



- [Início](#)
- [Onde](#)
- [Programação](#)
- [Projeto Laboratórios](#)
- [Sobre](#)



## [A arte em rede e seu papel na inovação](#)

A inovação é uma ideia que tem estado bastante presente nos debates, brasileiros e internacionais, sobre o desenvolvimento social e econômico. Este fato, além de revelar a crescente importância atribuída ao conhecimento como um recurso ou insumo específico, aponta que a inovação vem sendo percebida como uma estratégia para qualificar processos de desenvolvimento pela ampliação ...

[Leia mais](#)



## [Sergio Mamberti apresenta a política de cultura digital do MinC](#)

Registro da fala do Secretário de Políticas Culturais do MinC, Sergio Mamberti, apresentando para a plenária do evento 'Arte em Rede' as ações e iniciativas, realizadas e previstas, no âmbito das políticas que envolvem o setor de Cultura Digital

[Leia mais](#)



## [GT de Arte Digital do CNPC participa do debate sobre inovação](#)

O Grupo de Trabalho de Arte Digital do Conselho Nacional de Políticas Culturais (CNPC) foi formado em 2009, com o objetivo de contribuir para a formulação de políticas para essa modalidade de produção artística. Entre as atividades do GT estão a participação em consultas públicas setoriais realizadas pelo Ministério da Cultura, a exemplo da 2a ...

[Leia mais](#)



## [Secretaria da Economia Criativa do MinC participa do debate sobre o papel da arte e da cultura na inovação](#)

A presença da Diretora de Empreendedorismo, Gestão e Inovação, Luciana Lima Guilherme no debate contribuirá para apontar como a inovação foi abordada no recém-aprovado Plano da Secretaria da Economia Criativa. Lançado em setembro deste ano, o documento define as ações, diretrizes e políticas públicas para a economia criativa brasileira entre 2011 e 2014. A publicação é ...

[Leia mais](#)



## [O papel inovador das artes](#)

O evento Desafios da Arte em Rede – I Rodada em Cultura, Arte, Tecnociência e Inovação tem como objetivo dar continuidade às ações conjuntas entre o Ministério da Cultura e a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) no programa de pesquisa e inovação em Cultura, Arte e Tecnologia. Além de difundir as ações do ...

[Leia mais](#)



## [A arte em rede e seu papel na inovação](#)

A inovação é uma ideia que tem estado bastante presente nos debates, brasileiros e internacionais, sobre o desenvolvimento social e econômico. Este fato, além de revelar a crescente importância atribuída ao conhecimento como um recurso ou insumo específico, aponta que a inovação vem sendo percebida como uma estratégia para qualificar processos de desenvolvimento pela ampliação ...

[Leia mais](#)



## [Sergio Mamberti apresenta a política de cultura digital do MinC](#)

Registro da fala do Secretário de Políticas Culturais do MinC, Sergio Mamberti, apresentando para a plenária do evento 'Arte em Rede' as ações e iniciativas, realizadas e previstas, no âmbito das políticas que envolvem o setor de Cultura Digital

[Leia mais](#)

[Sergio Mamberti apresenta a política de cultura digital do MinC](#)[CGT de Arte Digital do CNPC participa do debate sobre inovação](#)[Secretaria da Economia Criativa do MinC participa do debate sobre o papel da arte e da cultura na inovação](#)[O papel inovador das artes](#)[A arte em rede e seu papel na inovação](#)

## [Sergio Mamberti apresenta a política de cultura digital do MinC](#)



Registro da fala do Secretário de Políticas Culturais do MinC, Sergio Mamberti, apresentando para a plenária do evento 'Arte em Rede' as ações e iniciativas, realizadas e previstas, no âmbito das políticas que envolvem o setor de Cultura Digital:

“No curso da primeira gestão do Presidente Lula, a atuação altamente mobilizadora do ministro Gilberto Gil à frente do MinC fez com que ainda em 2004, o termo ‘cultura digital’ passasse a integrar a estratégia de ampliação do conceito de cultura em suas 3 dimensões: a dimensão simbólica, cultura como direito de cidadania, e cultura como desenvolvimento. Desde os primeiros editais para jogos eletrônicos com base em temáticas nacionais, bem como no processo colaborativo de formulação do programa Cultura Viva e seus Pontos de Cultura, e na utilização intensiva da interatividade digital na interlocução com a sociedade civil através de blogs, fóruns e redes sociais, o MinC foi se atualizando, e se articulando com os atores sociais por influência direta da dinâmica aberta das redes, tanto no plano nacional como internacional.

Um elemento fundamental para viabilizar as iniciativas de cultura digital no âmbito do MinC foi sem dúvida a parceria com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). Juntamente com os ministérios da Educação e da Ciência, Tecnologia e Inovação, o MinC hoje faz parte do consórcio interministerial que promove as ações de prospecção e implementação em redes avançadas realizadas pela RNP. O princípio que orienta a cooperação é a sintonia fina entre o aporte de tecnologia de ponta, e os estudos e pesquisas que irão viabilizar o bom uso das novas potencialidades digitais pelo setor da cultura. O que presenciamos hoje aqui é mais uma etapa deste diálogo entre arte e técnica, que para nós adquire este formato que denominamos cultura digital.

[Leia mais »](#)

## [GT de Arte Digital do CNPC participa do debate sobre inovação](#)



O Grupo de Trabalho de Arte Digital do Conselho Nacional de Políticas Culturais (CNPC) foi formado em 2009, com o objetivo de contribuir para a formulação de políticas para essa modalidade de produção artística. Entre as atividades do GT estão a participação em consultas públicas setoriais realizadas pelo Ministério da Cultura, a exemplo da 2ª Conferência Nacional de Cultura e o processo de proposição e revisão de metas para o Plano Nacional de Cultura (PNC). Além disso, o principal objetivo do GT é a criação de seu respectivo colegiado setorial no âmbito do CNPC.

Atualmente, o GT é formado por Bia Medeiros, Daniel Hora, Nara Cristina Santos, Suzete Venturelli, Tina Velho e a representante titular do segmento de arte digital no CNPC, Patricia Canetti (foto). No debate sobre inovação “*As possibilidades da arte em rede e seu papel na inovação*”, do dia 01/12, o GT será representado por **Daniel Hora**, doutorando na Universidade de Brasília que pesquisa a relação entre produção artística e cultura hacker. Daniel foi vencedor do prêmio Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética de 2009 e coordenou, em 2010, os trabalhos do encontro Setorial de Arte Digital, integrante da II Conferência Nacional de Cultura.

## [Secretaria da Economia Criativa do MinC participa do debate sobre o papel da arte e da cultura na inovação](#)



A presença da Diretora de Empreendedorismo, Gestão e Inovação, Luciana Lima Guilherme no debate contribuirá para apontar como a inovação foi abordada no recém-aprovado Plano da Secretaria da Economia Criativa. Lançado em setembro deste ano, o documento define as ações, diretrizes e políticas públicas para a economia criativa brasileira entre 2011 e 2014. A publicação é fruto de uma colaboração coletiva que reuniu especialistas e parceiros institucionais como agências de fomento, instituições internacionais, Sistema S (Senai,

Senac, Sesc e Sebrae), universidades, segmentos criativos, estatais, institutos de pesquisa, organizações do terceiro setor, Secretarias e Fundações de Cultura dos estados e capitais brasileiras, além de 16 ministérios e do Sistema MinC.

Mestre em Administração pela Universidade Estadual do Ceará – UECE, graduada também em Administração de Empresas, pela Universidade Federal do Ceará – UFC, Luciana Lima atuou como professora de instituições de ensino superior nos últimos 10 anos. Integra o grupo de pesquisa “Políticas Públicas e Indústrias Criativas”, vinculado à Universidade Estadual do Ceará – UECE. Dentre os trabalhos desenvolvidos na área executiva, podem ser destacadas as suas atuações como Assessora de Marketing da Secretaria da Cultura do Ceará (2004 a 2006) e como Assessora de Marketing e Comunicação do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial SENAC-CE (2002 a 2003).

## O papel inovador das artes



**DESAFIOS DA ARTE EM REDE**

I RODADA EM CULTURA, ARTE, TECNOCIÊNCIA E INOVAÇÃO

[culturaldigital.br/arteemrede](http://culturaldigital.br/arteemrede)

MAM Rio  
1.12.2011

**PRIMEIRA MESA / 14h30**  
**A POLÍTICA DE CULTURA DIGITAL DO MINISTÉRIO DA CULTURA**  
Sergio Mamberti, Secretário de Políticas Culturais/MinC.

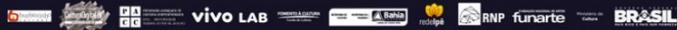
**PAINEL DAS AÇÕES / 15h15**  
**COOPERAÇÃO MinC/RNP**

*Arte, tecnologia e cultura no Plano Nacional de Cultura (PNC):* Américo Córdula – diretor de estudos e monitoramento de políticas culturais/SIC/MinC.  
*A Funarte e os laboratórios de cultura, arte e tecnologia:* Ana Cláudia Souza (Diretora do Centro de Programas Integrados da FUNARTE).  
*A Cinemateca Brasileira e a rede de cinema digital:* Carlos Magalhães (Diretor da Cinemateca Brasileira), Ana Paula Santana (Secretaria do Aniversário, SAV/MinC)

**SEGUNDA MESA / 17h30**  
**AS POSSIBILIDADES DA ARTE EM REDE E SEU PAPEL NA INOVAÇÃO**

Guido Lemos (UFPB), Luiz Bevilacqua (Espaço Alexandria/UFRJ), Jurbas Jacone (UFRB), Patricia Canetti (Canal Contemporâneo), Cristina de Melo Valente (FINEP)

**ESPETÁCULOS DE ARTE TELEMÁTICA / 20h30**  
**Projeto HOSEO / Alejandra Ceriani + FRÁGIL / Laboratorium Mapa D2 + Heloisa Buarque de Holanda**

Produção:  Patrocinador:  Apoio Institucional:  Realização: 

O evento *Desafios da Arte em Rede – I Rodada em Cultura, Arte, Tecnociência e Inovação* tem como objetivo dar continuidade às ações conjuntas entre o Ministério da Cultura e a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) no programa de pesquisa e inovação em Cultura, Arte e Tecnologia.

Além de difundir as ações do programa, o evento visa abrir um ciclo de reflexão continuada sobre o papel da cultura e das artes nos processos de inovação, através do debate de ideias entre gestores de políticas públicas, universidades, pesquisadores e artistas interessados na agenda.

Para esta *I Rodada* o MinC e a RNP propõem o painel-debate *A arte em rede e a inovação*. Uma conversa sobre as possibilidades que a interação entre as redes computacionais avançadas e a criação artística aportam para a inovação organizacional, de processos e/ou produtos.

Baixe o [PDF com informações detalhadas](#) do evento.

## A arte em rede e seu papel na inovação



A inovação é uma ideia que tem estado bastante presente nos debates, brasileiros e internacionais, sobre o desenvolvimento social e econômico. Este fato, além de revelar a crescente importância atribuída ao conhecimento como um recurso ou insumo

específico, aponta que a inovação vem sendo percebida como uma estratégia para qualificar processos de desenvolvimento pela ampliação da participação social neles.

Neste contexto, o recém-aprovado Plano Nacional de Cultura (PNC) reconhece a inovação científica e tecnológica como um valor estratégico para a cultura e define como uma de suas diretrizes “*incentivar e apoiar a inovação e pesquisa científica e tecnológica no campo artístico e cultural, promovendo parcerias entre instituições de ensino superior, institutos, organismos culturais e empresas para o desenvolvimento e o aprimoramento de materiais, técnicas e processos*”.

Este assunto será aprofundado na mesa *As possibilidades da arte em rede e seu papel na inovação*, programada para 17h30min do dia 1º de dezembro, dentro da “I Rodada de Cultura, Arte, Tecnociência e Informação”. Participam da mesa Guido Lemos (UFPB), Luiz Bevilacqua (Espaço Alexandria/UFRJ), Jarbas Jácome (UFRB), Patricia Canetti (Canal Contemporâneo) e Cristina de Melo Valente (FINEP).

O evento acontece na Cinemateca do MAM Rio, com entrada franca e classificação livre.

## [LABORATORIUM MAPA D2 apresenta FRÁGIL](#)



Espectáculo de **arte telemática** integra a agenda do evento *Desafios da Arte em Rede – I Rodada em Cultura, Arte, Tecnociência e Inovação*, que acontece dia 1º de dezembro no **MAM Rio**.

O **LABORATORIUM MAPA D2** agrega três grupos de pesquisa artística e quatro grupos tecnológicos em torno da investigação, exploração e aplicabilidade das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e do Audiovisual na criação de **FRÁGIL**, espetáculo de **arte telemática** idealizado pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpoaudiovisual – **GP Poética** (UFBA), coordenado por Ivani Santana. **FRÁGIL** é fruto da intersecção de obras que se cruzam – na rede – para tratar de um tema comum: a fragilidade humana.

O espetáculo, inédito no Rio, é composto de uma instalação performativa do grupo LPCA (UFC) de Fortaleza, um hiperorganismo criado pelo NANO (Núcleo de Arte e Novos Organismos – EBA/PPGAV/UFRJ) e uma performance cênica do GP Poética.

[Leia entrevista com Ivani Santana](#)

**A Rede como meio** – Mais que um ambiente para transmissão de informação, a Rede torna-se o meio que determina as condições artísticas e estéticas para a criação deste espetáculo. Além da complexidade de uma obra criada especificamente pelo potencial da rede, outro grande desafio é integrar diferentes linguagens preservando a proposição estética e artística de cada uma delas.

O projeto utiliza a ferramenta computacional ARTHRON, desenvolvida pelo LAVID/UFPB a partir de experiências em arte telemática realizadas com o GP Poética desde 2005, mesmo ano do lançamento do novo *backbone* da Internet Acadêmica, a Rede Ipê, onde atua, com apoio da [Rede Nacional de Ensino e Pesquisa](#) (RNP).

Responsável pela primeira rede de acesso à Internet no Brasil, a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) é uma Organização Social (OS) sem fins lucrativos mantida pelos ministérios da Ciência e Tecnologia e Inovação (MCTI), da Educação (MEC) e da Cultura (MinC). A RNP opera a rede Ipê, primeira rede óptica nacional acadêmica da América Latina. Com Pontos de Presença em 27 unidades da federação, a rede tem mais de 800 instituições conectadas. São aproximadamente três milhões e meio de usuários usufruindo de uma infraestrutura de redes avançadas para comunicação, computação e experimentação, que contribui para a integração entre o sistema de Ciência e Tecnologia, Educação Superior, Saúde e Cultura.

A RNP e o MinC são parceiros em um projeto que visa democratizar o acesso a acervos e conteúdos culturais de instituições vinculadas ao MinC. O objetivo é conectar as comunidades de Cultura, Artes e Humanidades à rede acadêmica brasileira, incentivando o uso inovador de redes na produção e disseminação de conteúdos culturais e experiências estéticas.

Entre as ações do projeto estão a conexão de 11 unidades do Sistema MinC à rede Ipê, o apoio e suporte tecnológico para a realização do Fórum da Cultura Digital, a produção do livro Cultura Digital.br e a estruturação de uma plataforma para rede social – a homônima Cultura Digital.br.

O evento *Desafios da Arte em Rede – I Rodada em Cultura, Arte, Tecnociência e Inovação* é uma parceria entre Ministério da Cultura e RNP com o [Festival Internacional CulturaDigital.Br](#), a ser realizado entre os dias 02 e 04 de dezembro, também no **MAM Rio e no Odeon Petrobras**.

### Serviço

**FRÁGIL** – Espetáculo de arte telemática produzido pelo **LABORATORIUM MAPA D2. Museu de Arte Moderna Rio de Janeiro – Pilotis** – Av. Infante Dom Henrique, 85, Parque do Flamengo, ☎ 2240-4944. Quinta-feira, 1º de dezembro, às 20h30min. Entrada franca. **Única apresentação.**

## [Entrevista Ivani Santana](#)



### Quando começou sua parceria com os GTs e a RNP?

**Ivani Santana** – A parceria do GTMDA – Grupo de Trabalho de Mídias Digitais e Arte – começou no final de 2008 para a elaboração do projeto que foi submetido a RNP. Iniciamos o projeto em 2009 e fomos contemplados também em 2010 para a realização da segunda fase. De qualquer forma, o mais importante é pensar que o GTMDA é fruto da relação iniciada em 2005 quando elaboramos o espetáculo de dança telemática *VERSUS* que ocorreu com dançarinos em Brasília e em Salvador, enquanto a música era gerada em João Pessoa. Esse espetáculo foi concebido para o lançamento da Rede Ipê e para a festa de homenagem dos 10 anos do Ministério de Ciência e Tecnologia. Desde então, foram realizadas várias obras artísticas dessa natureza utilizando a Rede Ipê, algumas com a parceria do LAVID – Laboratório de Vídeo Digital, coordenado pelo Dr. Guido Lemos, e outras produzidas pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo, imagem (GP Poética), naquela época era chamada de Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança. Em parceria com LAVID foram realizados: “(In)TOQue” (2008), entre Salvador, Rio de Janeiro e São Paulo, e o “e\_Pormundos Afeto” que teve estréia em 2009 entre Fortaleza, Barcelona e Natal e, recentemente, entre Buenos Aires, Barcelona e Salvador. Esse último espetáculo contou também com a colaboração do grupo catalão Konic Thtr. O GP Poética, coordenado por mim, criou os trabalhos “Por onde Cruzam Alamedas” (2006) e outras performances telemáticas pelo convite recebido do grupo espanhol “en lugar de creación”, a saber: “Proyecto Passo” (2006) entre Sevilha/Espanha, Salvador/Brasil, Arizona/EUA, obra apresentada na Bienal Internacional de Artes de Sevilha; e “Nukonén, Passo ao Chile” (2007) no qual participaram os mesmos países e ainda o Chile, apresentado no Festival Itálica.

### A ideia de fazer uma performance envolvendo artistas em lugares diferentes veio antes ou depois destas parcerias?

Muito antes. Em 2001, estudei na Ohio State University/EUA como artista convidada para fazer uma residência artística no Environments Lab coordenado pelo Prof. Johannes Birringer. Nesse período participei da ADaPT: the Association for Dance and Performance Telematics, o qual produzia várias sessões de telemática que eram realizadas entre 5 universidades dos EUA. Quando retornei ao Brasil, tentei dar continuidade ao trabalho em telemática, mas, aquela época, não haviam condições tecnológicas para atuar nessa vertente artística. Só retornei a essa pesquisa quando fui convidada para realizar *VERSUS* em 2005.

### Sobre o GT MDA, como funciona a interação? Você coloca as necessidades artísticas e o grupo tenta adaptar a ferramenta, ou é a apresentação que é feita levando em conta as limitações e facilidades da ferramenta?

A *ARTHRON* é uma ferramenta desenvolvida a partir da estrutura que concebi para fazer o *VERSUS*. De certa forma, posso dizer que o *ARTHRON* é uma ferramenta tecnológica que reproduz a forma como crio nessa campo, ou seja, a possibilidade de chavamento de imagens, do jogo de camadas, da troca de cenas, etc. Sendo assim, com o intuito de facilitar a operacionalidade técnica exigida no espetáculo que fizemos em 2005 fez com que a *ARTHRON* tivesse certas características, comparando-se a uma mesa de corte e edição, ou seja, temos como gerenciar todas os inputs com os outputs remotamente. De forma mais clara, temos várias entradas (imagens captadas por câmeras, imagem pré-gravada) e várias saídas (telas de projeção nos vários pontos conectados, o streaming para o usuário) e podemos gerenciar que imagem vai para qual ou quais saídas. A forma estética que escolhi para trabalhar, que é bem diferente de como era na *AdaPT* que apenas transmitiam as imagens, de certa forma, como um broadcast normal, vez com que essa demanda fosse criada de gerenciamento de imagem e determinou o rumo de desenvolvimento da *ARTHRON*. Claro que, somamos a isso o próprio expertise do grupo do LAVID em transmissão de imagem em tempo real em alta resolução. Como meu interesse está na composição da imagem, em trabalhar em camadas, de forma que as “informações”, o conteúdo de cada captação obtido nos vários pontos sejam articulado tornando-se apenas uma imagem. Para isso, tenho que trocar as imagens que são projetadas atrás dos dançarinos a cada cena ou momento.

Os croquis foram criados na primeira fase do processo criativo e demonstram como cada cena já é construída levando em consideração que imagem estará sendo transmitida em qual tela e qual a relação estabelecida com os dançarinos. A partir desses desenhos começamos a pensar nas composições possíveis entre os corpos remotos. Esses croquis foram muito importante no processo do GT MDA porque era uma forma de aproximar as ideias entre o Konic Thtr e nós no Brasil.

Entretanto, vale ressaltar que as possibilidades alcançadas pela *ARTHRON* determinam a forma como operamos as câmeras, trocamos as imagens, etc., e isso influencia na forma como o storyboard é escrito e como devem ser as orientações para os dançarinos. Sendo assim, trata-se de uma fricção entre a tecnologia e a arte. Não há um condutor, mas a troca mútua. As possibilidades técnicas determinam interesses artísticos e nossas propostas criativas estimulam e impulsionam o desenvolvimento de partes, elementos, até então não pensados. É uma troca interessante, sadia e enriquecedora para os dois lados: o artístico e o tecnológico.

### O que mudou no seu trabalho, na arte que você produz, a partir desta interação com esta tecnologia?

Utilizo as ideias da telemática também em ambiente cênico, ou seja, a possibilidade de um corpo dançar com outro não próximo. A foto abaixo é do espetáculo *Le Moi, Le Cristal et L'Eau* (2007), concebida durante a residência artística no Centre Choregraphique National, em Aix-en-Provence, França, com a qual fui contemplada no Monaco Dance Forum (2006). Nessa imagem, podemos ver a dançarina sozinha naquela parte do palco, mas dançando com uma outra na imagem. Além disso, a ideia de composição, de criação de significado a partir da construção de imagem, ficou mais apurada depois desses 5 anos investigando a telemática. Os binômios presente/ausente, real/virtual, próximo/distante, ganharam outros entendimentos tanto filosóficos e estéticos, como práticos, na forma de criar.

### Com relação ao cenário maior, como você acredita que a tecnologia contribui para a arte em geral, hoje?

Propiciando outras possibilidades de construção significa que geram outras formas de fruição. A perspectiva é colocada em cheque, o digital traz outras formas de ver, apesar de ainda continuar muito preso a ideia do quadro, da tela, da superfície plana. Agora com as novas possibilidades de imagem tridimensional e com o cinema 4K provavelmente daremos um salto, uma nova forma de experimentarmos a experiências estéticas. Acho importante ressaltar que essas obras não propiciam apenas uma retroalimentação apenas dentro do campo da arte com mediação tecnológica. Essas experiências estéticas provocam novas sensações que acabam repercutindo nas obras, nas artes que não se utilizam de tecnologia, mostrando que o mundo é uma grande rede de informações que transformam todos os sistemas, todos os indivíduos de forma mútua, implicada.

### Além da dança, você visualiza outras possibilidades e tendências de interação entre arte e tecnologia? Quais?

Todo e qualquer campo artístico possui artistas explorando a mediação tecnológica. Nessas explorações surgem outras configurações inéditas como frutos dessa relação estética com as novas mídias, como a arte transgênica, por exemplo.

**Sobre o evento mais recente, na Argentina (2010): a performance foi a mesma apresentada em Fortaleza no final do ano passado? Se não, quais foram as diferenças/semelhanças?**

*Apenas o conceito não mudou. De resto tudo foi transformado, muito impulsionado pela mudança de dançarinos, de espaço, de condições. Essa é uma característica do meu trabalho. Jamais consigo fazer um espetáculo igual ao outro ( e nem desejo), pois, por trabalhar com improvisação, portanto com as condições e decisões de cada dançarino em tempo real, por considerar o espaço físico imperativo na construção da obra, qualquer pequena mudança, altera tudo. E isso foi o que aconteceu de 2009 para esse ano. O konic teve a possibilidade de realizar o trabalho em um ambiente para chroma key, ficamos com 3 dançarinos no nosso grupo brasileiro (eram 2 em 2009), o robô utilizado em Natal foi substituído por um Lego NXT e foi operado no ponto de Salvador; apenas para citar algumas modificações. A obra, quanto conceito, amadureceu. Enquanto em 2009 a tecnologia era uma preocupação maior, pois era a estréia artística do ARTHRON e articulando dois países e não mais cidades brasileiras, agora em 2010 tivemos mais tempo e maior foco na questão conceitual, artística e estética. As possibilidades de afeto e de comunicação em diferentes situações, questões conceituais fundamentais do trabalho, puderam ser mais trabalhadas, ganharam novas metáforas mais interessantes e assim por diante.*

**De uma maneira geral, como é o feedback do público ante às apresentações de dança telemática?**

*De surpresa. Há uma mistura de ansiedade e perplexidade diante das relações entre os corpos remotos e as composições imagéticas. As vezes não deixamos claro qual corpo está em presença física, propiciando uma ambiguidade proposital para questionar o que realmente é a ausência. Mas, as vezes, acontecimentos muito simples chamam a atenção como na Argentina quando as dançarinas, a brasileira Sol Gonzalez e a espanhola Carme Torrent, ficam sentadas em seus espaços conversando. Essa foi uma das partes mais apreciadas segundo depoimento do público na conversa após o espetáculo. As dançarinas fizeram ações simples como cochichar, rir, e falar uma com a outra, mesmo sem som, sem uma fala real e audível. Esses atos simples de uma comunicação entre duas pessoas fez com que todos considerassem essa cena como a melhor parte onde a ideia de afeto e comunicação foi estabelecida.*

**Ao Vivo**

Acompanhe [aqui](#) o streaming do evento

**Arquivos**

- [dezembro 2011](#)
- [novembro 2011](#)



**Apoio Institucional****Direitos Autorais**

Exceto quando disposto em contrário, o conteúdo deste site é licenciado sob [Licença Creative Commons](#).

Licença Creative Commons BY-NC-ND

- [Voltar ao topo](#)

Powered by [WordPress](#) and the [Graphene Theme](#).