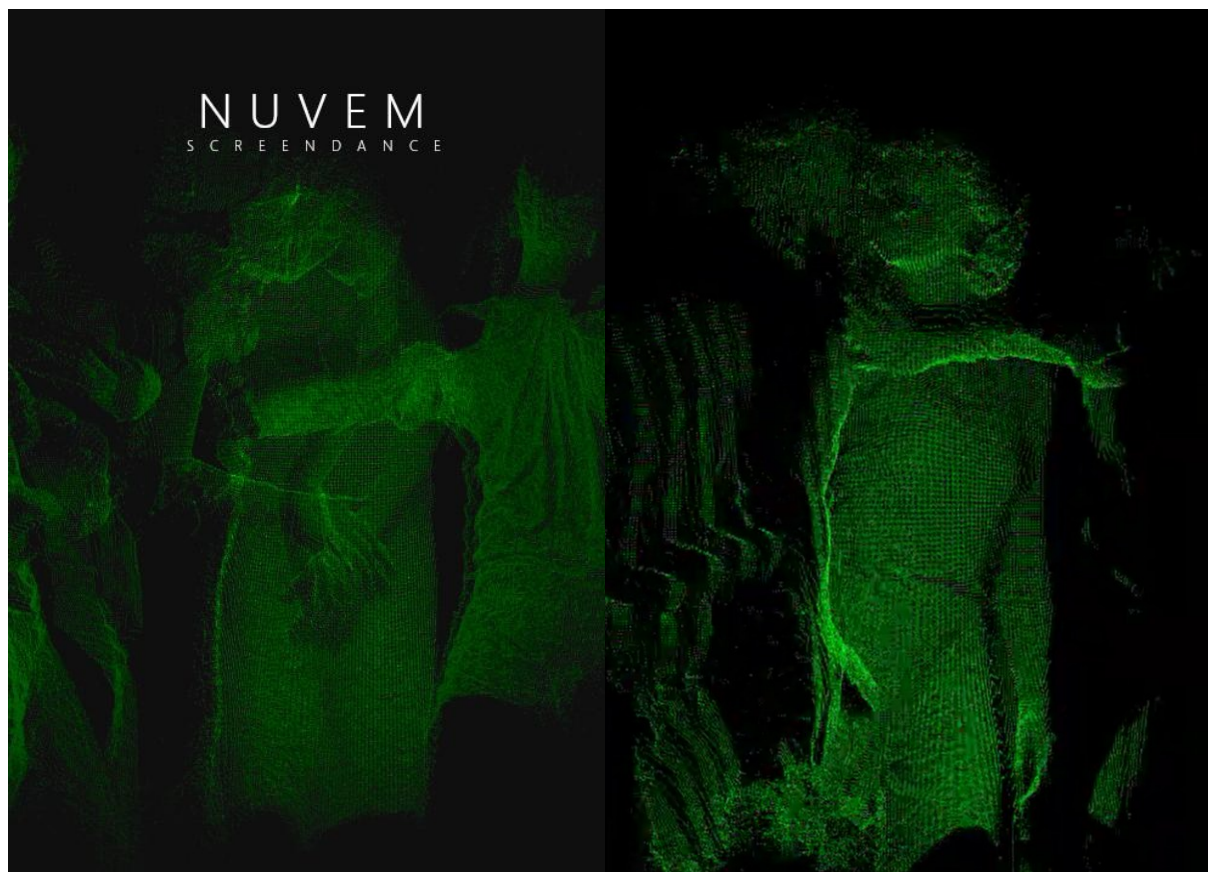


Figura 3 – Composição estética final de *Nuvem*, com a implementação dos rastros e das sobreposições nas imagens (fonte: arquivo do grupo de pesquisa)

A relação instaurada entre corpo, câmera, sensor, códigos computacionais e imagens, provocou um ambiente múltiplo e integrado no que se refere aos modos, métodos e processos explorados. Na criação em dança com mediação tecnológica, os elementos humanos e não-humanos se relacionam a partir de uma inter-relação, na qual um elemento influencia o outro constantemente no decorrer do processo, de modo convergente, interferindo, estimulando e provocando outros olhares para sua condição criativa, poética e expressiva.

Em razão da condição simbiótica estabelecida entre corpo e tecnologia em *Nuvem*, tornou-se possível incorporar múltiplas subjetividades aos movimentos e às imagens produ-

zidas. Observou-se que os corpos não atuavam de forma plenamente autônoma na criação, mas eram continuamente atravessados, modulados e reconfigurados pelos dispositivos tecnológicos presentes, influenciando tanto a organização e visualização dos gestos, quanto as dinâmicas perceptivas do movimento. Nesse contexto, o movimento dos corpos foi repensado e reestruturado pelos bailarinos a partir da observação de suas próprias projeções e da visualização em nuvem de pontos. As imagens passaram, assim, a atuar como agentes de mediação, interferindo diretamente na execução e nas dinâmicas dos movimentos no espaço físico, em constante inter-relação com os dispositivos tecnológicos. Por meio da nuvem de pontos, redefiniu-se a relação entre imagem e corpo, instaurando um campo perceptivo em constante negociação.

Por outro lado, os dispositivos tecnológicos que mediaram os corpos possibilitaram, por sua vez, a construção de novas conjunturas expressivas para a videodança. As mediações promovidas pelo software *TouchDesigner* influenciaram diretamente a poética da obra, ampliando as interações estabelecidas entre movimento, câmera, software e imagens, abrindo diferentes trajetórias para a criação. O *delay* aplicado na composição das imagens gerou dinâmicas inéditas nos encontros entre os corpos, impactando também a fluência e a velocidade dos gestos: quanto mais rápidos eram os movimentos em relação à captura da câmera de profundidade e à manipulação do software, menos nítida se tornava a forma dos pontos; quanto mais pausados eram os movimentos, mais perceptível se revelavam seu formato, densidade e aparência.

Dessa maneira, o software atuou não apenas como ferramenta de registro, mas como agente composicional da obra, permitindo que corpos e tecnologia atuassem em sinergia, moldando conjuntamente a configuração perceptível e poética do movimento em *Nuvem*. Os elementos humanos e não-humanos presentes no processo de criação, influenciavam-se mutuamente. Tal conjuntura fez emergir novos questionamentos na relação estabelecida entre dança e tecnologia e na representação do corpo e do movimento na virtualidade.

CRIAÇÃO GENERATIVA

Em um segundo momento de exploração, a produção da videodança *Nuvem* incorporou investigações criativas mediadas por sistemas computacionais autônomos, dando origem a uma versão generativa da obra. Para tanto, os sistemas foram alimentados com trechos curtos da videodança original, formando um banco de dados de fragmentos imagéticos de sua narrativa. A partir desses elementos, o computador passou a recompor novas sequências de forma aleatória, configurando narrativas inéditas a partir do material original. Esse processo resultou na criação da *Videodança Generativa Nuvem*, marcada por um modo de composição narrativa intermediado pelo pensamento computacional e caracterizado pela imprevisibilidade.

A manipulação dos fragmentos originais possibilitou a geração de múltiplas versões da obra, instáveis e efêmeras, que jamais se repetiam de maneira idêntica. Essa variação ampliou significativamente as possibilidades de conexão com o público, produzindo diferentes articulações entre o universo perceptivo dos espectadores e as imagens projetadas na tela. A criação generativa mediada pelo computador desloca a narrativa de *Nuvem* de um percurso linear e previamente determinado para um campo de possibilidades em constante atualização. Ao manipular o material original, o sistema não apenas reorganiza imagens e temporalidades, mas produz variações narrativas que emergem em tempo real, fazendo da obra um acontecimento instável e irrepitível. Esse processo complexifica tanto a criação quanto a recepção, ao desestabilizar a previsibilidade do trabalho.

A imprevisibilidade e a impermanência incorporada à experiência artística da *Videodança Generativa Nuvem* colocam o espectador em contato com uma criação dinâmica, permanentemente situada em um estado de inacabamento. Pequenas unidades ou fragmentos narrativos, quando reorganizados aleatoriamente pelo sistema computacional, possibilitam que esses elementos sejam percebidos pelo espectador sob uma perspectiva distinta a cada nova configuração. Embora o material imagético permaneça o mesmo, cada rearranjo instaura relações inéditas entre as imagens que se sucedem, produzindo novas harmonias e sentidos. A impermanência dos elementos que estruturam a narrativa permite que o mesmo conjunto de imagens seja observado a partir de múltiplos ângulos, cada qual desdobrando-se em múltiplos significados, como um prisma que, ao decompor a luz branca, revela uma diversidade de nuances cromáticas. Cada organização singular amplia os pontos de vista possíveis e as formas de fruição da obra, fazendo emergir camadas de sentido cuja variação contínua potencializa suas possibilidades expressivas.

Desse modo, ao compartilhar a composição narrativa entre o autor e o sistema tecnológico em *Nuvem*, instauram-se novas aberturas para a obra, revelando paisagens distintas e reconfigurando sua natureza expressiva. Assim, a autoria da obra deixa de ser exclusivamente do artista, passando a ser compartilhada com o sistema computacional, se configurando como um processo criativo tecnologicamente mediado, em constante execução, situando-se entre a ordem e o caos, pois como observa Galanter (2003), na arte generativa o artista não determina diretamente cada aspecto da obra, mas projeta sistemas que operam com certo grau de autonomia, a partir dos quais emergem resultados parcialmente imprevisíveis.

Ao se apresentar como um processo, a generatividade rompe com a estrutura sequencial da videodança, fragmentando sua narrativa e deslocando a obra de um objeto fechado para um campo de possibilidades em constante atualização. Nesse sentido, a *Videodança Generativa Nuvem* deixa de pertencer exclusivamente ao artista para tornar-se uma obra independente, como um sistema autônomo, cujo percurso de atualizações se desenvolve em conjunto com a tecnologia.

Essa instabilidade impacta diretamente a experiência perceptiva do público, que passa a se relacionar com a obra não como um objeto fixo, mas como um processo em constante devir. Cada atualização do material apresentado pela criação generativa convoca o espectador a reconstruir sentidos a partir das interações entre imagens, corpos e seu próprio universo perceptivo. Nessa configuração, a obra deixa de comunicar-se por meio de uma estrutura unívoca, estabelecendo, em vez disso, um regime de atenção compartilhada, no qual a produção de significado emerge na intersecção entre o comportamento autônomo do sistema generativo e a percepção ativa de quem observa.

CORPO MEDIADO E PRESENÇA CÊNICA

O corpo presente na videodança *Nuvem*, é um corpo visível a partir da sua representação imagética, um corpo capturado e manipulado por softwares e dispositivos tecnológicos, ou seja, é um corpo tecnologicamente mediado que dialoga e se conecta com o espectador. Quando os corpos são mediados por tecnologias, a dança emerge de um campo relacional híbrido, em que dimensões físicas, digitais e sensoriais se interpenetram, ampliando as possibilidades de criação, percepção e experiência estética na dança contemporânea. Amorim complementa o caráter expressivo dessa relação ao afirmar que:

Dança em interação com meios midiáticos digitais não significa um formato de composição exaurido das emoções e subjetividades humanas. O meio eletrônico constitui uma nova forma de expor a obra e estabelecer uma nova relação dialética entre o autor e o espectador. Esse novo ambiente deve manter-se consciente de seu poder de estimular a criatividade e o espírito empreendedor e potencializar suas aplicações sociais como algumas das funções construtoras dos valores essenciais ao desenvolvimento humano (Amorim, 2009, p. 1).

Essa condição híbrida e digitalizada do corpo, promove outras habilidades e qualidades ao movimento que deslocam sua compreensão cênica, sua materialidade e presença. Nesse contexto, a poética da videodança *Nuvem* emerge da fricção entre materialidades heterogêneas, de natureza humana e não-humana: corpos, carne, dados, luz, enquadramento, imagem, edição. Nesse contexto, a experiência da dança vivenciada pelo espectador deixa de se basear apenas na presença física do corpo, passando a ser construída a partir da relação entre corpo e tecnologia. Essa articulação entre presença e mediação instaura novas formas de sensibilidade e modos de percepção, ampliando as maneiras como o movimento e a poética são apreendidos.

Nesse caso, a noção de presença cênica quando o corpo é mediado pela tecnologia assume outros contornos. Muniz e Falci (2018) discutem a ideia de telepresença (presença virtual ou à distância do corpo) em conjunto com os pensamentos de Jean-Louis Weissberg (2000; 2004). Os autores esclarecem que quando a produção artística envereda pelo terreno das mediações tecnológicas, o lugar e o espaço em que as ações acontecem são desdobrados

para a virtualidade. Isso implica que as ações do corpo mediado acontecem no ciberespaço, um lugar sem referenciais físicos estáveis, concebido por Lévy (2003) como um ambiente sociotécnico em que sociedade e tecnologia se articulam de forma indissociável, construindo um campo de circulação de informações, pessoas, linguagens e práticas culturais. Nesse espaço, a natureza do corpo é desmaterializada, e suas ações passam a operar por coordenadas nômades, o que permite a incorporação de novas configurações à obra artística. Desse modo, o virtual viabiliza a multiplicação da execução da obra em distintos ambientes, uma vez que sua reprodução pode acontecer em espacialidades e temporalidades simultâneas, o que, de certa forma, também amplia e fragmenta a presença do corpo nesses contextos.

Para além da ampliação de sua receptividade, os agentes que compõem a ação artística no contexto da virtualidade são transformados e, conseqüentemente, a expressividade do corpo é atualizada (Lévy, 2003) em relação à sua presença em condição mediada. O corpo tecnologicamente mediado tem sua natureza reconfigurada, fator que amplia e complexifica seus atributos e qualidades expressivas, interferindo diretamente nas relações que estabelece com o público. Nesse processo, as possibilidades de manipulação das coordenadas espaciais e temporais do corpo na virtualidade problematizam tanto sua representação quanto seus modos de atuação expressiva. Ao considerar a experiência receptiva humana diante da condição virtual da obra, observa-se a incorporação de múltiplos modos de percepção aos seus significados, uma vez que, como afirmado por Lévy (2003, p. 22), “a subjetividade, a significação e a pertinência entram em jogo, não se pode mais considerar uma única extensão ou uma cronologia uniforme, mas uma quantidade de tipos de espacialidade e de duração”. Assim, cada sujeito que interage com a obra virtualizada estabelece conexões singulares com o espaço e a temporalidade, produzindo múltiplas formas de apreensão e sentido.

Desse modo, as emoções e as intencionalidades do corpo nesse formato, não são anuladas pela mediação tecnológica, elas são moduladas, deslocadas ou reconfiguradas, podendo ganhar outros contornos, serem transformadas ou mesmo ampliadas. A fragmentação do corpo e sua representação em pontos criam novas formas de empatia, estranhamento e afetação. O digital não esvazia o sensível, mas reorganiza seus modos de emergência, convocando uma corporeidade que se constrói na intersecção entre experiência estética, técnica e expressiva.

Em *Nuvem*, os pontos que se constituem na tela possibilitam a criação de outros olhares para as relações estabelecidas entre os corpos. A fragmentação, bem como a suspensão de seus formatos e contornos no ambiente virtual, instaura contextos expressivos distintos daqueles observados na experiência presencial. Os movimentos na tela assumem outras qualidades na virtualidade em razão da manipulação de seus referenciais temporais e espaciais. Além disso, a partir do universo perceptivo do espectador, as partículas em suspensão que compõem a narrativa de *Nuvem* abrem espaço para múltiplas interpretações das imagens que

se configuram na tela. A mediação tecnológica do corpo, aliada à construção de uma narrativa virtualizada, constroem novos significados e modos de percepção, estabelecendo conexões com diferentes contextos poéticos, sociais e políticos presentes na relação com o espectador, evidenciando o potencial sensível e comunicativo da obra.

Embora o corpo não se faça fisicamente presente nessa experiência, é possível refletir sobre os impactos de sua condição virtualizada e de sua recepção. Nesse contexto, a presença cênica não se reduz à dimensão física do corpo, mas se manifesta como uma presença expandida, distribuída entre camadas técnicas e afetivas. Trata-se de uma presença que se atualiza na atenção, na escuta e na relação sensível com a imagem em movimento. Mesmo sob sua condição virtual e mediada, o corpo presente em *Nuvem* convoca o espectador por meio da tecnologia, de movimentos, ritmos, texturas visuais, paisagens sonoras, produzindo um tipo de encontro que não é menos intenso, mas qualitativamente distinto.

Considerações finais

A partir do conjunto de referenciais teóricos mobilizados e da análise da videodança *Nuvem*, este artigo buscou ampliar as reflexões acerca da presença da tecnologia nos processos criativos em dança, com ênfase nos processos generativos e nas configurações do corpo tecnologicamente mediado que deles emergem.

Pensar a criação em dança em conjunto com a tecnologia representa um percurso criativo atravessado por conexões complexas, uma vez que o corpo é apresentado em relação com múltiplos agentes, humanos e não-humanos, que contestam suas atribuições estéticas, poéticas e epistemológicas. A condição do corpo em relação com elementos não-humanos, neste caso, com dispositivos tecnológicos, softwares, aplicativos, sistemas algorítmicos e ambientes digitais, transforma as possibilidades expressivas do movimento, uma vez que tais elementos não operam como ferramentas neutras nesse processo.

Nesse sentido, a dança mediada pela tecnologia passa a expressar as intencionalidades do corpo e do movimento a partir das negociações estabelecidas com os sistemas tecnológicos que a atravessam. O movimento é capturado, transformado, traduzido em dados, editado, recombinao e ampliado em seus referenciais espaciais e temporais, deslocando as compreensões tradicionais do que se entende por dança. Cada elemento, humano e não-humano, que compõe essa relação participa ativamente daquilo que é criado e compartilhado com o espectador, influenciando de modo decisivo os percursos compositivos da obra. Assim, corpos e dispositivos, integrados em um mesmo sistema de mediação, passam a configurar a experiência do espectador.

Esse ambiente criativo pluralizado instaura rupturas nas dicotomias entre dança e tecnologia à medida que os saberes se atravessam e se reconstroem mutuamente, tornando indistintos os limites entre linguagens e expressões. A poética da obra, por sua vez, emerge

das ações conjuntas de todos os agentes humanos e não-humanos envolvidos, constituindo uma rede de associações marcada por mediações horizontais e pela construção compartilhada de significados e leituras da realidade.

Quando a introdução de sistemas generativos é incorporada nas criações, as tensões e instabilidades já presentes são intensificadas. Seja na produção das imagens, na criação de movimentos, intenções ou narrativas, a incorporação de sistemas generativos deslocam as noções de identidade, originalidade e autoria da obra. Embora a aleatoriedade seja frequentemente celebrada como potência poética e tal condição permite ampliar as possibilidades criativas, por outro lado, ela também pode fragilizar a coerência dramatúrgica e a intencionalidade artística. O criador humano precisa lidar com resultados que nem sempre dialogam com o contexto conceitual da obra, exigindo constantes intervenções, curadorias e correções. As questões de autoria e responsabilidade também se configuram como pontos sensíveis. A opacidade dos sistemas algorítmicos pode dificultar a compreensão dos processos que levam a determinadas escolhas estéticas, tornando difusa a atribuição de autoria e problematizando a ética da criação.

Em dança, onde o corpo é simultaneamente meio e mensagem, essa diluição pode enfraquecer a dimensão política e identitária da obra, sobretudo quando os gestos gerados não reconhecem as histórias corporais e sociais que os atravessam. Nesse sentido, a inteligência generativa não substitui o trabalho composicional, mas desloca o esforço criativo para a mediação, edição e seleção dos materiais produzidos.

A relação experienciada na videodança *Nuvem* evidencia a instabilidade das conexões produzidas no ambiente virtual, no qual o corpo e o processo de criação deixam de se apresentar como uma entidade íntegra e reconhecível para assumir configurações híbridas, parciais e instáveis. Ao perder sua forma orgânica contínua, o corpo mediado não se dissolve, mas se reconfigura como um campo de articulações entre humano e tecnologia, atravessados por sistemas técnicos e simbólicos. O sistema generativo presente no processo criativo, dilui o protagonismo humano, compartilhando as decisões estéticas e poéticas da obra com a inteligência algorítmica.

Nessa perspectiva, as representações irreais ou fragmentadas do corpo não se colocam em oposição à realidade, mas produzem outras formas de materialidade e de existência, nas quais imagem, dado e algoritmo participam ativamente da construção do sensível. Assim como nos modelos de relação contemporâneos mediados por redes sociais e plataformas digitais, em *Nuvem* o corpo “real” não desaparece, mas passa a coexistir com múltiplas camadas de representação que tensionam sua estabilidade e sua identidade. Essa instabilidade, longe de significar perda, amplia o campo de significação do corpo, abrindo espaço para leituras sociais, culturais e políticas que emergem precisamente da condição híbrida, parcial e continuamente

reconfigurada desses corpos, assim como da imprevisibilidade e da processualidade incorporadas ao seu processo criativo generativo.

Desta forma, a relação dança e tecnologia configura-se, na contemporaneidade, como um campo em constante experimentação, no qual cada redistribuição entre os agentes que compõem o processo desestabiliza e reconfigura o próprio campo artístico.

Referências

- AMORIM, Belkiss. Dança contemporânea e tecnologia digital: novos suportes técnicos, novas configurações artísticas profissionais. In: REUNIÃO CIENTÍFICA ABRACE, 7., 2009, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Abrace, 2009. p. 1-4.
- ANGELI, Diogo. *A arte da videodança: olhares intermediáticos*. Rio de Janeiro: Autografia, 2020. 217 p. ISBN 978-65-5531-597-4.
- ANGELI, Diogo. *A poética da videodança: narrativas de manifesto na contemporaneidade*. 2022. 253 f. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2022. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/8410>. Acesso em: 20 jan. 2026.
- CEDAR DANCE STUDIO. *Dance and the computer* – Merce Cunningham. 2019. Disponível em: <https://cedardance.com/dance-the-computer-merce-cunningham/>. Acesso em: 13 jan. 2026.
- GALANTER, Philip. What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. In: GENERATIVE ART CONFERENCE, 6., 2003, Milão. *Proceedings...* Milão: Politecnico di Milano, 2003.
- GROETELAARS, Natalie Johanna; AMORIM, Arivaldo Leão de. Tecnologia 3D laser scanning: características, processos e ferramentas para manipulação de nuvens de pontos. In: CONGRESO DE LA SOCIEDAD IBEROAMERICANA DE GRÁFICA DIGITAL – SIGRADI, 15., 2011, Santa Fé. *Anais...* Santa Fé: Universidad Nacional del Litoral, 2011. p. 1–5.
- GRUPO CENA 11 CIA DE DANÇA. *Cena 11*. 2026. Disponível em: <https://www.cena11.com.br/>. Acesso em: 22 jan. 2026.
- LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador: EDUFBA; Bauru: EDUSC, 2012.
- LEECKER, Martina; SCHIPPER, Imanuel; BEYES, Timon (ed.). *Performing the digital: performativity and performance studies in digital cultures*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2017. 304 p. ISBN 978-3-8376-3355-9.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2003.
- MERCE CUNNINGHAM TRUST. Trackers. In: *The work – choreography*. 2026. Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/the-work/choreography/trackers/>. Acesso em: 22 jan. 2026.
- MUNIZ, Mariana Lima; FALCI, Carlos Henrique. A eficácia da presença na cena contemporânea mediada pela tecnologia: o caso *Play Me*. *Visualidades*, Goiânia, v. 16, n. 2, 2018. DOI: 10.5216/vis.v16i2.48603. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/48603>. Acesso em: 20 jan. 2026.
- MUNIZ, Zilá. Rupturas e procedimentos da dança pós-moderna. *O Teatro Transcende*, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 63–80, 2011. DOI: 10.7867/2236-6644.2011v16n2p63-80. Disponível em: <https://ojsrevista.furb.br/ojs/index.php/oteatrotranscende/article/view/2688>. Acesso em: 6 jan. 2026.
- RIBEIRO, Regilene A. Sarzi; BRESSANIN, Marcelo. Inteligência artificial, arte e tecnologia: visualidades, audiovisualidades e sonoridades. In: ALBINO, João Pedro; VALENTE, Vânia Cristina Pires Nogueira (org.). *Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares*. 2023. DOI: 10.47402/ed.ep.b202320930201. Disponível em: <https://editorapublicar.com.br/ojs/index.php/publicacoes/article/view/797>. Acesso em: 7 jan. 2026.

WEISSBERG, Jean-Louis. Paradoxos da teleinformática. *In*: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.

WEISSBERG, Jean-Louis. *Présences à distance*: déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus à la télévision. Paris: L'Harmattan, 2000.

ZACHARIOU, Renée. Machine learning art: an interview with Memo Akten. *Artnome*, 13 dez. 2018. Disponível em: <https://www.artnome.com/news/2018/12/13/machine-learning-art-an-interview-with-memo-akten>. Acesso em: 19 jan. 2026.