

DANÇA *DESIGN*

Carolina Camargo De Nadai¹

RESUMO: A dança contemporânea – em constante processo evolutivo – dialoga com diversas linguagens, dos campos: artístico, científico e tecnológico. O *design* da dança, ou entendimento da dança como um *design* é construído a partir de uma visão co-evolutiva entre estrutura e função, entre homem e natureza. O solo DES – investigado e composto junto a projeções permeará essa conversa interagindo corpo, pensamento, deslocamentos e *design*. A proposta artística de Alejandro Ahmed e sua companhia de dança - Cena 11 - estarão presentes dando suporte às discussões de tecnologia e artes visuais.

PALAVRAS-CHAVE: dança, deslocamento, *design*, tecnologia.

“(...) O "designer" é a seleção natural inconsciente, o relojoeiro cego.”

Richard Dawkins²

A ideia de *design* a ser abordada neste artigo tem como objeto de estudo o entendimento de que a dança é um *design*. Partindo dessa afirmação, a leitura e o deslocamento de imagens **do** corpo e **no** corpo na criação do espetáculo DES³ (2008), são alvo de pesquisa desse estudo. Elementos utilizados para criação e composição coreográfica do grupo de dança Cena 11, de Florianópolis-SC, também permeiam esta discussão, auxiliando a compreensão de: imagem, *design*, desconstrução, deslocamentos e no entendimento da aplicação de tecnologia em dança.

¹ Bailarina, produtora e pesquisadora em dança; graduada em dança pela Faculdade de Artes do Paraná. Mestranda em dança pelo Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia.

² Richard Dawkins (Nairobi, 26 de março de 1941) é zoólogo, etólogo, evolucionista e popular escritor de divulgação científica britânico, natural do Quênia, além de professor da Universidade de Oxford.

³ DES é uma pesquisa coreográfica contemplada pela Fundação Cultural de Curitiba-PR no Programa de pesquisa em Dança contemporânea da Casa Hoffmann - Centro de Estudos do Movimento. Teve criação e concepção de Carolina De Nadai, contou com a orientação e colaboração de Olga Nenevê e Rosemeri Rocha.

Apesar deste artigo não tratar da história do design nem de seus aspectos etimológicos especificamente, é importante destacar que é uma palavra original da língua inglesa, “na qual o substantivo *design* se refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (CARDOSO, 2004, p.16)”. E neste sentido, a língua inglesa admite falar do design de objetos que vão além dos de fabricação humana, como falar do design do universo ou de uma molécula. “A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar (2004, p.16)”.

Quando se fala em *design*, não se pode deixar de mencionar que, já por volta da década de 20, a famosa Escola Bauhaus⁴ e seu pensamento de vanguarda, começava a atuar em um período pós-guerra germânico – fato que foi determinante para transformações nas artes. Era uma das primeiras escolas de *design* do mundo, iniciava essa tradução de uma nova forma de pensar, tendo deste modo, sua devida importância nas discussões acerca do *design*. Seu principal objetivo era criar um *design* de qualidade, influenciando a produção industrial de objetos **funcionais e com beleza estética**.

No entanto, é comum ouvir falar do design de objetos externos ao homem, e que são inclusive, projetados por ele, mas quando se trata do corpo, teorias científicas e religiosas entram em conflito quanto a idéia de desígnio. Porém é importante compreender que o termo *design* será empregado de acordo com a teoria da evolução, tão utilizada ultimamente nos estudos de dança, por entender que se dá em processo adaptativo, e por esse motivo, se constrói ao longo dos anos e não é projetado para um determinado fim.

“Da articulação entre função e formato resulta um padrão de comportamento que sintetiza a corporalidade⁵ de cada organismo.”

Fabiana Britto⁶

4 Escola de design, artes plásticas e arquitetura de vanguarda que funcionou entre 1919 e 1933 na Alemanha.

⁵ Corporalização é a tradução para “embodiment” utilizada pela SBMC (School for the BodyMindCentering). “A corporalização (embodiment) faz com que eventos que não eram da espécie corporal passem a fazer parte da espécie corporal (QUEIROZ, 2004, p.167)”.

⁶ Fabiana Dultra Britto é Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia. Possui graduação em Dança pela Universidade Federal da Bahia (1987), Mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo (1993) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002). Atua como crítica e curadora de dança, consultora e orientadora de projetos coreográficos.

O *design* de um organismo se constrói pelo modo qual suas estruturas e funções se organizam, uma sempre dependendo da outra para existir. “No caso do corpo, o fato da estrutura e da função serem inseparáveis, tem imensa importância, uma vez que permite, ao conhecer uma estrutura poder-se ligá-la à funções que as produziram (MACHADO, 2004, p.40). Adaptativamente falando, uma forma evolui para melhorar seu funcionamento, os seres se transformam para melhor se adaptarem a seus ambientes.

As condições de duração e permanência de um indivíduo estão intimamente relacionadas ao *design* que elas apresentam. Sendo que os mais adaptados tendem a permanecer. Na dança, esse padrão também se repete. A dança clássica é um exemplo de imagem que é replicada há muitos anos, por mais que tenha sofrido atualizações estéticas tanto nos corpos dos bailarinos, quanto em toda estrutura de iluminação, teatros e figurinos, pode-se reconhecer ainda hoje, o mesmo balé de repertório originário do séc. XVIII quando este é dançado atualmente. É possível afirmar, portanto, que a dança clássica é um bom *même*⁷.

A replicação é um mecanismo de permanência que age na tentativa de conservar certas informações, embora sempre ocorra, em cada duplicação, uma mudança aleatória. Assim, nem a imitação pode ser uma cópia (MACHADO, 2004, p.90).

Na dança que propõe Alejandro Ahmed⁸ junto à sua companhia – Cena 11 – estas condições de duração e permanência são elementos tratados com extremo cuidado, pois a partir destas relações de espaço, temporalidade e descoberta de padrões é que são organizados os comportamentos dos indivíduos e, por consequência, do grupo.

O *design* proposto pelo grupo Cena 11 surge como resultado da história dos processos, os quais se demonstram a partir de relações recorrentes dos *comportamentos* e *vocabulários* utilizados pela companhia. Das necessidades da companhia em desenvolver suas idéias de *deslocamentos*, o grupo realiza pesquisas em *comportamentos* de movimento, deixando clara a diferença entre *comportamento* e *vocabulário*.

⁷ Nos anos 70, Richard Dawkins publicou o livro *The Selfish Gene (O Gen Egoísta, 1976)* tornando popular a nova teoria que se referia à mudança nos padrões culturais. Meme é um termo para designar instruções comportamentais mantidas no cérebro (ou outro portador) que são transmitidas por imitação e replicadas (como genes), porém de cérebro para cérebro.

⁸ Bailarino e coreógrafo uruguaio especializou-se com professores como Ismael Guiser, Ivonice Satie, Yoko Okada, Roseli Rodrigues, Sasha Waltz e Bert Gztetner. Desde 1992 dirige e coreografa o Grupo Cena 11 Cia. de Dança.

O Grupo Cena 11 entende que o *comportamento* trata da forma do homem proceder, agir, experienciar e pensar o mundo no mundo; e que *vocabulários* podem ter representações diversas para um só *pensamento*. Os vocabulários de movimento, por exemplo, não dizem necessariamente nada a respeito de uma conduta. O propósito está em criar meios de expor novas propostas de pensamentos, e não em apenas ter uma gama de movimentos sem sentido para a concepção criativa que o sistema Cena 11 desenvolve.

A tecnologia como extensão do corpo, por exemplo, se faz nítida como elaboração **do** e **no** corpo, e não tratada apenas como um aparato a mais em cena. E por isso é um comportamento da companhia. Utilizando toda tecnologia de imagens, sensores, robôs, programas de detecção de padrão, sistemas de *Vjing*⁹ e vídeos com esse pensamento, o trabalho torna-se comunicativo e coerente, pois os objetos tornam-se integrantes do espetáculo e dão suporte à comunicação e as relações estabelecidas entre dança, os corpos que dançam, corpos que assistem a dança e a tecnologia. Há coesão entre os corpos, as idéias e os acontecimentos que constroem a dança.

Nessas relações entre espaço e comportamento, pode-se pensar que o *design* do corpo humano parece estar fortemente relacionado ao modo como a cultura na qual ele está imerso se desenha, numa relação que depende muito mais do modo como o corpo encontra (ou não) soluções para lidar com os códigos da cultura do que as supostas inscrições desta sobre o corpo (PEREIRA, 2003). Operando como uma mídia, o corpo encontra meios de troca para a permanência nos espaços onde que se relaciona.

Hoje, o ser humano é dependente de uma série de tecnologias, algumas, aparentemente banais; porém, não se pode mais viver sem utilizá-las. Cada vez mais, os objetos apresentam formatos anatômicos oferecendo proximidade da máquina ao corpo. Automóveis, mochilas, *IPodes*, Mp3s, relógios, os próprios *Notebooks* estão cada vez mais leves e menores facilitando o deslocamento. Constituem-se até mesmo em pequenas ou grandes extensões corpóreas, com cuidadosos tratamentos funcionais em seus *designs*; mesmo que as formas sempre estejam em evidência e em busca do belo, do que se diz atual ou original.

Ao utilizar arte e tecnologia, a Bauhaus explorou diversas áreas, como as performances e os *happenings*, estabelecendo, deste modo, nas relações entre corpo que dança

9 *Vjing* é uma ação relacionada a movimentos de improvisação, tanto na música como em outras artes. A palavra *Vjing*, vem de *Vj* – quem projeta imagens com caráter performático, ordenando-as, modificando-as e seqüenciando-as no momento da apresentação. O *Dj*, a partir de movimentos musicais, faz uma improvisação musical; já o *Vj* está relacionado às diversas artes que utilizam luz e imagens em movimento. Fonte: <http://www.cena11.com.br/html/espeta.html>.

e corpo que circunda, uma relação com o espaço. De Masi (1999) sugere que, o objetivo da escola Bauhaus era o de criar uma linguagem comum, isto é, um método e não um estilo, e de fornecer respostas, em campo formal, a uma mesma concepção da vida e da arte como relação direta entre forma e conteúdo; a partir do hábito de pensar, idealizar e projetar o processo produtivo por inteiro.

E nessa relação com o espaço, é possível perceber no pensamento desenvolvido pela Bauhaus o seu modo de organizar estruturas e pessoas envolvidas nos processos de criação e produção sem fragmentação entre essas partes, logo, como um todo. Deste modo, pode-se considerar que os elementos estavam organizados em atitudes projectuais, se relacionando uns com os outros, pesquisando e buscando informações nas inter-relações; o que denota a consciência e a importância da participação do trabalho por inteiro.

Espaço altera dança e dança altera espaço. Os atuais “filhos” do modernismo e pós-modernismo, dançam hoje, o “hibridismo”, em busca de uma linguagem própria que expanda cada vez mais as definições de dança. Através do “corpomídia”¹⁰, o homem é, e forma linguagens para que sejam estabelecidas redes com o mundo. O corpomídia baseado no conceito de Katz e Greiner traz consigo um conceito evolutivo, biológico, abordando o corpo contemporâneo. As autoras contemplam o corpo na dança, com “um olhar e pensar” sobre co-evolução entre corpo biológico e cultural, apoiando suas próprias pesquisas em teorias que relacionam corpo, movimento e cognição, já que acreditam que “a razão não é desencarnada nem transcendente; também não é neutra, mas carrega emoção” (KATZ, 2002, p.33).

O corpo humano transforma e constrói história. A comunicação se dá de um corpo biológico, para a formação de um corpo cultural, cada vez mais envolvido na tecnologia digital e sintética¹¹. Vale esclarecer neste ponto, que o hibridismo já citado, traz de acordo com Louppe (2000), uma idéia muito mais perturbadora que a mestiçagem, funcionando mais do lado da perda, age na nucleação dos genes, ao subvertê-los e deslocá-los. Na hibridização há modificação de estruturas, diferente da mestiçagem em que os sujeitos são apenas mistos pela acumulação de diferentes heranças genéticas ou culturais.

Se os objetos, as pessoas, a natureza são estruturas que se organizam e se relacionam por muitas funcionalidades já reconhecidas pelo homem, na arte há espaço e liberdade para

10 O corpomídia, ou o corpo *medium* é o corpo signo. “Um signo, uma vez colocado no mundo entra em uma cadeia contínua e evolui, replica-se em outros meios. O corpo *medium* não veicula apenas a mensagem: o corpo *medium* é a mensagem (WOSNIAK, 2006, p.34)”.

11 Sintético pode ser confundido com virtual. Ser virtual é ser potencialmente atualizável; ex. uma semente de uma árvore é uma árvore virtual. Já o que é sintético, como um corpo digital em movimento num vídeo, é algo real e atual e possui uma “forma” sintética, mas nunca se transformará tal qual a semente de uma árvore. Fonte: Menicacci, 2008.

que estas funções sejam deslocadas deste lugar comum. Dançar em ambientes do cotidiano humano, alterando o espaço real dos acontecimentos – como muito fizeram os pós-modernistas norte-americanos na década de 60 – já é um deslocar que vai além da transposição espaço-temporal. Desloca não só ambientes como também, conceitos.

Quando se observa no espetáculo “In’Perfeito” (1997)¹², a relação entre o gigante de pernas de pau e sua fragilidade, fica claro o proposital deslocamento estabelecido pelo coreógrafo. Os conceitos de ética, estética e sobrevivência são abordados com originalidade e coerência, além do trânsito entre cultura, realidade e ficção. In’Pefeito nasce do limite físico dos corpos “limite aqui considerado alavanca e não limitação (SPANGHERO, 2003, p.76)”, e se mantém na aparência do inacabado das maquiagens, figurinos, unhas mal pintadas, etc. Spanghero descreve as sensações deslocadas da experiência de estar presente no espetáculo:

In’Perfeito começa na platéia. Batidas eletrônica e luz estroboscópica jogam o espectador para dentro do espetáculo. Somos pegos de surpresa. O bailarino Alex Guerra (mais tarde substituído por Gregório Sartori) anda de um lado para o outro, do alto de suas pernas de pau. É preciso levantar a cabeça e girar o pescoço para acompanhá-lo. O bailarino se dirige ao palco, provocando fortes expirações no ar, fazendo com que o corpo se projete para frente. Vozes incompreensíveis e sobrepostas em termos de composição coreográfica é o caos gerando organização. O cenário, que na obra anterior estava no fundo do palco, se deslocou para o meio dele. É impactante: invade e atravessa o espaço cênico (SPANGHERO, 2003, p. 77).

12 “In’Perfeito” é um espetáculo da Companhia Cena 11 de 1997 no qual um dos bailarinos anda sobre pernas de pau fazendo movimentos arriscados que o leva a quedas, sozinho ou junto a outros bailarinos.



Figura 1: Bailarinos: Alex Guerra e Elke Siedler. **Foto:** Cristiano Prim
Fonte: http://www.cena11.com.br/novo/teste/img/_inperfeito/foto.prim.jpg

O termo “deslocamento” está, aparentemente, relacionado ao desarticular, ao mudar de direção no espaço. Neste presente artigo, o deslocar é compreendido não somente como o ato de mudar-se de um lugar para outro, mas, de alterar, brincar e reconfigurar o design de imagens. A pesquisa (e composição coreográfica) DES explora estabilidades diferentes das utilizadas, convencionalmente, para o deslocamento do corpo pelo espaço-tempo. Com o auxílio de imagens que se projetam ao fundo da cena, o corpo se move alterando ou corporalizando essas imagens nele mesmo.

Abordar o deslocar de funções e de estabilidades em uma visão sociológica, pelo o que aplica Hall (2006), está relacionado com a chamada “crise de identidade”, vista como um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam ao indivíduo uma ancoragem estável no mundo.

Na composição coreográfica DES, esta estabilidade e ancoragem também são abaladas, por meio da movimentação corporal proposta, com deslocamentos em nível baixo numa estrutura na qual o corpo está sujeito a quedas provocadas por insuficiências musculares e/ou articulares. Quando ocorre uma descentralização, partes do corpo são fragmentadas; estas partes deslocadas do todo “integrado” são passagens de estados corporais e tempos de permanências que dão origem a outras diversas e distintas imagens.



Foto: Marcelo Stammer.

A capacidade de intuir espontaneamente e ao mesmo tempo sustentar a tensão psíquica em níveis mais profundos será determinante para a criação. Seja na área artística ou científica ou tecnológica. Seja em qualquer atividade do homem. É a tensão renovada que renova o impulso do criador. (OSTROWER, 1987, p.9)

O uso de tensão em cena, para o Cena 11 é um jogo entre bailarino e plateia. Provocar tensão corporal com uma ação da qual todos esperam o resultado e mesmo assim tornar inevitável que essa tensão ocorra é uma ação típica do grupo, para isso, desenvolvem comportamentos como meios de expressão dessa ideia. Um bom exemplo são as diversas quedas exploradas pelos corpos em cena. Se em uma apresentação há uma cena de um corpo iniciando uma queda, sabe-se, que em algum momento este chegará ao chão, porém a questão é a tensão do “entre” uma ação e outra e de como tanto expectador e bailarino se comportam nesta tensão intencional.

As atuais Intervenções Urbanas também são alvos de tensão - entre o planejamento prévio à invenção no ato do evento – já que acontecem de modo inesperado em ambientes

urbanos. Este tipo de tensão está intimamente relacionado ao espaço-tempo, pois a ação performática deste evento nunca poderá se repetir, identicamente.

Em DES, ao longo espetáculo, uma das imagens projetadas por trás da bailarina é a de um indivíduo com deficiência motora – pela ausência de uma de suas pernas – que se coloca no meio fio preparando-se para atravessar a rua. Neste momento, destaca-se a tensão do espectador pela falta de conhecimento do que irá acontecer. O indivíduo, simplesmente, coloca-se em pausa e assim que o semáforo fecha para a passagem dos carros, atravessa a rua, utilizando o apoio das mãos, quadril e de uma perna, ao som de um sapateado flamenco.



Foto: Marcelo Stammer

A descrição acima sugere uma das formas com que são abordados os deslocamentos entre a imagem sintética, o som e o corpo biológico no decorrer da composição coreográfica. A falta do membro inferior do sujeito que atravessa a rua é propositalmente deslocada em relação ao som, neste caso, o som do sapateado flamenco, pois esta referência é capaz de fornecer subsídios ao espectador como: lembrar do chão de madeira que os sapateadores utilizam (que se contrasta com o asfalto) ou o som a partir da movimentação das pernas (membro que falta ao indivíduo) ou outras analogias que a cena possa suscitar.

A arte desconstrói, desorganiza, desestabiliza, coloca a ação em risco. Provoca ruídos para uma reorganização; e cada reorganização estabelece um padrão. Quando um padrão é corporalizado¹³, o corpo sofre dificuldades para receber outro, justamente pela desorganização

13 Corporalização é um termo utilizado nas práticas somáticas BMC. É a tradução da palavra inglesa *Embodiment*; que também pode vir a ser traduzida por incorporação e encarnação. Porém a SBMC – Escola para

que se estabelece. A desconstrução, aqui, portanto, está relacionada à alteração de padrões. Para trabalhar com esses conceitos é necessário ter consciência de que o desconstruir é particular, pois dar novas configurações a um padrão – re-padronizar – depende do que foi concebido anteriormente como padrão.

As inquietações contemporâneas são frutos da abolição da ordem de importância pós-moderna entre sujeito e objeto, entre processo e produto artístico e entre representação e realidade. Para Silva,

a ambivalência pós-moderna instala-se a partir de sua multiplicidade, da fragmentação e justaposição de imagens, da repetição, do uso constante de referências de épocas diversas, da experimentação exaustiva, ou da ousadia em ironizar o *modus vivendi* (...). (2005, p.61)

Assim é possível refletir sobre a dança contemporânea, que, como dita em processo, não será “contemporânea” *et eternum*. Mesmo porque não recebe esta denominação apenas por ser feita hoje, mas porque deve ter um pensamento contemporâneo em seu feito.

Atualmente é muito aceitável que um artista apresente seu “processo” de criação, sua obra inacabada. Este *design* do “cru”, do inacabado tem muito a revelar sobre o que a dança contemporânea propõe. Em um momento em que a dança passa a valorizar a pesquisa e o conhecimento científico / acadêmico e a cognição como algo encarnado, sua estrutura não pode mais estar preocupada apenas com a técnica corporal e o figurino bonito, porque a dança não funciona mais exclusivamente para entreter. Torna-se cada vez mais evidente, também, que a dança contemporânea se configura com características próprias, por isso ouve-se dizer que existem “danças contemporâneas”: uma dança para cada corpo, na qual cada indivíduo investiga e descobre necessidades e potenciais próprios.

Atualmente vive-se sob o domínio constante da imagem, onde a velocidade, o vídeo clipe e a informática determinam soluções visuais ininterruptas, de fato traduz uma nova forma de pensar, de uma segunda natureza humana.

(Eliana Rodrigues Silva)

o Alinhamento da Mente e do Corpo – escolhe traduzir “*emboiment*” por “corporalização” para não passar a idéia de “tomar corpo” (*input*), e também para não dar margens ao sentido religioso da palavra e sim primar pela abrangência do contexto. (QUEIROZ, 2004)

Abrão (2004, p.3), em sua pesquisa sobre as funções da tecnologia na arte do Grupo Cena 11, explica as possibilidades de desconstrução trabalhadas pelo grupo a partir de uma reflexão sobre tecnologias ciborguianas¹⁴ de Tomaz Tadeu da Silva, que as divide entre restauradoras, normalizadoras, reconfiguradoras e melhoradoras. Entendendo a tecnologia acoplada ao corpo do bailarino ou simplesmente à obra, como uma extensão corporal, destacou-se que as tecnologias ciborguianas podem restaurar funções e substituir órgãos e membros perdidos; podem retornar as criaturas a uma indiferente normalidade; criar criaturas pós-humanas, que são iguais aos seres humanos e, ao mesmo tempo, diferentes deles e criar criaturas melhoradas, relativamente ao ser humano.

As possibilidades de desconstrução acima citadas estão relacionadas a uma visão evolucionista. Pois evoluir é transformar em função de necessidades adaptativas. Assim como os genes humanos replicadores, que ora conservam características genéticas que promovem uma vantagem biológica, ora realizam mutações, com o mesmo intuito.

Somos construídos como máquinas gênicas e cultivados como máquinas mêmicas.

(Richard Dawkins)

O homem constrói sua identidade a partir das informações histórico-culturais, assim argumenta Hall (2006) sobre o sujeito pós-moderno, admitindo que sua identidade esteja inserida em um processo de não permanência, no qual é continuamente interpelado e representado pelos sistemas culturais a sua volta, sendo desta forma definido, historicamente e não biologicamente.

Os sistemas coevolutivos culturais/biológicos e o subsistema DANÇA – qual determina ainda outros infinitos subsistemas – são definidos e transformados de acordo com as necessidades históricas e evolutivas. O homem, como organismo presente desta arte é responsável por construir e ser participante da mesma. Pois a relação entre teoria e prática estabelecida pelo corpo pensante-dançante está inserida nas ações evolutivas, históricas, transformadoras, criativas e culturais. Os DESLOCAMENTOS que a dança provoca, ou que

¹⁴ Um Ciborgue é um organismo cibernético, isto é, um organismo dotado de partes orgânicas e mecânicas, geralmente com a finalidade de melhorar suas capacidades utilizando tecnologia artificial.

são provocados por meio da dança, são ruídos da realidade para a construção de questionamentos e pensamentos: críticos, políticos, científicos e artísticos...

a forma é o modo por que se relacionam os fenômenos. (...) A forma será sempre compreendida como a estrutura das relações, como o modo porque as relações se ordenam e se configuram.

(Fayga Ostrower)

Toda forma / imagem já é um conteúdo. Do mesmo modo que as relações co-evolutivas entre corpo e ambiente, o conceito corpomídia, que Katz e Greiner estão desenvolvendo, parece ajudar na compreensão de como ocorrem os processos de materialização do signo em corpos capazes de realizar a sua ação inteligente (PEREIRA 2004). O *design* do corpo – estrutura sensível, representativa e relacional – interfere nas ações inteligentes do signo, pois o corpo, podendo ser de ordem biológica, tecnológica ou cultural, não se comporta apenas como um suporte de informações, mas sim, como participante delas.

Caso as hipóteses que reivindicam o conhecimento como sendo um resultado co-evolutivo entre homem e ambiente em tempo real estejam mesmo certas, isso implica que basicamente esse conhecimento ocorre no corpo é inteiramente carnificado/encarnado nele. Ou seja, o modo de pensar o mundo é o modo de realizá-lo na carne (KATZ, 2000).

Assim, o *design* do homem se faz na carne. Pois é, no corpo que são estabelecidas as relações, pensando-se em agrupamentos de homens e de ideias como compartilhamentos norteados pela singularidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRÃO, Elisa. *As relações entre arte e tecnologia: a dança híbrida do Cena 11*. Florianópolis. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Linha de Pesquisa: Teoria e Prática Pedagógica. Universidade Federal de Santa Catarina.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: USP, 1980.

BRITTO, Fabiana. *Mecanismos de comunicação entre o corpo e a dança: parâmetros para um a história contemporânea*. 2002. São Paulo. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Programa de Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Bulcher, 2004.

DAWKINS, Richard. *Deus, um delírio*. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

_____. *O gene egoísta*. Trad. Geraldo H. M. Florsheim. Belo Horizonte: Itatiaia, 1989.

_____. *O Relojoeiro Cego: a teoria da evolução contra o desígnio divino*. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

DE MASI, Domenico. *A emoção e a regra, uma ponte entre artesanato, arte, indústria e academia: a criatividade racional da Bauhaus*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.

GERALDI, Sílvia. *Representações sobre técnicas para dançar*. In: NORA, Sigrid (Org). *Húmus 2*. Caxias do Sul – RS: Lorigraf, 2007. p.77-85.

GOMES, Simone. A dança e a mobilidade contemporâneas. In: CALAZANS, J.; CASTILHO, J. (Orgs.) *Dança e educação em movimento*. São Paulo: Cortez, 2003.

GREINER, Christine. Arte na Universidade para germinar questões e testar procedimentos. In: XAVIER, Jussara; MEYER, Sandra; TORRES, Vera. *Tabo de ensaio: experiências em dança e arte contemporânea*. Florianópolis-SC: Do Autor, 2006. p. 31-34.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAYES, Elizabeth. *Dance composition and production*. Nova Iorque: Dance Horizons, 1955.

KATZ, Helena. *Cena Onze usa o lirismo do limite corpo*. Disponível em: <<http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz81153855964.jpg>> Acessado em: 12 abr. 2008.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. O meio é a mensagem: porque o corpo é objeto da comunicação. In: NORA, Sigrid (Org). *Húmus 1*. Caxias do Sul, RS: Lorigraf, 2004. p.19.

LOUPPE, Laurence. Corpos híbridos. In: Antunes, A. *Lições de Dança N° 2*. Rio de Janeiro: Univercidade Editora, 2000. p. 30.

MENICACCI, Armando. *Múltipla Dança Seminário Internacional de Dança Conremporânea*. 12-15 de agosto de 2008. Oficina Mostra de Reflexões sobre as Relações entre Dança e Vídeo. *Anais...* Florianópolis. Aliança Francesa. UDESC.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processo de criação*. Petrópolis – RJ: Vozes, 1987.

PEREIRA, Mirna Feitoza. O corpo semiótico. In: NORA, Sigrid (Org). *Húmus 1*. Caxias do Sul, RS: Lorigraf, 2004.

QUEIROZ, Lela. Processos de corporalização nas práticas do BMC. In: NORA, Sigrid (Org). *Húmus 1*. Caxias do Sul, RS: Lorigraf: 2004. p.167-177.

REIS, Alexandre A. *Matéria, forma e função: a influência material no design industrial*. Florianópolis. 2003. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Universidade Federal de Santa Catarina.

SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker, 2001.

SILVA, Eliana Rodrigues. *Dança e pós-modernidade*. Salvador – BA: EDUFBA, 2005.

VIEIRA, A. J. Organização e sistemas. *Rev. Informática na Educação - Teoria & Prática*. Revista do Programa de Pós Graduação em Informática na Educação. v. 3 n.1. set/2000. Porto Alegre: UFRGS. p.4.

_____. *Teoria do conhecimento em Arte*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2006.

WOSNIAK, Cristiane de Rocio. *Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*. Curitiba: Recém Mestre, 2006.