



cias imaginárias. Conforme explica Santana, trata-se de uma viagem que não começa em cena, pois há corpos projetados que recebem o público, e o palco e a platéia transformam-se em uma grande instalação. Dessa maneira, o espaço cênico é constituído de corpo e de luz. Santana utiliza uma microcâmera de vídeo no joelho e outra no olho, funcionando em um sistema de circuito fechado para transmissão em tempo real. Em 2001, Ivani Santana apresenta *Corpo aberto* (no evento Rumos Dança 2001, promovido pelo Itaú Cultural), com utilização de vídeo em tempo real. Em 2002, durante a Mostra Sesc de Artes – Ares & Pensares, Santana, realiza *Pele*, espetáculo também criado nas fronteiras entre a dança e a tecnologia, que reúne músicos, intérpretes e *videomakers*.

Podemos exemplificar também trabalhos realizados em telefonia móvel através de interfaces entre música, corpo e movimento, como é caso de obras criadas em 2005 por Analívia Cordeiro, assim como na forma de arte robótica de Anaísa Franco, de vídeo interativo, ou videogame, como nas obras de Márcia Vaitsman, que produz com o apoio de instituições da Alemanha e do Japão.

Chamar a atenção para as práticas midiáticas produzidas nas confluências com o contexto interativo, do jogo, da dança e das performances multimídia é abordar poéticas híbridas e em tempo real, poéticas impermanentes, transitórias, que expandem a idéia de fluxo midiático no universo da arte e que são capazes de dialogar com a ampla gama de procedimentos criativos relacionados ao âmbito da cultura digital.

Nesse conjunto de investigações interdisciplinares e circunstâncias diferenciadas do processo de elaboração artística, a transformação da idéia dá-se por mecanismos de contaminação e hibridação entre os meios tecnológicos. Os criadores encontram em suas poéticas o embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço e geram uma série de trabalhos que subvertem, alteram e ampliam o sentido