



Dança da máquina, do corpo e da mente

Tese de doutorado com DVD cria conceito sobre qualidade de vida na era virtual

GONÇALO JUNIOR

Desde muito pequena, a paulistana Analívia Cordeiro se acostumou a sentar-se à mesa com amigos de seu pai, o artista plástico Waldemar Cordeiro (1925-1973). Dentre eles, nomes como Pierre Boulez (1925) e Federico Fellini (1920-1993). A primeira paixão pela arte, no entanto,

manifestou-se nela pela dança. Aos 11 anos, já era bailarina. Ao mesmo tempo que cursava arquitetura na FAU-USP, virou coreógrafa, dançarina e pesquisadora corporal. Depois de se formar no Brasil pelo método Laban – com Maria Duschenes – tornou-se pioneira internacional em *computer-dance* e em videoarte no país, com experiências realizadas em 1973. Posteriormente, estudou dança moderna americana nos estúdios de Alvin Nikolais e Merce Cunningham (Nova York), entre 1977 e 1979, e formou-se em eutonia em 2002.

Em 1975, com auxílio da FAPESP, Analívia filmou em Super-8 a cerimônia ritual Kuarup na tribo kamaiurá, no Parque Nacional do Xingu. Teve suas obras apresentadas em importantes mostras internacionais em todo o mundo nos últimos 30 anos. Incansável, criou vários vídeos, espetáculos multimídia e um *software* de notação de movimento, publicado no livro/vídeo *Nota-Anna – Uma notação eletrônica dos movimentos do corpo humano baseada no método Laban* (editora Annablume). Também produziu o CD-ROM *Waldemar Cordeiro* (2001) e o DVD *duCorpo* em versão em português, inglês e espanhol. Trabalhou como professora de dança moderna do método Laban e de eutonia em escolas infantis, academias de dança e faculdades de psicologia (USP) e moda (Santa Marcelina). Por fim, fez mestrado em multimeios na Unicamp.

Tudo o que Analívia viveu, aprendeu e acumulou em experiência e conhecimento direcionou para produzir o doutorado em comunicação “Ciber-Harmonia: um diálogo entre a consciência corporal e os meios eletrônicos”, que defendeu na PUC-SP, em 2004, sob orientação de Arlindo Machado. A tese foi composta de quatro itens complementares: os sites www.ducorpo.com.br e www.nota-anna.com.br, o DVD *duCorpo* e a teoria



escrita. Para absorver seu conteúdo, a artista convenceu antes a banca examinadora da necessidade de fazer previamente tanto a leitura dos textos escrito e imagético quanto uma prática corporal para que sua pesquisa fosse mais bem compreendida. E todos os participantes gentilmente se dispuseram a isso.

O que pode parecer apenas um método de relaxamento e condicionamento corporal aplicável em qualquer academia de ginástica ou num desses manuais de livraria é um laborioso e complexo processo de autoconhecimento e das descobertas a partir do estímulo ao respeito pela organicidade intrínseca aos movimentos do corpo. Um trabalho que resultou de três décadas de estudos, que inclui uma forma desenvolvida pela autora para descrever o movimento do corpo, denominado de Nota-Anna. Sua característica principal é visualizar o rastro do movimento para mostrar “a essência de sua expressão emocional em nuances”. O programa foi escrito em linguagem Java e pode ser utilizado em qual-

quer computador. Em seu estágio atual, é um instrumento que permite o registro e a visualização do movimento, de forma direta e natural.

Com a sua evolução, pela incorporação de técnicas de visão computacional e inteligência artificial, Nota-Anna tem chance de se tornar também uma ferramenta de análise e concepção do movimento. “Quem sabe, até vir a ser utilizada amplamente por todos aqueles que cultivam essa arte”, observou Luiz Velho, pesquisador associado do Instituto de Matemática Pura e Aplicada. A autora explica que o projeto de doutorado nasceu da observação de que atualmente milhões de pessoas são afetadas diariamente pelo uso contínuo de instrumentos eletrônicos, que interfere nas relações humanas. Daí a necessidade de uma reflexão a respeito. Esses instrumentos, prossegue ela, ditam comportamentos físicos e emocionais que moldam o corpo, transformam-se em hábitos cotidianos e podem causar sofrimento e dor física (como a síndrome do carpo, por exemplo).

A pesquisadora observa que, se levar em conta que o corpo é uma estrutura óssea recoberta de pele e com diversos tipos de tecidos, é possível afirmar que suas características se alteram com seu uso diário. “Os tecidos, apesar de resistirem naturalmente a esforços mecânicos de dobrar, torcer, rasgar, comprimir, correm o risco de ficar comprometidos definitivamente em sua estrutura e funcionamento, se solicitados em excesso, por esforços repetitivos.” Como terapias para se buscar um equilíbrio no plano da movimentação corporal tem-se desde tratamentos médicos até rituais místicos ou religiosos. “Ainda não existem, porém, propostas para uma atuação nova e saudável do usuário das novas tecnologias em seu próprio meio de ação. Por isso, considero útil, necessária e significativa esta tese”, justifica.

Como ferramenta, a bailarina criou e produziu *duCorpo*, cujo DVD foi escolhido como o meio eletrônico para a solução dos problemas causados por ele próprio. Ela sugere procedimentos corporais integrados com a linguagem eletrônica, atitude que pode possibilitar uma vivência completa do organismo, incluindo aspectos físicos, mentais, sensitivos e emocionais de caráter criativo e envolvente. As ferramentas teórico-práticas são a endobiophilia, a eutonia, os métodos Feldenkrais e Laban, no campo da consciência corporal; e, em nova tecnologia, o aplicativo Nota-Anna para escrita, leitura e aprendizagem do movimento. “Creio que, dentro deste tema, o discurso verbal é insuficiente e incompleto, visto que, na parte não-verbal, a linguagem do comportamento é freqüentemente mais importante do que aquilo que é dito.”

Unidade - Sua tese foi composta de duas partes complementares: a teórica (verbal) e a prática (não-verbal), de modo a compor uma unidade completa. Analívia explica que, para os usuários, os instrumentos eletrônicos podem ser considerados intermediários ou filtros semânticos no seu contato com a realidade. “Assim, percebo que uma proposta para superar esses limites deve estar dentro do universo contido em sua própria ação porque é muito difícil que a pessoa deixe de usá-los para procurar uma atividade em outro universo, a não ser em casos extremos e excepcionais, como um problema de saúde. Mas por que não prevenir e cuidar do corpo antes que ele adoça?”

Essa atitude, escreve a autora, abre espaço para o surgimento de novos conteúdos na interação usuário-instrumentos eletrônicos. “Essa concepção tradicional de comunhão entre as pessoas é muito verdadeira, assim como as considerações sobre o atual uso da tecnologia. Existem evidências, no entanto, de que a tecnologia está entrando na esfera do afetivo, pessoal e íntimo de modo positivo e construtivo.” O DVD *duCorpo* pretende ser um recurso nessa direção. Dentre outros objetivos, quer equilibrar o dia-a-dia do usuário com a integração de dois tipos de atividade: interação com a tecnologia e procedimentos de introspecção, que poderiam possibilitar uma detecção mais integrada do mundo. Ou, pelo menos, mais rica em experiências mentais, sensitivas e emocionais. “Acredito que a nova geração, que, por um lado, conhece, mesmo que de forma superficial, práticas de meditação ou ‘filosofia oriental’ e, por outro lado, convive tão intimamente com *videogames*, computadores, realidade virtual etc., não teria dificuldade em unir estas duas práticas, desde que orientada com propriedade.”

Ao ligar o DVD, o usuário é estimulado a entrar num mundo novo de seu corpo e de sua mente. Analívia propõe uma redução nas áreas de tensão do corpo através do relaxamento baseado na redução do tônus das áreas tensas, que leva a um realinhamento postural. A seguir, são dados três minutos para dormir e fazer o rearranjo neurológico. Numa segunda etapa, fazer a tonificação geral do corpo a partir de movimentos ativos, como empurrar o chão ou algo que permita levantar aos poucos, até ficar de pé, de modo a ampliar a força e a flexibilidade do corpo. Depois dar risada e se divertir, para que a pessoa tenha a liberdade total de descobrir o que quer fazer. Por último, parar para pensar e sentir o que aconteceu depois das atividades. Deve-se exercitar o que tem vontade.

Essa atitude, afirma a bailarina, pode vir a compor uma nova forma de cultura universal, como mais um passo na história da afetividade e do autoconhecimento humanos. Uma postura que engatinha hoje em outras esferas da nova tecnologia. Fora dos limites do meio acadêmico, a tese pretende dirigir-se tam-

bém às crianças, aos pré-adolescentes e aos adolescentes, uma vez que a internet está mudando a natureza da infância porque abre o mundo para todos. A partir de depoimentos colhidos por ela ou pesquisados, Analívia observa que o papel fundamental da tecnologia na vida dos jovens é algo inquestionável.

Do ponto de vista teórico, um hábito diário marcante na vida destes jovens é não mover seu corpo com frequência. Durante horas, todos os dias, eles jogam, pesquisam, namoram ou trabalham na frente de um monitor, onde os olhos seguem movimentos de um boneco (ou carro, ou informação etc.) na tela e os dedos movem botões acionando este mundo virtual. “Para todas as faixas de idade, constatamos que, com a cultura virtual, a mobilidade física perdeu a força em prol da mobilidade virtual da informação. Essa tendência originou-se da pós-modernidade e com o advento de novas características urbanas.”

Analívia observa que o ambiente urbano, somado aos aparatos da nova tecnologia, estimula constantemente a visão em detrimento da atividade física e dos outros sentidos do corpo. “*duCorpo* é uma prática corporal com caráter pedagógico, dentre outros. Seu objetivo nesse âmbito é amplo, mas gostaria de enfatizar especificamente o nosso país.” No Brasil, diz ela, os planos pedagógicos são formulados em diversos níveis da sociedade, dentro de perspectivas amplas e difundidas. Com as novas tecnologias, quer-se a geração de inovações importantes nos processos educativos, “que pos-

sam permitir que a educação atenda mais claramente às aspirações e necessidades das sociedades humanas, onde o conhecimento e a capacidade de aprender e criar soluções são aspectos essenciais para o desenvolvimento e o bem-estar”.

Em sua fundamentação, a autora conclui que existem duas questões básicas. Primeiro, o desenvolvimento tecnológico, que vai continuar a gerar produtos cada vez mais baratos e mais sofisticados, com ampliação do acesso a uma parcela maior da população. Depois, a demanda por educação, formação, treinamento, capacitação, que já é grande e vai continuar a crescer. Nesse contexto, seu programa desenvolve uma função educativa e construtiva. “Outro objetivo é o lazer, abrir a possibilidade de uma atuação puramente lúdica, livre e leve com um aparato eletrônico; abandonando, por um pouco que seja, a atitude de conquista obstinada para assumir uma atitude de prazer e autoconfiança interna, deixando fluir, com simplicidade, nossos desejos, necessidades e curiosidades, independentemente de obrigações físicas e mentais impostas.”

Nessa busca por qualidade de vida na era digital, com a proposta de diálogo entre corpo, mente e computador, Analívia quer democratizar ao máximo seu programa, sem a preocupação em transformar seus estudos num lucrativo negócio. “Por trás de tudo isso existe um conhecimento profundo, uma experiência de vida que permitiu desenvolver um trabalho minucioso, com elaboração científica, que faz da dança um meio de tornar a vida das pessoas melhor. O desafio está em despertar na pessoa a disposição para pegar o DVD e praticar.” ●

