

Dança e Cibercultura

CT Dança e Cibercultura - Relato

Profa. Dra. Rebeca Recuero (UFPel)

O Comitê Temático Dança e Cibercultura teve a sua primeira edição no 7º Encontro Científico da ANDA neste ano de 2022. Com sua origem proveniente do antigo CT “Dança e Tecnologias”, visamos especificar ainda mais nossas discussões no universo da Cibercultura, envolvendo as relações entre a dança para a tela, suas audiovisualidades, seus elementos no ciberespaço, seus modos de produção e significação social. Assim, a proposta do CT focou a reflexão e a discussão de saberes relacionados à dança no contexto das tecnologias da informação e da comunicação, compreendendo os novos formatos artísticos e culturais da dança e seus novos sentidos potencializados e ressignificados pela cultura digital.

Recebemos o total de 12 pesquisas desenvolvidas por 17 pesquisadores (desde graduandos, a doutores, com formações multidisciplinares em Dança, Cinema, Artes e Educação Física). Elas pontuaram não apenas o estudo das dinâmicas em torno da dança no ciberespaço (como a formação de **redes sociais mediadas pela internet**, as **comunidades virtuais**, as danças em plataformas de redes sociais (Tiktok, Reels, etc.) e novas concepções artísticas e/ou culturais que envolvem a dança e as manifestações performáticas nos ambientes tecnologicamente mediados, como também as significações das produções de dança para a tela (que trabalharam conceitos como de ecoperformance, videodança, tradução intersemiótica e a democratização de informação/formação profissionalizante em dança pela rede).

Como abordagem metodológica, o CT Dança e Cibercultura foi organizado em três núcleos (divididos por dia) que buscaram agregar as pesquisas que tinham uma relação mais próxima. Desse modo, foi feita uma curadoria dos trabalhos pela coordenadora e colaboradora do CT anterior ao encontro, onde tivemos a apresentação de quatro trabalhos por dia. Além destes trabalhos, cada integrante do CT foi convidado a fazer um relato crítico do trabalho de um colega (divididos antecipadamente), expondo-o logo após a apresentação da pesquisa. A dinâmica se caracterizou pela presença da exposição oral da pesquisa, seguida do relato crítico feito por um colega em um tempo total de 30 minutos para cada pesquisa (divididos em 10 minutos para a apresentação/exposição do trabalho do

participante, 10 minutos para as considerações do relator e, por fim, 10 minutos para a discussão do trabalho com todo o grupo de participantes).

Ao final, foi proposto uma construção coletiva acerca da escrita sobre o desenvolvimento do CT, onde se disponibilizou um link de acesso público, onde os participantes puderam trazer pontos e elementos que consideraram importantes nos encontros.

Percebemos que as discussões provenientes do CT foram muito produtivas e apontaram para novos caminhos, novos olhares, percepções e inspirações para a continuidade da pesquisa em dança no universo da Cibercultura.

Organização Geral

Coordenadora: Rebeca Recuero Rebs

Colaboradora: Luana Arrieche

Monitora: Laura Conceição

Total de Trabalhos recebidos: 12

Pesquisadores integrantes:

1. Renata Almeida Silva, Daniella Aguiar
2. Andrea Raw Iracema
3. Camila do Amaral Gomes Lopes
4. Daniel Silva Aires
5. Weber Miranda Cooper Neto
6. Vanilton Lakka
7. Pedro Ydac
8. Rebeca Recuero Rebs
9. Prudente Elisângela Chaves
10. Júlia Braga Nascimento
11. Keziah Cristina Ramos Fernandes
12. Sabrina Lara Alves de Paula
13. Laura Conceição
14. Carmen Hoffmann
15. Paula Cristine dos Santos da Silva Matthews
16. Alba Pedreira Vieira
17. Maryah dos Santos Figueiredo

Dias ocorridos

- 29 de julho - das 15h até 18h
- 30 de julho - das 14h até 17h
- 31 de julho - das 9h até 11h45

Artigos

Os sistemas técnicos da dança moderna na educação profissional em rede: Duncan, Graham, Horton e Limón

Andrea Raw Iracema (PRODAN/UFBA)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: O presente trabalho busca apresentar uma seleção dos sistemas técnicos da dança moderna, e discutir o seu papel na formação profissional em dança, via plataforma digital. Trata-se de elucidar os meios pelos quais a Escola Panamericana de Dança Moderna, cuja proposta abarca a minha formação em nível de mestrado, pode contribuir na difusão do legado de artistas que sistematizaram um saber específico e se tornaram referências históricas na dança. O processo de pesquisa em andamento no Mestrado Profissional em Dança - PRODAN/UFBA propõe diálogos com pensadores como Saviani (2011), que defende a democratização do acesso ao conhecimento sistematizado, Laban (1978), que desenvolve um método de análise de movimentos, Sennett (2019), que reforça a prática como trilha para o desenvolvimento de habilidades diversas, além de Santos (2001), que trabalha conceitos de globalização e sistemas, relacionando o estado das técnicas e o estado da política e Najmanovich (2001), que fala sobre o alargamento da noção de instituição de ensino, para além dos muros escolares, apontando um caminho de troca de saberes em rede. A Teoria Geral de Sistemas (TGS), formulada a partir dos trabalhos de Bertalanffy (1950 e 1968) e comentada por Nogueira (2007), enuncia aspectos interessantes para entender os sistemas técnicos, como constituintes de um modo de fazer dança. Propomos aqui, clarificar conceitos de sistemas e sistemas técnicos de dança, a partir da herança deixada por Duncan, Graham, Horton e Limón.

Palavras-chave: SISTEMAS. TÉCNICAS DE DANÇA MODERNA. EDUCAÇÃO PROFISSIONAL. REDE.

Abstract: The present work seeks to present a selection of technical systems of modern dance, and discuss their role in the professional dance training, via digital platform. It is about elucidating the means by which the Panamerican School of Modern Dance, whose proposal encompasses my studies at the master's level, can contribute to the dissemination of the legacy of artists who systematized specific knowledge and became historical references in dance. The ongoing research process at the Professional Masters in Dance – PRODAN/UFBA, proposes dialogues between thinkers such as Saviani (2011), who defends the democratization of access to systematized knowledge, Laban (1978), who develops a method of analysis of movements, Sennett (2019), who reinforces practice as a path for the development of diverse skills, in addition to Santos (2001), who works on concepts of globalization and systems, relating the state of techniques and the state of politics and Najmanovich (2001), who talks about the expansion of the notion of the educational institution, beyond the school walls, pointing out a way of exchanging knowledge in a network. The General Systems Theory (GST), formulated from the works of Bertalanffy (1950 and 1968) and commented on by Nogueira (2007), enunciates interesting aspects to understand the technical systems, as constituents of a way of

doing dance. We propose here to clarify concepts of technical systems and dance systems, based on the legacy left by Duncan, Graham, Horton and Limón.

Keywords: SYSTEMS. MODERN DANCE TECHNIQUES. PROFESSIONAL EDUCATION. NETWORKS.

1. Introdução

O presente trabalho busca apresentar uma seleção dos sistemas técnicos da dança moderna, e discutir o seu papel na formação profissional em dança, via plataforma digital. Trata-se de elucidar os meios pelos quais a Escola Panamericana de Dança Moderna, cuja proposta abarca a minha formação em nível de mestrado, pode contribuir na difusão do legado de artistas que sistematizaram um saber específico e se tornaram referências históricas no campo da dança.

O processo de pesquisa em andamento no âmbito do Mestrado Profissional em Dança - PRODAN/UFBA propõe diálogos com pensadores como Saviani (2011), cujo aspecto didático-pedagógico apresentado é o da democratização do acesso ao conhecimento sistematizado, Laban (1978), que nos traz um método de análise e domínio dos movimentos, Sennett (2019), que, de maneira eloquente, defende a prática como trilha para o desenvolvimento de habilidades diversas, além de Santos (2001), que trabalha os conceitos de globalização e sistemas, relacionando o estado das técnicas e o estado da política e Najmanovich (2001), que fala sobre o alargamento da noção de instituição de ensino, para além dos muros escolares, apontando um caminho de troca de saberes em rede.

A Teoria Geral de Sistemas (TGS), formulada a partir dos trabalhos do biólogo austríaco Ludwig Von Bertalanffy (1950 e 1968) e comentada por Nogueira (2007), enuncia aspectos interessantes para entender os sistemas técnicos, como constituintes de um modo de fazer dança. Propomos aqui, clarificar o conceito de sistemas e sistemas técnicos de dança, a partir da herança deixada por Duncan, Graham, Horton e Limón. A tradição moderna, junto à combinação de temas da comunicação, da educação contemporânea, da história da dança e dos sistemas técnicos propriamente ditos, nos ajudam a entender como a aprendizagem das técnicas de dança moderna podem ocorrer em meio a uma nova paisagem educacional e política, aderindo ao patrimônio histórico da dança e interrogar como

elas podem se configurar na realidade contemporânea.

Essas técnicas podem ser consideradas sistemas que se interconectam. Com diferentes ferramentas, exploram aspectos particulares nas experiências corporais desenvolvidas por artistas pioneiros da dança moderna, surgida no início do século XX. Ao emergirem em um mesmo período histórico, são atravessadas por questões sociais, políticas e econômicas semelhantes, mas, contudo, fazem surgir poéticas e práxis diferentes entre si, criando, cada qual, um sistema de pensamento e ação próprios, ainda que, em dados momentos, dialoguem entre si. Tal como diferem, também se justapõem num processo dialógico que ocorre por camadas, sejam estas técnicas ou criativas. Por perscrutarem caminhos bastante peculiares, cada um desses artistas aqui apresentados são criadores de um sistema técnico de dança, quando desenvolvem um modo de ser e fazer específico. Isadora Duncan, Martha Graham, Lester Horton e José Limón são ícones da dança moderna, e como tal, nos deixam recursos e ferramentas para formação técnica aliados a uma poética, um modo de criar e executar danças, a partir de suas próprias cosmovisões.

Essas práticas sistematizadas, surgidas na América do Norte e Europa, se tornaram um patrimônio mundial e histórico da dança ocidental, pois marcam um período de transição de paradigma, da dança clássica para a dança contemporânea. Apesar disso, tiveram pouca aderência na América Latina, talvez por terem despontado no período de entre guerras, na primeira metade do século XX e sendo, talvez, abafadas por um movimento de contra-cultura fortemente difundido com a dança pós-moderna e vigente ainda hoje. Contudo, a dança moderna cumpriu um importante papel na história e merece ser lembrada e retomada em seus princípios mais contundentes, reprisando aspectos que nos fazem refletir sobre a modernidade na dança e sua função estética, social e política.

2. A dança moderna como sistemas informacionais em suas distintas cosmovisões

Ao pensarmos em quais tipos de informações técnicas os sistemas de dança moderna desenvolvem, é fundamental estabelecermos as relações entre eles historicamente, já que nasceram em meio a um contexto específico. Longe de serem algo datado no tempo, são técnicas que fazem parte de uma linhagem muito significativa da dança, oriundas de um período revolucionário de mudança de

paradigmas na sociedade e no fazer artístico.

Desde a virada do século XX, estes movimentos questionaram as estruturas culturais hegemônicas clássicas, personagens emblemáticos influenciaram a dança desse período, deixando um legado que, ao longo do tempo, foi sendo consolidado e sistematizado em técnicas diversas, com riqueza de conteúdos e versatilidade de movimentos. Tais técnicas provaram ser capazes de preparar os corpos de bailarinos (e não bailarinos) para uma expressão artística contundente e abrangente e permanecem vivas por meio das variadas possibilidades na apropriação de conhecimentos em corpos múltiplos, de diferentes etnias e habilidades mecânico-motoras. Para além de sistemas técnicos, a dança moderna potencializa a expressão de sentimentos e paixões humanas no corpo pela sua interação com a física mecânica. O treinamento técnico-corporal se expande no corpo a partir dos seus elementos de interação: tempo, espaço, peso (gravidade) e forças de oposição por sistemas musculares antagônicos. Mas também se constitui como um sistema de valores e de visões de mundo que constituem um modo de dançar.

Algumas características são predominantes nos sistemas técnicos da dança moderna. Temos claro que o corpo é visto de acordo com uma determinada visão de mundo, o *zeitgeist*¹ de sua época e que as mudanças ocorridas em vários aspectos: políticos, científicos, estéticos e sociais neste período histórico, principalmente no início século XX, afetam profundamente os fazeres em dança. A questão que suscita muitas reflexões é como as técnicas de dança moderna consolidadas ao longo do século passado são compreendidas na contemporaneidade, cujas respostas pretendo responder no âmbito do mestrado profissional em dança, pois me considero parte de um segmento de artistas que busca tais respostas.

Entretanto, há uma inquietação: os discursos da atualidade não comportam as técnicas de dança moderna de origem norte-americana e europeia, desenvolvidas a partir do início do século XX pelos artistas pioneiros desse movimento. Além de serem acusadas de se constituírem em sistemas fechados,

¹ *Zeitgeist* é uma palavra alemã que é traduzida como sinal dos tempos. O termo refere-se ao conjunto do clima cultural e intelectual de certa época do mundo, assim como as características genéricas que pertencem a um determinado período de tempo. Como um conceito, *zeitgeist* ficou conhecido através de dois importantes filósofos alemães, a saber: Johann Gottfried von Herder (1744 – 1803) e Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770 – 1831).

baseados em suas estéticas particulares, o método de cópia e repetição se faz presente e indispensável na base técnica moderna e, ademais, os seus adversários temem a transplantação cultural que tão comumente subjuga a cultura local. No entanto, enquanto houver um entendimento preconcebido de que estas técnicas sejam não emancipatórias, herméticas e que tolhem a criatividade do artista num panorama contemporâneo, a dança moderna enquanto patrimônio artístico sofrerá o prejuízo de ter a sua importância esquecida e menosprezada como forma de arte.

Então, que pensamento de corpo seria esse, afinal, e qual a sua importância?

A seguir, iremos contextualizar alguns dos sistemas de pensamento que se destacam na dança moderna, por meio de uma breve biografia de cada artista criador, os quais defendo como vias de formação técnica na Escola Panamericana de Dança Moderna. O intuito é de elucidar as especificidades técnicas e cosmovisões de Isadora Duncan, Martha Graham, Lester Horton e José Limón.

ISADORA DUNCAN (1877-1927) – A manifestação luminosa da alma

Norte-americana de nascimento, Isadora Duncan, nascida em 1877, foi uma das pioneiras mais marcantes da dança moderna no mundo. Desenvolveu sua “dança livre”, baseada nos movimentos da natureza e de suas próprias emoções e anseios. Os conceitos inspiradores da dança criada por Isadora eram voltados ao resgate da conexão entre o homem a terra, através das forças gravitacionais e da física que rege o planeta e que o influenciam diretamente em seu mover².

Inspirada pela estética grega, no uso permanente de suas túnicas em suas apresentações e mesmo no cotidiano, pés descalços e despojamento de adornos, priorizava a essência da arte e a exaltação da beleza, cujo lirismo impressionou a artistas e público do início do século XX. Sua postura na vida pessoal contrastava drasticamente ao comportamento esperado das mulheres na sociedade da época, tendo ela sido mãe sem estar casada (fruto de sua relação com o diretor teatral inglês *Edward Gordon Craig*), falar sem pudores seus pensamentos e defender o protagonismo e a liberdade da mulher num contexto coercitivo e opressor, onde as mulheres não tinham voz ou mesmo uma expressão contundente

² A respiração orgânica, partindo do plexo e se propagando harmoniosamente pelo corpo, produz movimentos fluidos e consecutivos, e fazem transparecer os sentimentos.

na sociedade. Os ideais de igualdade, liberdade e fraternidade da Revolução Francesa defendidos politicamente por Isadora remontam ao início da modernidade histórica marcada pela ascensão burguesa e que nela encontraram um veículo de expressão absolutamente relevante e libertador, fazendo emergir o movimento feminista e as vanguardas artísticas. Seu legado artístico e técnico foi passado para as gerações futuras por meio de suas discípulas, denominadas suas “filhas espirituais”, a quem Isadora adotou legalmente e que foram as grandes responsáveis por abrirem escolas mundo afora e manter vivos seu repertório e técnica.

O corpo do bailarino é simplesmente a manifestação luminosa de sua alma. A dança verdadeira é uma expressão de serenidade; é controlada pelo ritmo profundo da emoção interna. A emoção não atinge o momento de frenesi de um surto de ação; ela eclode primeiro, está adormecida como a vida em uma semente, e se desenvolve com uma suave lentidão. Os Gregos entendiam a beleza contínua de um movimento que crescia e que terminava com a promessa de um renascimento (DUNCAN, 1928).

Os ideais de Isadora Duncan ainda hoje nos remetem à liberdade fluida dos movimentos, da expressão genuína dos indivíduos e a busca pela beleza que parte desde o interior do bailarino e resplandece em sua dança. Seu pioneirismo na exaltação da expressão das emoções e da liberação de padrões não emancipatórios tanto na dança quanto na vida, são fontes de grande inspiração para os artistas na contemporaneidade.

MARTHA GRAHAM (1894-1991) – O movimento nunca mente

Um marco da dança moderna norte-americana, Martha Graham (1894-1991) pertenceu à segunda geração na linhagem do movimento moderno em dança nos Estados Unidos. Aluna de *Ruth Saint Denis* e *Ted Shawn* na Denishawn School, partiu para sua carreira solo acompanhada do diretor musical e mentor *Louis Horst*, que foi de grande importância na sua formação artística como membro da comunidade de criadores que desenvolviam suas artes – nas mais variadas searas – durante a austeridade das primeiras décadas do século XX, atravessado pelas duas grandes Guerras Mundiais e graves crises econômicas e políticas. Sua personalidade forte e constante busca por um movimento autêntico e por sua mais genuína expressão, a fizeram mergulhar na psique humana e conectar movimentos com intenções e motivações. O uso da respiração, usado no seu princípio mais

essencial de “*Contraction and Release*” (contração e expansão), localiza a iniciação do movimento na caixa pélvica, que, a partir desse princípio basilar, se expande para todo o corpo. Graham partia de “paisagens internas”, de aspectos profundos da psique humana que seriam os propulsores dos movimentos do corpo, o grande revelador da alma. Frases suas que ficaram muito conhecidas e que são características de sua abordagem são: “A dança é a linguagem escondida da alma”³ e “O movimento nunca mente”⁴.

Suas abordagens de temas artísticos foi norteadas pelo momento histórico em que vivia, transitando entre a afirmação de valores da cultura norte-americana que se consolidava perante o mundo, vista em peças como “*American Document*”, “*Appalachian Spring*” e “*Frontier*”, bem como o grande mergulho nas tragédias de mitologia grega, que serviram de alegoria para abordar os aspectos mais obscuros da alma humana, num exercício até então ainda não visto por um artista da dança. Graham expôs em cena o drama humano evocado nas tragédias, sem medo do grotesco, do dramático e de expressões de paixão, ira, fúria, vingança, êxtase e todas as miríades dos sentimentos humanos, como nas peças “*Night Journey*”, “*Cave of the Heart*” e “*Clytemnestra*”. Com mais de 180 trabalhos coreografados ao longo de uma trajetória artística de mais de 75 anos, assim como uma técnica corporal consolidada e sistematizada ao longo desse percurso, Martha Graham é uma das referências mais importantes para a dança mundial, em todos os tempos. E, segundo ela,

Necessita-se em torno de 10 anos para se formar um bailarino maduro. O treinamento se dá em duas vertentes. Há estudo e prática do ofício de modo a fortalecer a estrutura muscular do corpo. O corpo é formado, disciplinado, honrado e, com o tempo, torna-se confiável. O movimento se torna claro, preciso, eloquente, verdadeiro. O movimento nunca mente. É um barômetro indicando o estado atmosférico da alma para todos aqueles que puderem ler. Essa também pode ser chamada a lei da vida de um bailarino – a lei que governa seus aspectos exteriores (GRAHAM, 1991, p. 4).

O extenso e rico legado artístico deixado por Graham presenteia o artista da dança contemporânea não apenas com uma trilha metodológica para a sua preparação e desenvolvimento corporal, mas também com peças de repertório que visitam e contemplam aspectos do ser humano, em suas dores, paixões, êxtases e processos catárticos. O estudo deste legado é uma oportunidade de

³ “*Dance is the hidden language of the soul*” (GRAHAM, 1991, p. 5).

⁴ “*Movement never lies*” (GRAHAM, 1991, p. 4).

crescimento e aprimoramento artístico que tem muito a somar ao aprendizado da dança.

LESTER HORTON (1906-1953) – O movimento abrangente

Nascido nos Estados Unidos em 1906, Lester Horton foi um artista criador multifacetado, que usou principalmente a dança como veículo para sua expressão artística. Primeramente interessado em dança pelo fascínio com a dança indígena Apache, estudou as tribos *Iroquois* e *Red River Indians*. Estudou ballet em sua cidade natal, Indianópolis e trabalhou como ator em teatros locais. Bastante impactado por uma das apresentações da *Denishawn Company*⁵, resolveu residir em *Los Angeles* a partir de 1929. Além de trabalhos em dança, Horton se desenvolveu nos estudos de pintura e, ao criar sua companhia em 1932, a *Lester Horton Dancers*⁶, geralmente fazia os murais que compunham a cena. Para poder financiar sua companhia e escola, trabalhou como coreógrafo em diversos filmes dos estúdios *Universal Pictures*, *Warner Brothers* e *R.K.O.*

Sua companhia foi um dos primeiros grupos de dança multiraciais dos Estados Unidos, onde bailarinos negros como *Alvin Ailey*⁷ e *Carmem De Lavallade*⁸ puderam começar suas carreiras. Horton criou “coreodramas”, algo como peças teatrais coreografadas, de muita expressividade por parte dos bailarinos. Seu legado mais significativo, entretanto, foi a sistematização de uma técnica de dança que tinha, por objetivo principal, formar um bailarino versátil no menor espaço de tempo. Para elaborar sua técnica, Horton estudou anatomia, cinesiologia e exercícios da calistenia e de correção postural. Largamente difundida após sua precoce morte, em 1953 aos 47 anos, serve como base técnica para uma das companhias mais proeminentes da contemporaneidade – a *Alvin Ailey American Dance Theater*⁹, sediada em Nova York.

Eu, sinceramente, estou tentando agora criar uma técnica de dança inteiramente baseada em exercícios corretivos, criados com o conhecimento da anatomia humana; uma técnica que irá corrigir falhas físicas e preparar o

⁵ Companhia de dança e primeira escola de dança moderna norte-americana, fundada em 1915 por Ruth Saint Denis e Ted Shawn.

⁶ Companhia de dança fundada por Lester Horton em Los Angeles, em 1932.

⁷ Alvin Ailey (1931-1989), bailarino norte-americano, coreógrafo, diretor e criador da *Alvin Ailey American Dance Theater* e da *Ailey School*.

⁸ Carmem De Lavallade (1931), bailarina, coreógrafa e atriz norte-americana.

⁹ Companhia de dança moderna norte-americana de grande prestígio mundial fundada por Alvin Ailey em 1958 e ainda em atividade, mesmo após o falecimento de seu fundador em 1989.

bailarino para qualquer estilo de dança que ele desejar seguir; uma técnica que terá todos os movimentos básicos que governam as ações do corpo, combinada com o conhecimento da origem do movimento e com um senso de apuro artístico (HORTON, numa carta para Dorathi Bock Pierre, intitulada *From Primitive to Modern – Do Primitivo ao Moderno*, na publicação *American Dancer*, de outubro de 1937).

A técnica de Lester Horton oferece um caminho consistente de preparação corporal que se aplica a uma grande diversidade de corpos. Pensada por seu criador para contemplar a maior gama possível de grupamentos musculares e prepará-los para o movimento de modo seguro, respeitando alinhamentos, fortalecendo e alongando a musculatura do praticante, esta prática corporal tem um grande valor para o desenvolvimento técnico e mecânico-motor no aprendizado da dança.

JOSÉ LIMÓN (1908-1972) – A humanidade do gesto

Nascido em *Culiacán*, no México, em 1908, foi o filho primogênito de uma família de doze irmãos. Em 1915, sua família se mudou para a Califórnia, fugindo da Revolução Mexicana¹⁰, que teve início em 1910. Após concluir seus estudos ginasiais em 1926, foi estudar arte na UCLA, onde concentrou sua atenção na pintura. Em 1928, mudou-se para Nova York, onde, após assistir uma apresentação do bailarino expressionista *Harald Kreutzberg*¹¹, decidiu iniciar seus estudos em dança. Seus primeiros professores e maiores influências foram *Charles Weidman*¹² e *Doris Humphrey*¹³, ambos oriundos da *Denishawn School* e que formaram sua própria companhia, onde José Limón debutou como bailarino profissional e dançou até 1940, quando iniciou sua carreira como solista independente e coreógrafo. Após servir o exército americano por dois anos, durante a Segunda Guerra Mundial, Limón tornou-se cidadão americano e fundou sua própria companhia em 1947, a *Limón Dance Company*, tendo como primeira diretora artística, sua mentora, *Doris Humphrey*.

Seu trabalho coreográfico foi fortemente influenciado por sua raiz étnica e

¹⁰ A Revolução Mexicana foi um movimento armado, ocorrido entre 1910 e 1917, a favor da realização de reformas sociais no México.

¹¹ Harald Kreutzberg (1902-1968), bailarino e coreógrafo alemão.

¹² Charles Weidman (1901-1975), bailarino, professor de dança moderna e coreógrafo norte-americano.

¹³ Doris Humphrey (1895-1958), bailarina, professora de dança moderna e coreógrafa norte-americana, que trabalhou em parceria com Charles Weidman.

temas do folclore mexicano, visto em obras como “*La Malinche*”, “*Danzas Mexicanas*” e “*Danza de la Muerte*”. A qualidade técnica e expressiva de Limón foi profundamente influenciada pelos princípios de *queda e recuperação*, desenvolvidos inicialmente por *Doris Humphrey* e *Charles Wiedman*. Ao longo de sua trajetória, Limón desenvolveu seus próprios princípios técnicos e estéticos, que incluem *suspensão, sucessão, movimentos pendulares, rebotes* e com ênfase dos movimentos naturais que acontecem entre os fundamentos gravitacionais do corpo no espaço, além do fluxo contínuo por meio da respiração, buscando a organicidade do movimento. Outros aspectos temáticos abordados por José Limón em seu extenso repertório coreográfico foram permeados por uma narrativa expressivo dramática, como na célebre coreografia “*Moor’s Pavane*”, que é baseada em “*Othelo*”, de *Shakespeare* e em “*Emperor Jones*”, inspirada no livro de mesmo título de *Eugene O’Neill*. Limón baseou seu trabalho na exploração das características do gênero humano – tanto pelo aspecto lírico e belo quanto por suas tragédias, atravessadas pelo sentido da coletividade, apresentada por meio das inúmeras peças coreografadas para grupo.

A *Limón Dance Company*¹⁴ foi a primeira companhia patrocinada pelo Departamento de Estados dos EUA para excursionar pelo mundo divulgando a cultura norte-americana. José Limón foi condecorado e honrado ao longo de sua carreira, recebendo muitos Doutorados Honorários de Universidades americanas. Faleceu em 1972, aos 64 anos, deixando um rico legado coreográfico e técnico que é mantido nos dias de hoje pela *Limón Dance Company* e *Limón Dance Foundation*¹⁵.

Eu tento compor obras que estão envolvidas com tragédia essencial do homem e a grandeza de seu espírito. Quero cavar sob formalismos vazios, demonstrações de virtuosismo técnico e a superfície lisa; sondar a entidade humana para a poderosa, muitas vezes bruta, Beleza do gesto que fala da humanidade do homem (LIMÓN in ANDERSON, 1987, p. 61).

A arte de José Limón encontra até hoje muito eco nas expressões da dança contemporânea, onde é possível reconhecer vários de seus princípios sendo empregados nas movimentações e partituras corporais de seus artistas. Desta forma, o estudo desses princípios, em sua origem, se faz necessário e muito rico,

¹⁴ Companhia de dança moderna fundada em 1946 por José Limón e Doris Humphrey.

¹⁵ Fundação sem fins lucrativos criada em 1946 por José Limón e Doris Humphrey para dar suporte ao legado artístico desenvolvido por seus criadores.

pois permite uma análise da gênese desses pensamentos, bem como a oportunidade de trilhar os caminhos já consolidados como uma ponte para novas descobertas corporais.

3. Sistemas técnicos da dança moderna em novas paisagens educativas

Voltando para a relação entre os sistemas técnicos da dança moderna e *A Teoria Geral de Sistemas (TGS)*, podemos citar o trabalho da A Profa. Dra. Isabelle Cordeiro Nogueira. Em seu artigo intitulado *A natureza da informação na linguagem coreográfica* (NOGUEIRA, 2007), ao usar a TGS, faz o exercício de identificar a composição coreográfica como um sistema em evolução, fazendo uma analogia entre dança e sistemas.

A coreografia enquanto sistema, é um conjunto de agregados de elementos físicos e abstratos (ações do corpo e ideias) com propriedades partilhadas no tempo-espço e organizadas em estruturas de movimento que se relacionam entre si e com o ambiente trocando informação. Desta forma, implicam alguma restrição. A obra coreográfica, aliada à ideia de sistema, atende aos princípios ontológicos que pressupõem o realismo crítico e objetivista da Teoria Geral dos Sistemas. Por analogia, a linguagem coreográfica é sistêmica, complexa e legaliforme (NOGUEIRA, 2007, p. 128-129).

Podemos traçar analogia similar com as técnicas de dança moderna, pois essas também se constituem como sistemas, abertos em algum nível, se adaptando e evoluindo com o tempo. Dessa forma, as técnicas de dança moderna podem ser compreendidas como sistemas informacionais que dialogam entre si e que operam no contexto da dança.

Em relação ao parâmetro básico *ambiente*, as questões artísticas e políticas desenvolvidas pelos artistas modernos transcendem contextos datados e podem ser validadas na contemporaneidade, como por exemplo: liberdade e paridade de gêneros (Duncan); dramaticidade física através de oposições corporais e expressividade (Graham); tensões gravitacionais entre corpo e ambiente e priorização da coletividade (Limón) e democratização de parâmetros corporais mecânico-motores para a contemplação de diferentes etnias (Horton).

Ao pensarmos em *permanência*, outro parâmetro básico, mas que, segundo Nogueira (2007), a depender da qualidade de adaptação do sistema, pode ser compreendido como parâmetro evolutivo, a importância do aprendizado de técnicas sistematizadas de dança moderna de forma continuada e progressiva visa

conferir mais ferramentas aos profissionais da dança e, de forma geral, podem expandir suas possibilidades mecânico-motoras, enriquecer seus vocabulários técnicos e expressivas de partituras corporais, além de proporcionarem o domínio do movimento como habilidade adquirida. Com Nogueira, podemos inferir que o aprendizado técnico-expressivo e complexo e promove um certo tipo de evolução no sujeito, e eu a cito:

Quanto aos parâmetros básicos ou fundamentais, podemos dizer que sistemas podem possuir menos complexidade quando possuidores apenas de parâmetros básicos. Contudo, o critério que temos para falar de evolução ancora-se na qualidade de adaptação empreendida pelo sistema. Então, se adaptação resulta em *permanência* – parâmetro que resulta em transformação, mudança – esta é uma qualidade sistêmica que, por ela mesma, já implica em complexidade na sua relação com o ambiente. Se permanecer significa perder a identidade continuando o mesmo, *permanência* é também um parâmetro evolutivo, de valor fundamental para o processo sistêmico. Desta maneira, todo sistema tende a permanecer ou tenta permanecer no tempo, e permanecendo, tende a evoluir (NOGUEIRA, 2007, p. 131).

A partir desse domínio técnico-expressivo, o bailarino, dotado de um vocabulário internalizado e lapidado ao longo de sua prática, pode, cada vez mais, acessar uma liberdade expressiva emancipatória respaldada por uma estrutura mecânico-motora sólida, desenvolta e fluida, como foi analogamente apresentado pelo educador Dermeval Saviani (2011), professor emérito da UNICAMP. Em referência ao processo de escrita, Saviani argumenta:

Ora, esse fenômeno está presente também no processo de aprendizagem através do qual se dá a assimilação do saber sistematizado, como o ilustra, de modo eloquente, o exemplo da alfabetização. Também aqui é necessário dominar os mecanismos próprios da linguagem escrita. Também aqui é preciso fixar certos automatismos, incorporá-los, isto é, torná-los parte de nosso corpo, de nosso organismo, integrá-los em nosso próprio ser. Dominadas as formas básicas, a leitura e a escrita podem fluir com segurança e desenvoltura. À medida que se vai libertando dos aspectos mecânicos, o alfabetizando pode, progressivamente, ir concentrando cada vez mais sua atenção no conteúdo, isto é, no significado daquilo que é lido ou escrito. Note-se que se libertar, aqui, não tem o sentido de se livrar, quer dizer, abandonar, deixar de lado os ditos aspectos mecânicos. A libertação só se dá porque tais aspectos foram apropriados, dominados e internalizados, passando, em consequência, a operar no interior de nossa própria estrutura orgânica. Poder-se-ia dizer que o que ocorre, nesse caso, é uma superação no sentido dialético da palavra. Os aspectos mecânicos foram negados por incorporação e não por exclusão. Foram superados porque negados enquanto elementos externos e afirmados como elementos internos (SAVIANI, 2011, p. 18).

O professor Saviani, idealizador da *Pedagogia Histórico-Crítica*, defende uma dialética implicada na transformação social através da democratização do

acesso ao conhecimento sistematizado. A analogia à escrita alfabética e o domínio da linguagem letrada, diferentemente do que se possa pensar, não aborda a sistematização como uma repetição mecânica alienada, mas sim o entendimento e a assimilação de um código, que será apresentado de forma que a habilidade adquirida seja incorporada, corporificada, aspecto muito similar ao processo de aprendizagem de técnicas sistematizadas de dança, como é o caso das técnicas de dança moderna. Outro paralelo interessante que aproxima o trabalho de difusão das técnicas de dança moderna ao olhar da teoria desenvolvida por Saviani é a acessibilidade ao saber, sobretudo ao saber sistematizado por parte dos educandos como ferramenta de equalização social que visa a emancipação dos saberes. No caso da dança moderna, o acesso a tais técnicas consolidadas, que não são ensinadas na maioria das escolas, sendo um saber caro e praticamente indisponível no Brasil.

Não por acaso, em referência ao aspecto da importância do ensino de técnicas sistematizadas na formação de instrutores e artistas da dança, cabe citar o título e algumas passagens de um dos livros mais significativos de Rudolf Von Laban, um dos teóricos mais influentes da linhagem da dança moderna desenvolvida na Europa no início do século XX, que se chama *Domínio do Movimento*:

O corpo-mente fica treinado para reagir de imediato, por meio de configurações de esforço cada vez mais aprimoradas, a todas as demandas das várias situações, até que se automatize a adoção da melhor delas. Os métodos de luta e caça de um gato adulto não se encontram plenamente desenvolvidos num gatinho pequeno, mas o impulso para lá chegar já é discernível desde os primeiros movimentos do animalzinho (LABAN, 1978, p. 41).

Richard Sennett, em seu livro *O Artífice*, discorre longa e aprofundadamente sobre a necessidade de inúmeras horas de treinamento dedicado para o desenvolvimento, aperfeiçoamento e apropriação de uma determinada habilidade técnica, visando seu domínio e maestria.

O *artífice* explora essas dimensões de habilidade, empenho e avaliação de um jeito específico. Focaliza a relação íntima entre a mão e a cabeça. Todo bom artífice sustenta um diálogo entre práticas concretas e ideias; esse diálogo evolui para o estabelecimento de hábitos prolongados, que por sua vez criam um ritmo entre a solução de problemas e a detecção de problemas. A relação entre a mão e a cabeça manifesta-se em terrenos aparentemente tão diferentes quanto a construção de alvenaria, a culinária, a concepção de um playground ou tocar violoncelo – mas todas essas

práticas podem falhar em seus objetivos ou em seu aperfeiçoamento. A capacitação para a habilidade nada tem de inevitável, assim como nada há de descuidadamente mecânico na própria técnica (SENNETT, 2019, p. 17).

E acrescenta que

Toda habilidade artesanal baseia-se numa aptidão desenvolvida em alto grau. Uma das medidas mais habitualmente utilizadas é a de que cerca de 10 mil horas de experiência são necessárias para produzir um mestre carpinteiro ou músico. Vários estudos demonstram que, progredindo, a habilidade torna-se mais sintonizada com os problemas, como no caso da técnica de laboratório preocupada com o procedimento, ao passo que as pessoas com níveis primitivos de habilitação esforçam-se mais exclusivamente no sentido de fazer as coisas funcionarem. Em seus patamares mais elevados, a técnica deixa de ser uma atividade mecânica; as pessoas são capazes de sentir plenamente e pensar profundamente o que estão fazendo quando o fazem bem. É no nível de maestria, como demonstrarei, que se manifestam os problemas éticos do artesanato (SENNETT, 2019, p. 26).

E quando pensamos nas técnicas de dança moderna como esse conjunto de sistemas, há também a analogia possível com o parâmetro *conectividade* e de como eles se situam num panorama contemporâneo que promove a globalização. Assim como, na perspectiva do ensino via plataforma digital ou seja, com sujeitos conectados em rede. Voltando à Nogueira, para contextualizar o parâmetro citado acima,

Conectividade é posterior à *composição* e implica seletividade. Na capacidade do sistema em estabelecer relações. Através desta capacidade o sistema pode eleger elementos, excluí-los ou ser indiferentes a outros. O parâmetro conectividade confere inteligência ao sistema através da sua competência em selecionar ou rejeitar elementos favoráveis ou prejudiciais ao sistema por uma qualidade de predileção (NOGUEIRA, 2007, p. 132).

4. Considerações Conclusivas

Numa perspectiva contemporânea, onde cada dia mais se atesta a atividade e o ambiente digital e virtual como emergências inevitáveis da sociedade e de suas relações e fazeres estruturais, a formação em rede através de plataformas digitais vêm se consolidando como um território de construção, criação e troca de saberes de ampla e significativa relevância, sobretudo em um momento de crise sanitária e calamidade pública, como o que ainda vivemos durante a pandemia de COVID-19, datada do início de 2020.

A pandemia de Covid-19 tomou o mundo de assalto em março de 2020. Em questão de dias do anúncio de um *lockdown* iminente – o fechamento e

cancelamento da maioria das atividades presenciais, com exceção dos serviços essenciais - toda a sociedade foi posta à prova e, em meio ao caos (com interações, mortes, pânico) e precisou rapidamente se adaptar à dramática situação vigente. Com as escolas não foi diferente. Todas as aulas, em todas as instituições e níveis de formação, foram suspensas e, imediatamente, a única alternativa possível foi o ensino por meio de plataformas digitais. Na dança, uma alternativa até então considerada “impossível”, foi a única via para que essa atividade pudesse sobreviver num contexto apocalíptico pelo qual passamos. Tal condição imperativa fez com que, muito rapidamente, os docentes da dança encontrassem ferramentas e começassem um intenso e, por vezes, tortuoso processo de adequação para desenvolverem suas práticas. Desde a busca por plataformas digitais que melhor servissem à interação com os alunos, ao uso da música, de microfones e de compartilhamentos de informações, até a estrutura didático-pedagógica da construção das aulas, muito empenho e prática foram necessários para que esse veículo de experiência pudesse ser lapidado, não apenas proporcionando uma possibilidade para um momento restritivo, mas, principalmente, pavimentando um novo caminho para a construção e difusão de saberes neste campo de conhecimento, para além do momento pandêmico.

A virtualidade que já vinha sendo prevista nos pensamentos evocados no início dos anos 2000, mais do que nunca, consolidou-se como indispensável a partir do evento da pandemia de 2020, forçando-nos a repensar as relações entre as pessoas e os sistemas e as formas de construção e troca de saberes.

O teórico Milton Santos, em seu livro *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*, trabalha os conceitos de globalização e sistemas, relacionando o estado das técnicas e o estado da política. Segundo ele,

A globalização é, de certa forma, o ápice do processo de internacionalização do mundo capitalista. Para entendê-la, como, de resto, a qualquer fase da história, há dois elementos fundamentais a levar em conta: o estado das técnicas e o estado da política. Há uma tendência a separar uma coisa da outra. Daí muitas interpretações da história a partir das técnicas. E, por outro lado, interpretações da história a partir da política. Na realidade, nunca houve na história humana separação entre as duas coisas. As técnicas são oferecidas como um sistema e realizadas combinadamente através do trabalho e das formas de escolha dos momentos e dos lugares de seu uso. É isso que fez a história. No fim do século XX e graças aos avanços da ciência, produziu-se um sistema de técnicas presidido pelas técnicas da informação, que passaram a exercer um papel de elo entre as demais, unindo-as e assegurando ao novo sistema técnico uma presença planetária (SANTOS, 2001, p. 22).

E ainda acrescenta:

O desenvolvimento da história vai de par com o desenvolvimento das técnicas. Kant dizia que a história é um progresso sem fim; acrescentemos que é também um progresso sem fim das técnicas. A cada evolução técnica, uma nova etapa histórica se torna possível. As técnicas se dão como famílias. Nunca, na história do homem, aparece uma técnica isolada; o que se instala são grupos de técnicas, verdadeiros sistemas (SANTOS, 2001, p. 24).

Denise Najmanovich, em seu livro *O sujeito encarnado – questões para a pesquisa no/do cotidiano*, no capítulo intitulado *Para novas paisagens educativas*, já apontava, em 2001, para o alargamento da noção de instituições educacionais fechadas, com o advento dos dispositivos tecnológicos e da estruturação de redes fluidas, de constante intercâmbio multimidiático, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade. E destaca que

As mudanças epistemológicas constituem apenas uma vertente dos múltiplos afluentes que desembocam na instituição educativa, dando margem a uma profunda transformação. As configurações espaço-temporais que possibilitam as novas tecnologias da comunicação e da informação causam novas dimensões que permitem estruturar paisagens educativas mais ricas, variadas e complexas. Em primeiro lugar porque permitem “incluir o mundo na aula”, e a “aula no mundo”, fazendo cair os fortes muros (fundamentalmente conceituais, mas também arquitetônicos e tecnológicos) que a isolavam. Com apenas um computador, é possível ter acesso direto e em tempo real às melhores bibliotecas do mundo, consultar especialistas, compartilhar uma “aula virtual”, fazer trabalhos conjuntos com “companheiros” de outros estados, países, continentes. Este nível de interatividade traz implícita uma queda brutal das fontes clássicas de informação escolar e também gera uma forte pressão para a “mudança de configurações” vinculares e espaço-temporais em todo o âmbito educativo (NAJMANOVICH, 2001, p. 129-130).

A proposta de aprendizagem técnica desenvolvida pela Escola Panamericana de Dança Moderna, consiste numa abordagem pedagógica cujo projeto está baseado num pensamento de corpo implicado nos contextos pessoal, social, político, econômico e geográfico, conectados em rede, mediante o aprendizado de processos e configurações específicas da dança moderna. Essa abordagem multirreferencial não está vinculada unicamente a um pensamento moderno no sentido estrutural, mas dialoga com um pensamento contemporâneo, que se volta para o passado e avança em direção a novas descobertas.

Primeiramente, a inovação se dá em rede, a partir da conexão remota entre professores e alunos, onde as barreiras geográficas e o conceito de territórios fixos tornam-se flexíveis e porosos, permitindo a aquisição de conhecimentos

advindos de várias partes do globo, especialmente conectando o Brasil, a América Latina e as outras Américas, numa relação de troca horizontal, colaboração artística mútua, numa perspectiva de sala de aula ampliada, com uma relação professor-aluno fluida, não subalterna e de construção de conhecimentos em comunidades que se organizam em rede.

Atualmente já em funcionamento como curso livre, a Escola Panamericana de Dança Moderna (EPDM), oferece quatro técnicas da dança moderna norte-americana, a saber: Isadora Duncan, Martha Graham, Lester Horton e José Limón, além de Pilates para bailarinos, com um corpo docente nacional e estrangeiro. Este projeto já contempla alunos, professores e praticantes de dança no Brasil e em países da América do Sul, que têm pouco acesso à fonte dessas técnicas, ou seja, aos cursos profissionalizantes sediados em institutos e escolas oficiais espalhados pelo mundo, neste caso, majoritariamente nos Estados Unidos. Seja por questões econômicas, seja por barreiras linguísticas, técnicas ensinadas em instituições estrangeiras e por professores internacionais são bastante onerosas. A criação de um curso técnico de dança moderna em plataforma de ensino digital também vem a suprir uma demanda para a qualificação e profissionalização do mercado de trabalho, seja de formação de instrutores ou de artistas da dança, pelo fomento de estratégias para a difusão desses conteúdos, principalmente no Brasil, num propósito de democratização dessas informações que só estão disponíveis em grandes institutos fora do país, bem como a consolidação de um intercâmbio cultural em via de mão dupla em termos de colaborações artístico-pedagógicas, dando visibilidade também a técnicas brasileiras além das estrangeiras, a exemplo da técnica Silvestre (BA)¹⁶.

Ainda citando Milton Santos, no que tange à inovação dos aspectos tecnológicos na forma de ensino e aprendizagem, com a utilização do mundo virtual:

O tempo real também autoriza usar o mesmo momento a partir de múltiplos lugares; e todos os lugares a partir de um só deles. E, em ambos os casos, de forma concatenada e eficaz. Com essa grande mudança na história, tornamo-nos capazes, seja onde for, de ter conhecimento do que é o acontecer do outro. Nunca houve antes essa possibilidade oferecida pela técnica à nossa geração de ter em mãos o conhecimento instantâneo do acontecer do outro. Essa é a grande novidade, o que estamos chamando de unicidade do tempo ou convergência dos momentos. A aceleração da

¹⁶ Técnica de dança moderna afro-brasileira criada por Rosângela Silvestre no início da década de 1980, em Salvador, na Bahia.

história, que o fim do século XX testemunha, vem em grande parte disto (SANTOS, 2001, p. 28).

Outro objetivo de grande importância no Projeto da Escola Panamericana de Dança Moderna (EPDM) é certificar os praticantes e artistas da dança, por meio do reconhecimento legal do Conselho Estadual de Educação do Rio de Janeiro, um patamar significativo a ser atingido. Considerando questões sociais e econômicas que atravessam o Brasil desde antes da pandemia e que foram ainda mais ressaltadas por ela, a EPDM está comprometida em planejar de forma constante ações que possam ter abrangência à maior diversidade de alunos em distintas condições socioeconômicas. Entre elas estão a concessão de bolsas de estudo em troca de trabalhos para a escola (*workstudy*), a oferta de oficinas gratuitas e seminários em diversos períodos do ano e a elaboração de parcerias para tornar o acesso aos conteúdos da EPDM possível a mais pessoas.

No momento presente, o projeto se encontra em andamento dentro do Programa de Mestrado Profissional de Dança – PRODAN/UFBA, na Linha de Pesquisa 2 - Processos Pedagógicos, Mediações e Gestão Educacional em Dança, com a orientação da Profa. Dra. Isabelle Cordeiro Nogueira. O projeto está em fase de estruturação do Projeto Político Pedagógico do Curso Técnico para Dançarinos com enfoque em dança moderna, seguindo o disposto no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) do MEC. Com a finalização do projeto, visamos alcançar a consolidação do ensino profissionalizante da dança moderna via plataforma digital, de modo eficiente, emancipatório e implicado no contexto contemporâneo em que vivemos.

Referências

ANDERSON, J. **The American Dance Festival**. Duke University Press, Durham, 1987.

DUNCAN, I. **The Art of the Dance**. New York: Theatre Art Books, 1928.

GRAHAM, M. **Blood Memory**. Doubleday, New York, 1991.

GRAHAM, M. **Martha Graham Reflects on Her Art and a Life in Dance**. Matéria do Jornal The New York Times, Arts, de 31 de março de 1985. Disponível em: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/arts/033185graham.html>. Acesso em: 25 mai. 2021

HORTON, L. **From Primitive to Modern**. Carta publicada pela revista American Dancer, outubro de 1937. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Lester_Horton. Acesso em: 28 mai. 2021.

LABAN, R. **Domínio do movimento**. Edição org. Lisa Ullmann; (tradução Anna Maria Barros De Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto). São Paulo: Summus, 1978.

NAJMANOVICH, D. **O sujeito encarnado** – questões para a pesquisa no/do cotidiano. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

NOGUEIRA, I.C. A natureza da informação na linguagem coreográfica. **Revista Húmus**: Org. Sigrid Nora. Caxias do Sul: Lorigraf, n. 2, p. 123-138, 2007.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 6ª Edição, Rio de Janeiro, Record, 2001.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 11ª edição revista – Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

SENNETT, R. **O Artífice**. Tradução de Clóvis Marques, 1ª Edição, Rio de Janeiro, Record, 2019.

Andrea Raw Iracema (PRODAN/UFBA)

E-mail: andrearaw@gmail.com

Bailarina, Professora de Dança Moderna e Produtora Cultural, formada pela Martha Graham School (NY/EUA). Graduada em Artes Cênicas (UNIRIO), pós-graduada em Docência do Ensino Superior (UCAM), mestranda em Dança (PRODAN/UFBA). Criadora do Congresso Brasileiro e Panamericano de Dança Moderna e criadora da Escola Panamericana de Dança Moderna.

Isabelle Cordeiro Nogueira (UFBA/Escola de Dança)

E-mail: isabelle.cordeiro21@gmail.com

Profa. Dra. Isabelle Cordeiro Nogueira, bailarina, coreógrafa e psicodramatista, é pesquisadora e docente dos Cursos de Bacharelado e Licenciatura em Dança da Escola de Dança da UFBA e do Mestrado Profissional - PRODAN/UFBA. Possui Mestrado em Artes Cênicas pelo PPGAC/UFBA, Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Pós-Doutorado pela Université Panthéon Sorbonne, Paris 1.

Formas e cores de *Pina*: uma análise em semiótica plástica do filme de Win Wenders

Camila do Amaral Gomes Lopes (UFF)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: Este trabalho tem como objetivo realizar uma breve análise semiótica, entendendo o processo de construção de sentido, do filme *Pina* (2011), do cineasta Win Wenders em homenagem à coreógrafa Pina Baush (1940 – 2009). Como caminho teórico-metodológico, buscamos nos estudos da semiótica plástica, segundo estudos de Jean-Marie Floch (1947 – 2001) e nos conceitos de semissimbolismo (BARROS, 2003), sincretismo (TEIXEIRA, 2009) e sobre semiotização do cinema (MÉDOLA, 2009), as ferramentas para analisar a obra através da observação dos elementos visuais que compõem a cena e que podem ser descritos segundo as categorias analíticas oferecidas pela teoria semiótica. É através da análise das figuras construídas a partir de elementos visuais, que podemos perceber como o texto fílmico analisado cria sentido a partir de um diálogo com os elementos presentes na obra da coreógrafa ao reproduzi-los num processo tradutório.

Palavras-chave: DANÇA. SEMIÓTICA. CINEMA.

Abstract: This work aims to do a brief semiotic analysis, understanding the process of construction of meaning, of the film *Pina* (2011), by Win Wenders, a homage to choreographer Pina Baush (1940 – 2009). As a theoretical-methodological path, we seek in the studies of plastic semiotics, according to Jean-Marie Floch (1947 - 2001) and in the concepts of semi-symbolism (BARROS, 2003), syncretism (TEIXEIRA, 2009) and on the semiotization of cinema (MÉDOLA, 2009), the tools to analyze the work through the observation of the visual elements at the scene and that can be described according to the analytical categories offered by the semiotic theory. Through the analysis of figures constructed from visual elements, we can see how the film creates meaning from a dialogue with the elements present in the Pina Baush work by reproducing them in a translation process.

Keywords: DANCE. SEMIOTICS. CINEMA.

1. Introdução

O filme-documentário *Pina* é uma criação do diretor de cinema Win Wenders, estreado em 2011 e idealizado inicialmente em uma colaboração entre o cineasta e a coreógrafa. O documentário, já em fase de pré-produção, havia sido concebido juntamente com Baush como uma obra cinematográfica que apresentaria alguns dos seus mais importantes espetáculos através de gravações realizadas no

teatro. As coreografias já muito consagradas, trabalhos totalmente feitos para palco, agora seriam vistos a partir de um ângulo e um olhar diferenciado, o olhar das câmeras de Wenders.

Porém, a morte súbita de Pina Baush, em 2009, modificou os planos do diretor, que decidiu criar uma obra nova, uma homenagem à coreógrafa a partir da perspectiva dos bailarinos que conviveram com ela ao longo dos anos em que dirigiu o *Wuppertal Thanztheater*.

Pina Baush (1940 – 2009) foi uma das mais importantes figuras da dança dos séculos XX e XXI, ela revolucionou a história da dança ao criar sua própria metodologia, a *thanztheater* (dança-teatro), onde a dança dialoga intensamente com o teatro, deixando um grande legado de pesquisa corporal e estética.

A técnica cunhada por ela obteve influências dos diferentes pesquisadores da dança com quem estudou e trabalhou na Europa e nos Estados Unidos, como Kurt Joss (1901 – 1979) e outros, e sua estética possuía raízes no expressionismo alemão. Em 1973, tornou-se diretora do centro artístico da cidade de Wuppertal, na Alemanha, onde mais tarde fundou sua companhia, a *Wuppertal Thanztheater*. Uma companhia de dança multicultural e multirracial, composta por bailarinos de diferentes idades e oriundos de diferentes países.

A técnica de Baush buscava extrair de seus bailarinos uma movimentação, individual e subjetiva, fazendo-os mergulhar em suas próprias memórias e emoções a fim de construir um repertório gestual que posteriormente era repetido exaustivamente pelos bailarinos e organizado por ela numa grande montagem. Em seu repertório haviam temas contemporâneos como formas de violência, a opressão o medo, o universo urbano, a solidão e o diálogo entre os dilemas interiores e o mundo exterior.

Seu trabalho valoriza o elemento humano, privilegiando os corpos, suas vivências físicas e emocionais - a dança que ela propunha buscava o contato do sujeito com a vida que nele pulsa e com o mundo exterior e suas composições costumam trabalhar com contradições e dicotomias inerentes às relações humanas, como a relação homem x mulher, individual x coletivo, bem x mal, comédia x tragédia, e etc.

Misturando diálogos, canto, mímica, acrobacias, sequências minimalistas e etc, contrastando com momentos de grande impacto visual, tanto nos figurinos, como na cenografia, iluminação e a interação com objetos cênicos, sua obra se

provou ao longo do tempo como uma linguagem inspiradora para muitas pesquisas e criações artísticas.

No filme *Pina* o diretor buscou realizar uma compilação que apresentasse a essência da dança-teatro através destes elementos que definem a obra da coreógrafa. Assim, entendemos se tratar de uma tradução intersemiótica¹, onde o tradutor, a partir de sua leitura da obra de partida, lança mão de sua potência (re)criadora para fazer escolhas enunciativas a partir de um ponto de vista.

Em *Pina*, a dança encontra-se submetida à linguagem audiovisual, numa construção cinematográfica que, a exemplo da proposta coreográfica de Baush, transita entre dois campos, neste caso, a dança e o cinema. A este tipo de linguagem, chamamos *videodança*, considerada aqui, conforme conceitua Schulze (2010), como um produto “híbrido”, isto é, um sincretismo entre o audiovisual e a dança, que tem como principal elemento o movimento e que pressupõe um trabalho concebido para ser visto em uma tela de TV, monitor ou projeção.

2. A teoria

Tomada como teoria da significação, a semiótica tem como objetivo estudar as condições da produção do sentido. Ela se interessa pelo texto (seja ele verbal, não-verbal ou sincrético, como é o caso do texto que buscamos analisar) e busca estudar os mecanismos que o engendram descrevendo o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz.

Compreendendo que o texto só se constitui como unidade de sentido ao articular um plano do conteúdo com um plano da expressão, a semiótica plástica, base metodológica desta pesquisa, se lançou às análises do plano da expressão para estudar textos onde a expressão se coloca em primeiríssimo plano. É de Hjelmslev (1975) que vem o entendimento para esta relação expressão/contéudo; para o autor, o sentido é deflagrado pelo encontro desses dois níveis, que “como tais, são suscetíveis de ser analisados pela mesma metalinguagem descritiva”

¹ Segundo o dicionário de semiótica de Greimás e Courtés (2012) a tradução é a passagem de um enunciado para outro considerado equivalente e pode ser decomposta em dois aspectos: um fazer interpretativo (que o tradutor faz como leitor do texto de partida) e ainda um fazer persuasivo, ou produtor de texto (quando se coloca como enunciadador da obra de chegada). Em relação às traduções intersemióticas, especificamente, compreendemos como aquelas que consistem “na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais” (JAKOBSON, 1969, p 65), estendendo ainda para outros tipos de textos, os criativos e poéticos não-verbais, podemos entender como a tradução de um texto de um sistema de signos para outro, como é o caso aqui analisado.

(LARA, 2011, p. 5).

Quando ocorre uma correlação entre categorias da expressão e do conteúdo, em vez de uma correlação entre elementos isolados dos dois planos, estamos diante de sistemas semissimbólicos. Citando Diana Luz Pessoa de Barros (2003), Diniz (2018) aponta que o semissimbolismo é caracterizado por essas novas relações que se estabelecem entre os dois planos, oferecendo a “possibilidade de uma nova leitura de mundo, ao associar diretamente relações da expressão com o sentido, isto é, o sentido emerge da expressão” (DINIZ, 2018, p. 98).

Para Diana Barros, o semissimbolismo pode estar presente no texto inteiro ou em partes deste, e os recursos do plano da expressão são elementos fundamentais da poeticidade do texto e também podem estabelecer relações diversas, transitórias e arbitrárias.

Em um determinado texto poético, por exemplo, a categoria cromática **cor quente vs. cor fria**, pode estar relacionada à categoria **sagrado vs. profano** no plano do conteúdo. E não necessariamente acontecer da mesma forma em outro texto. Portanto, podemos dizer que a função dessas novas relações é:

[...] instalar novas perspectivas que refundem ou refazem o “real”, que retiram dos saberes do senso-comum o caráter de verdade única, que colocam em seu lugar a verdade textual (e contextual) de um mundo sensorial, corporal – de sons, cores, formas, cheiros -, refeitos pelo discurso (BARROS, 2004 apud DINIZ, 2018, p. 97).

Em se tratando de um texto sincrético e poético, que se utiliza predominantemente de elementos visuais na construção de seu plano da expressão (entendendo o cinema como a arte da *imagem* em movimento), o que, inicialmente, chama a atenção do leitor são as figuras (os corpos/actantes, os figurinos, os cenários e a música) e os temas que estes concretizam. Tal estratégia já fazia parte do trabalho de Pina Baush e é retomada neste texto fílmico que buscamos analisar.

O conceito de sincretismo, por sua vez, nos ajuda a lançar o olhar sobre nosso objeto, pois segundo Teixeira (2008), entendemos que o objeto sincrético, “acionando várias linguagens de manifestação, está submetido, como texto, a uma enunciação única que confere unidade à variação” (TEIXEIRA, 2009, p. 47).

Fiorin (2009) também nos mostra que, no texto sincrético:

[...] temos uma única enunciação sincrética, realizada por um mesmo enunciador, que recorre a uma pluralidade de linguagens de manifestação para construir um texto sincrético. Essa enunciação constitui uma estratégia

global de comunicação, que se vale de diferentes substâncias para manifestar, na textualização, um conteúdo e uma forma da expressão (FIORIN, *in*: OLIVEIRA; TEIXEIRA, 2009, p. 37-38).

A dança em si já se constitui como objeto sincrético, pois se utiliza de diferentes elementos para compor o plano da expressão – o gestual, a música, o figurino, a iluminação, objetos cênicos - onde diferentes canais sensoriais são convocados para a leitura do texto de dança, e o movimento é o elemento central que organiza, segundo as estratégias do coreógrafo, e põe em relação todos os outros elementos e linguagens envolvidos (TROTТА, 2010, p. 64).

Tratando-se, então, de uma videodança, este sincretismo se exacerba e passa a ter como elemento organizador a própria linguagem cinematográfica. Conforme nos mostra Médola (2009):

[...] na substância visual é a organização do sistema num eixo sintagmático concretizado por meio da edição que associa planos, movimentos, ângulos da câmera com seus efeitos ópticos, eletrônicos, mecânicos, digitais, selecionados a partir das possibilidades dispostas em eixo paradigmático. Essa associação é realizada a partir da seleção desses mesmos elementos de linguagem sempre associados à substância sonora, invariavelmente “enformada” na linguagem verbal sonora, na música, nos sons ambientes, nos ruídos ou mesmo sob forma de silêncio (MÉDOLA, 2009, p. 407).

Na videodança, portanto, as escolhas do olhar da câmera, da proposição coreográfica do corpo e dos procedimentos e efeitos de edição, engendram diferentes formas de apresentar corpo e o movimento na tela. As etapas deste processo criativo, então, funcionam como estratégias de enunciação. Vemos na videodança, portanto, a possibilidade de múltiplas leituras, onde proliferam estéticas absolutamente distintas, que apresentam uma dança que se torna possível apenas no “ambiente” audiovisual.

Neste sentido, entendemos que a ação da câmera propõe sua própria coreografia compondo a cena através dos diferentes planos de enquadramento, dos movimentos de câmera, bem como o processo de edição, capaz de criar cortes, encadeamentos de imagens e ritmos, texturas, volume, fragmentação de tempo, espaço e do próprio corpo, fusão de imagens e etc., tais elementos atuam na construção de um possível corpo e uma possível dança e, portanto, no processo de significação.

Como texto audiovisual, assim como o cinema, a videodança prova sua natureza sincrética, onde a manipulação do potencial técnico-expressivo, próprio

desse tipo de linguagem, se manifesta como “estratégia global de comunicação sincrética” que administra o continuum discursivo. Neste sentido, os procedimentos de montagem possuem grande importância, pois segundo Yvana Fechini (2009), é por meio deles que se dá a sincretização, e identificar as relações que permitem a articulação dessas diferentes linguagens de manifestação nos ajudarão a entender melhor a enunciação sincrética.

É considerando tais aspectos que, a partir dos postulados da semiótica plástica, obtemos subsídios para observar a cena fílmica como uma tela, com seus elementos visuais encadeados por meio de uma estratégia enunciativa global, própria do cinema; ou seja, considerando o ritmo gerado pelos cortes de edição, os efeitos criados pelos planos de enquadramento² e os movimentos de câmera ao propor uma organização espacial, a presença ou não do texto verbal, a sonorização, e também os elementos/materiais escolhidos para compor esta cena, como: o corpo, sua movimentação, o figurino, os objetos cênicos e o cenário.

3. Análise da obra

Fugindo do formato tradicionalmente reconhecido como gênero documental³, o filme *Pina* é um longa metragem que se apresenta como uma obra poética e metalinguística, que abandona o uso de longas descrições sobre a infância da artista, histórias, depoimentos sobre traços de sua personalidade ou detalhes sobre suas obras e feitos pessoais e artísticos. Em vez disso, utiliza a própria dança para mostrar em cena o legado artístico de Pina Baush e sua dança-teatro.

O roteiro não convencional e não linear consiste em colocar, com o auxílio da tecnologia 3D, o corpo dos bailarinos em interação com as superfícies e objetos do mundo, seja no interior do teatro ou em ambientes abertos, a contracenar ora

² O plano de enquadramento é determinado pela distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado e depende de três elementos: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo. Ele pode desde mostrar os objetos/atores da cena de forma a englobar todo o ambiente com distância até mesmo de forma bem aproximada, em detalhe. Ver mais em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/olivro/enquadramentos-planos-e-angulos/>. Acesso em Out 2021.

³ Compreendendo a complexidade das discussões sobre gêneros linguísticos, bem como sobre gêneros na história e crítica do cinema, adotamos o entendimento sobre o “formato” de filme documental (documentário) como um gênero com características particulares que nos levam a identificá-lo comumente como tal, diferenciando-o de gêneros ficcionais. Tais como: relação de proximidade com a realidade, registro in loco, não direção de atores, imagens de arquivo, maior liberdade na criação de roteiros, que muitas vezes se define depois das filmagens, edição e montagem. Ver mais em: MELO (2013).

com a natureza (bosques, lagos, pedreiras, desertos, cachoeiras), ora com a paisagem urbana (ruas, bondes, praças, piscinas, metrô). Cada cena escolhida traduz poeticamente a essência do trabalho técnico de Baush. E o resultado é uma composição entre as falas dos bailarinos, recriações de trabalhos antigos e criações de números totalmente novos onde os integrantes tentam expressar o que aprenderam com ela, numa linguagem corporal totalmente individual e única (o que a coreógrafa buscava incessantemente ao construir esses corpos para suas criações).

Durante o filme, podem-se identificar quatro momentos: Trechos de espetáculos consagrados, misturando cenas de gravações antigas e novas (feitas especificamente para o filme); cenas da própria Pina Baush em imagens de ensaios, espetáculos e entrevistas; os *Portraits* – momentos de depoimentos de cada bailarino individualmente; e cenas que mostram os bailarinos em criações artísticas próprias, em solos ou duos, inspiradas em sua experiência pessoal com Pina.

Como recurso metodológico, devido ao limitado escopo deste artigo, nos ateremos a algumas cenas, que, colocadas em contraste, demonstrarão as conclusões desta breve pesquisa.

Iniciamos pelos *Portraits*, onde cada um dos bailarinos aparece sentado na frente de um fundo preto, utilizando roupas também pretas e com uma iluminação direta branca sobre seus rostos. Nessas cenas o bailarino permanece parado sem falar nada, em alguns casos olhando para a câmera e em outros não; uns sorriem, outros apenas mantêm um semblante triste ou reflexivo, outros expressam com o olhar o que estão pensando e sentindo com maior ou menor intensidade. Em off, ouve-se a voz deste, em áudio gravado separadamente, no idioma de preferência de cada um, declarando um pequeno texto criado por eles mesmos, cujo conteúdo pessoal e subjetivo revela o que gostariam de dizer para e sobre Pina. Na sequência, cada bailarino aparece em sua criação ou nos próprios trechos de espetáculos cuja cena foi dançada por este.

A alternância/ contraste entre os elementos visuais presentes na cena do *portrait* e nas cenas coreográficas promove um efeito de sentido que a própria coreógrafa muitas vezes enfatizou em seus processos criativos. Ela desejava confrontar seus bailarinos e os espectadores com a idéia do corpo como campo da dualidade entre o universo emocional e subjetivo com o mundo externo através do

gesto de dança. Como elementos visuais importantes para a construção dessa dualidade/contraste podemos destacar:

No *portrait* – contraste entre o claro da iluminação do rosto e o escuro do ambiente ao redor; contraste entre os diferentes tons de pele dos actantes e a cor preta predominante no restante da tela; a centralidade da figura do corpo, preenchendo e dominando o espaço visual à medida que não há nenhum outro elemento em cena; linhas curvas observadas no próprio contorno corporal, na postura e nas linhas faciais descendentes, refletindo seu estado interior de tristeza.



Fig. 1. *Portrait 1.* Fonte: Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: Homem branco, cabelos castanhos lisos, vestindo blusa de botão preta, olhando para a câmera com semblante sério. Aparecendo do peito para cima e ocupando o centro da tela. Fundo preto



Fig. 2. *Portrait 2.* Fonte: Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: Mulher negra, cabelos crespos presos em um coque, vestindo camiseta preta, olhando para baixo com semblante triste. Aparecendo do peito para cima e ocupando o centro da tela. Fundo preto.

Nas cenas coreografadas – uso de policromia, seja nas cores dos figurinos, seja nos elementos do ambiente da locação escolhida para a gravação; distribuição e organização espacial diversificada com momentos em que os elementos do ambiente englobam o corpo dançante ou são englobados por ele realizando um diálogo entre os dois, seja literalmente ou metaforicamente; o uso de diferentes linhas na cena, que ora contrastam ora corroboram com as curvas do corpo dançante ou mesmo com as do figurino esvoaçante, destacando sua leveza e mobilidade em oposição às formas duras da cidade ou da natureza que o cerca, ou mesmo mostrando o corpo como parte do próprio ambiente.



Fig. 3. Cena coreografada 1. Uso de policromia e interação dom corpo com o ambiente/ cidade que o engloba. Fonte: Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: Mulher branca, cabelos loiros soltos, dançando, vestindo um vestido longo de cor pérola. Aparece de corpo inteiro, um pouco à esquerda do quadro da cena. Ao redor, a paisagem de uma cidade, de dia, com prédios, carros passando na rua, semáforo e uma linha de trem suspensa sobre sua cabeça.



Fig. 4. Cena coreografada 1. Uso de policromia e interação dom corpo com o ambiente/ cidade que o engloba. Fonte: Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: Homem branco, cabelos castanhos e lisos, dançando, vestindo blusa social azul, calça preta e sapato preto. Aparece de corpo inteiro no centro do quadro da cena. Ao redor, paisagem natural de dia, de um penhasco, com chão de terra marrom e ao fundo um vale que se vê ao longe com vegetação e a linha do horizonte e céu azul.

Assim, entendemos tais oposições entre as partes dessa composição como uma forma de trazer à tona a própria oposição fundamental presente no trabalho de Pina Baush: a dualidade entre o interno e o externo, o individual e o coletivo, o que move e o movente. Quando colocadas lado a lado, tais cenas contrastantes nos levam, através destes recursos plásticos, a compreender como efeito de sentido a possibilidade de saída de um lugar de interioridade, das emoções individuais, do impulso interno de cada um, para a liberdade de expressão através da dança como forma de extravasar e expandir para o mundo externo o mundo subjetivo - traço principal do trabalho da coreógrafa.

Para demonstrar esse efeito de sentido através das estratégias enunciativas utilizadas pelo autor da obra analisada, faremos um recorte específico em duas cenas: uma no início do filme (minutagem I: 01:11 a 02:39), e uma no final do filme – esta, dividida em duas partes (minutagem II: 01:34:50 a 01:36:14). Assim, poderemos analisar com maior minúcia os elementos visuais presentes na cena e os efeitos que eles promovem. As cenas escolhidas colocam em contraste o exterior e o interior do teatro (tanto no início quanto no final do filme) e resumem a “idéia” do filme; os formantes plásticos identificados e seus efeitos de sentido estão presentes também nas outras cenas em forma de isotopia⁴ temática.

⁴ José Luiz Fiorin (2018) trabalha o conceito de isotopia, em *Elementos de Análise do Discurso*, afirmando ser a recorrência de um dado traço semântico ao longo de um texto. Segundo o autor, o que dá coerência semântica a um texto é a reiteração, redundância, ou a recorrência de traços

Apesar de possuir trechos de fala onde a linguagem verbal é destacada, vemos em *Pina* uma construção poética onde não há uma relação linear de narratividade, deixando em evidência as aproximações temáticas e figurativas reveladas nas categorias da expressão. Dessa forma, as homologações entre expressão e conteúdo realizadas na análise das cenas escolhidas, se constituem como base para a análise do filme como um todo.

A primeira cena em destaque se inicia com a transição de uma imagem anterior que mostra o interior do teatro através de um efeito de edição com outra imagem sendo sobreposta lentamente. Uma voz feminina que declama um texto em alemão (minutagem I em 01:11). Aos poucos a imagem da mulher no centro do palco vai surgindo, através de um efeito de edição; há um único foco de luz sobre ela, enquanto o resto do palco continua escuro.

Como figurino, ela veste apenas uma calcinha branca e um sapato de salto alto preto, segurando, à frente do corpo, um acordeom, de forma a esconder sua nudez. Ela declama o texto verbal sem música, simultaneamente aos gestos que realiza com os braços, que representam mimeticamente o conteúdo do texto falado. Enquanto ela ainda termina de falar, se inicia uma música que revela um clima oposto ao anterior: agora descontraída e alegre, e juntamente com a música, há um corte de edição modificando o plano de enquadramento, o que revela a mulher à esquerda do vídeo em um ângulo de visão mais aproximado e uma fila de bailarinos que surgem da direita caminhando, ambos em um clima descontraído e um leve sorriso, repetindo os mesmos gestos realizados por ela, que após terminar sua fala, deixa o palco.

A fila de bailarinos realiza a sequência de gestos repetidas vezes até que estes se mostram “esvaziados” de sentido (em relação ao sentido que eles representam inicialmente, onde cada gesto faz referência a uma estação do ano). A caminhada vai ganhando o palco traçando uma diagonal da direita para a esquerda do vídeo, e após algumas mudanças de tomada revelando diferentes ângulos da câmera, a cena mostra os bailarinos caminhando entre as cortinas do teatro revelando o espaço atrás da rotunda (pano de fundo preto atrás do palco), o que nos remete aos bastidores de uma criação teatral prestes a iniciar.

semânticos, o que oferece para o leitor um plano de leitura, determinando um modo de ler o texto (FIORIN, 2018, p. 112).



Fig. 5. Minutagem I - *Marcha das Estações* inicial. Interior do teatro. Fonte: Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: a descrição da imagem já se encontra ao longo do texto.

Como formantes plásticos presentes neste quadro da cena (minutagem I: 01:11 a 02:39), a categoria que se destaca, se sobrepunhando às demais é a cromática, evidenciando novamente o contraste **escuro vs. claro** (da iluminação mínima, iluminando apenas o caminho traçado pelos bailarinos enquanto o restante do ambiente está escuro, deixando muitos detalhes dos corpos na penumbra e produzindo sombras no chão e nas cortinas) e **monocromia vs. policromia** (do cenário predominantemente em cor preta em contraste com os figurinos levemente coloridos). Dessa forma temos: a escuridão e a monocromia se relacionando com a morte e a luz e o colorido com a vida.

Esta cena se chama “*Seasons March*”, em português “*Marcha das estações*”, e se torna uma referência, sendo trazida novamente em outras cenas ao longo do filme e retomada na cena final. A sequência *Marcha das Estações* representa as estações do ano e faz uma clara referência às “estações da vida”. Isto nos remete à mesma temática já identificada no início desta análise. O texto verbal contido nesta sequência refere-se ao processo através do qual a natureza se renova no que uma estação “morre” para dar lugar à outra.

Diferentemente deste momento inicial, na cena final (minutagem II: 01:34:50 a 01:36:14) os bailarinos realizam a mesma caminhada, com a mesma sequência de gestos, mesmos figurinos e a mesma música, porém agora não estão mais no cenário do teatro e sim numa locação externa em um lugar remoto e ermo, com pequenas lagoas e o que parecer ser um pequeno vale; a paisagem mostra indícios de que a “civilização” se encontra há muitos quilômetros de distância.

A cena inicia com um plano geral (ângulo visual bem aberto mostrando o

ambiente em grande proporção) em contra-*plongée* (de baixo para cima), com um movimento de câmera em aproximação, em que primeiramente vemos a fila de bailarinos bem ao longe compondo o cenário natural, e ouve-se a música misturada ao barulho do assobio de um vento; aos poucos este movimento de câmera (zoom) ascendente vai sugerindo que o olhar do espectador está se aproximando para conhecer os detalhes do movimento dos bailarinos. Estes, em fila como no início do filme, caminham no alto de uma espécie de montanha de areia, em linha reta, traçando uma leve diagonal para a esquerda /alto, bem no centro do vídeo.

Após a troca de tomada e a mudança do plano de enquadramento, modifica-se o ângulo de visão, e agora vemos em maiores detalhes, ora em plano médio, ora em plano americano, ora em close, elementos como o rosto e as expressões faciais dos bailarinos (sorrindo), seus cabelos e detalhes dos figurinos - ambos voando ao vento. A cena termina com o afastamento da câmera, o que revela que o que vemos na tela, na verdade se trata de uma cena projetada em outra tela, no interior do mesmo teatro que aparece na primeira cena, novamente vazio. Este efeito metalinguístico surpreende o espectador, que descobre que está assistindo a um “filme dentro do filme”.

Para facilitar a identificação das categorias visuais que formam a cena da *Marcha das Estações* final, a dividimos em três quadros: O primeiro é o do plano geral, onde vemos os bailarinos de longe; o segundo é o plano médio com movimento de câmera em aproximação, em que os vemos de frente; e o terceiro é o primeiro plano (close) em que os vemos num ângulo *over the sholder* (de costas, por cima do ombro).

Identificamos, portanto, no primeiro quadro as categorias **englobante vs. englobado** (a imensidão da natureza preenchendo a tela e as pessoas bem pequenas ao longe no centro), **alto vs. baixo** (o ângulo de visão que coloca o espectador em uma posição inferior ao movimento que é realizado pelas pessoas no alto da montanha), **verticalidade vs. diagonalidade** (o movimento ascendente do olhar do espectador em contraste ao movimento diagonalizado de subida da montanha realizado pelos bailarinos), **monocromia vs. policromia** (no contraste entre o marrom da terra, predominante na tela, e o colorido dos figurinos).



Fig. 6. Minutagem II - *Marcha das Estações* final - Bailarinos em contra-plongée. Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: a descrição da imagem já se encontra ao longo do texto.

No segundo quadro, temos **englobante vs. englobado** (diferentemente do primeiro quadro, aqui vemos a figura humana preenchendo toda a tela), **verticalidade vs. horizontalidade** (o contraste entre a linha do horizonte ao fundo e as linhas verticais das estacas fincadas no chão e os corpos dos bailarinos) e **monocromia vs. policromia** (novamente a cor neutra da paisagem e o colorido dos figurinos).



Fig. 7. Minutagem II - *Marcha das Estações* final - bailarinos em ângulo aproximado. Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: a descrição da imagem já se encontra ao longo do texto.

E no terceiro, **retilíneo vs. curvilíneo** (o contraste entre as linhas retas do horizonte, dos corpos dos bailarinos e das estacas que se interpõem a eles como obstáculos, e a curva revelada no caminho pelo qual sugere-se que eles vão continuar o percurso “*ad infinitum*”) e **monocromia vs. policromia** (idem aos outros dois quadros).



Fig. 8. Minutagem II - Marcha das Estações final - bailarinos em ângulo *over the shoulder*. Pina (WENDERS, 2011).

Para todos verem: a descrição da imagem já se encontra ao longo do texto.

Nas três partes desta cena, as oposições identificadas se correlacionam com a categoria abstrata **natureza vs. cultura**, concretizando discursivamente o tema da **humanidade vs. força da natureza**. A cena, portanto, apresenta estrategicamente e de diferentes formas, as categorias do plano do conteúdo: **força vs. leveza** (do luto em oposição ao legado), **continuidade vs. descontinuidade** (da vida através do movimento contra da morte na parada) e **individualidade vs. coletividade** (da dança como linguagem universal e a intimidade daquilo que move cada um).

Quando postas em relação, a *Marcha das Estações* inicial - que mostra o interior do um teatro vazio, com poucas luzes e ambiente sombrio, com a *Marcha das Estações* final - que mostra um ambiente aberto em meio à natureza à luz do dia, percebemos um contraste que completa o discurso enfatizado ao longo de todo o filme. O início e o fim do texto fílmico são colocados em oposição como figuras da oposição central **morte/contenção vs. vida/liberdade**, que permeia todo o texto, como já identificamos.

Os contrastes, verificados ao longo do filme e evidenciados nos recortes aqui destacados, entre o ambiente do interior do teatro e o campo aberto, a iluminação mínima e a luz natural, a noite e o dia, o corpo parado e em movimento, nos leva à oposição entre um primeiro momento - onde as figuras utilizadas remetem à ausência, à descontinuidade e à morte, e o momento final - onde a continuidade da vida, a liberdade e a presença forte do legado deixado, são representados pelos elementos figurativos descritos.

Considerações finais

Esta construção cênica, realizada no roteiro de Win Wenders em tributo a Pina Baush, referencia o desejo da coreógrafa, muitas vezes verbalizado por ela, de que a dança “não acabasse nunca”, e que extrapolasse os limites da cena teatral e atravessasse a vida, os desejos, os sonhos, sentimentos e a cotidianidade dos bailarinos e espectadores. Este desejo pode ser observado tanto nas suas palavras e em depoimentos dos integrantes da Cia, como na sua forma de trabalhar a técnica da dança-teatro, como no resultado final de suas peças,

Com isso, podemos dizer que o filme de Win Wenders orchestra estrategicamente elementos visuais, sonoros, gestuais e cinematográficos que nos permitem captar seu objetivo ao homenagear esta artista tão importante no cenário da dança mundial. Dar ao espectador a mesma sensação que Pina Baush desejava dar em suas criações: de que a dança pode se relacionar com a vida e, assim, dizer mais, representar mais, ir mais além.

A análise aqui proposta não se mostra de forma alguma terminada, sendo a semiótica um campo amplo com a possibilidade de muitos desdobramentos e aprofundamentos.

Referências

BARROS, D. P. Estudos do discurso. *In*: FIORIN, J. L. (org.). **Introdução à linguística II: princípios e análise**. São Paulo: Contexto, 2003, p. 187-219.

DINIZ, I. C.V.C. **Nos passos da semiótica: um diálogo entre a dança e a escola de Paris**. Curitiba: Appris, 2018.

FECHINE, Y. Contribuições para uma semiotização da montagem. *In*: OLIVEIRA, C.; TEIXEIRA, L. (Orgs). **Linguagens na comunicação: Desenvolvimentos da semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.

FIORIN, J. L. Para uma definição das linguagens sincréticas. *In*: OLIVEIRA, C.; TEIXEIRA, L. (Orgs). **Linguagens na comunicação: Desenvolvimentos da semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.

FIORIN, J. L. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2018.

FLOCH, J. M. **Petites mythologies de l'œil et de l'esprit**. Pour une sémiotique plastique. Paris: Hatier-Benjamin, 1985.

GREIMAS, A. J., COURTÉS, J. **Sémiotique**: dictionnaire raisonné de la théorie du langage (tome 2). Paris: Hachette, 1986.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

LARA, G. M. P. A imagem como objeto de ensino. *In*: **Cadernos de semiótica aplicada**. Revista, v. 9, n. 1, 2011. Disponível em:
<https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/4423/3917>. Acesso em: out 2021.

MÉDOLA, A. S. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. *In*: OLIVEIRA, C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação**: Desenvolvimentos da semiótica sincrética. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.

MELO, C. T. V. O documentário como gênero audiovisual. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 5, n. 1/2, p. 25-40, 2013. Disponível em:
<https://revistas.ufg.br/ci/article/view/24168>. Acesso em: out. 2021.

SCHULZE, G. B. Um olhar sobre videodança em dimensões. *In*: CONGRESSO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 6, 2010. **Anais [...]**, v. 11 n. 1, Campinas, 2010. Disponível em:
<https://www.publonline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3533>. Acesso em: 26 jul. 2020.

TEIXEIRA, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. *In*: OLIVEIRA, C.; TEIXEIRA, L. (Orgs). **Linguagens na comunicação**: Desenvolvimentos da semiótica sincrética. São Paulo: Estação das letras e cores, 2009.

TROTTA, M. R. **A dança-espetáculo**: Uma análise semiótica. 2010. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) - Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2010.

WENDERS, W. **Pina**. DVD, 106 min. Alemanha: Prisma Imovision, 2011.

Camila do Amaral Gomes Lopes (UFF)

E-mail: camilaah2@yahoo.com.br

Bacharel em Dança (UFRJ), Mestre em Ciência da Arte (UFF) e Doutoranda em Estudos de Linguagem (UFF). Artista da dança e professora de artes no ensino fundamental. Pesquisadora nas áreas de arte, dança, videodança e semiótica.

956

Visualidades tecidas pelo FIVRS

Laura Conceição (UFPEL)
Carmen Anita Hoffmann (UFPEL)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: Este texto resulta do diálogo de dois projetos de pesquisa: Visualidades tecidas pelos Corpos Poéticos na Contemporaneidade, que procura abordar a interdisciplinaridade entre as artes em relação à produção de conhecimento e o processo de ensino e aprendizagem na contemporaneidade, e Audiovisualidades insurgentes - enquadramentos e dissidências – na América Latina Contemporânea, que pesquisa e analisa os enquadramentos e dissidências de corporalidades, de sexualidade e de gênero no audiovisual latino-americano contemporâneo, buscando identificar as possíveis conformações de audiovisualidades insurgentes, na forma e no conteúdo com o FIVRS (Festival Internacional de Videodança do Rio Grande do Sul). Mapeia as três edições do evento e documenta o processo realizado em relação à pesquisa e os meios de validação da mesma.

Palavras-chave: VIDEODANÇA. FIVRS. CONTEMPORANEIDADE. ENQUADRAMENTOS. DISSIDÊNCIA.

Abstract: This text results from the dialogue of two research projects: Visualities woven by Poetic Bodies in Contemporaneity, which seeks to address the interdisciplinarity between the arts in relation to the production of knowledge and the teaching and learning process in contemporary times, and Insurgent Audiovisualities - frameworks and dissidences – in Contemporary Latin America, which researches and analyzes the framing and dissidences of corporeality, sexuality and gender in contemporary Latin American audiovisual, seeking to identify the possible conformations of insurgent audiovisualities, in form and content with the FIVRS (International Festival of Videodance from Rio Grande do Sul). It maps the three editions of the event and documents the process carried out in relation to the research and the means of validation of the same.

Keywords: VIDEODANCE. FIVRS. CONTEMPORANEITY. FRAMEWORKS. DISSENT.

O FIVRS

Este texto busca associar dois projetos de pesquisa: Visualidades tecidas pelos Corpos Poéticos na Contemporaneidade que procura abordar a interdisciplinaridade entre as artes em relação à produção de conhecimento e o processo de ensino e aprendizagem na contemporaneidade e Audiovisualidades insurgentes - enquadramentos e dissidências – na América Latina Contemporânea

que pesquisa e analisa os enquadramentos e dissidências de corporalidades, de sexualidade e de gênero no audiovisual latino-americano contemporâneo, buscando identificar as possíveis conformações de audiovisuais insurgentes, na forma e no conteúdo com o FIVRS (Festival Internacional de Videodança do Rio Grande do Sul).

O FIVRS nasceu do encontro desses projetos de investigação das professoras pesquisadoras Carmen Anita Hoffmann e Rosângela Fachel, ambas coordenadoras dos projetos supracitados, como uma proposta artística e curatorial extensionista, realizada no âmbito do Mestrado em Artes Visuais e do Curso de Dança da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) em parceria com a Fundação Ecarta de Porto Alegre e com o apoio da Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales – RedINAV, do Curso de Dança Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), e do Museu Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo – MALG, com o intuito de investigar e de promover a videodança na região sul do Brasil;

Esse diálogo entre os dois projetos reafirma a recepção de subjetividades e sensibilidades, quer na avaliação, como na curadoria e demais colaborações na intenção de se caracterizar como um festival diverso e inclusivo em todos os sentidos.

Essa pesquisa designa um corpo poético em um diálogo em torno dos eixos temáticos: espaço e movimentos poéticos. Para isso, exige que o pesquisador e o campo de pesquisa encontrem-se, dissolvam-se, produzindo o material de pesquisa e não coletando, apenas. Não se pretende validar ou reprovar determinada situação e sim atentar para o que se sucede, a partir de então, tirando partido de tudo aquilo que causa experiência ao pesquisador de arte. A ideia é de tecer o diálogo entre os projetos mencionados e o FIVRS, e, com isso, refletir sobre os resultados artísticos desse festival que tem apresentado trabalhos diversos e que retratam a dança na contemporaneidade.

A Videodança é uma arte híbrida que imbrica as linguagens das artes do vídeo, da dança, do corpo e do movimento em um amplo espectro de conformações que, em sintonia com as transformações tecnológicas, socioculturais e artísticas, está em constante devir, expandindo-se e ressignificando-se em diferentes ambientes e plataformas, e, se estabelece, definindo seu espaço no campo das artes nacional e internacional. Com uma indicação que emerge do sul do Brasil,

o FIVRS tem como vontade promover e visibilizar reflexões e debates acerca da videodança e de suas mutantes e mutáveis conformações. Há que se levar em conta que:

A relação entre dança e câmera afeta a ideia tradicional de composição coreográfica, considerando elementos para além da coreografia que se aplica ao corpo. Tudo que se contempla no espaço da câmera se torna um recurso para a composição da dança (AMARAL, 2020, p. 261).

Pensando nisso, pode-se construir instâncias dialógicas entre o olhar da câmera, a manipulação da edição e o corpo na cena. Ao considerar a câmera e a edição como integrantes da obra artística de dança, cabe ampliar a noção de coreografia, pois o espaço coreográfico não se trata mais apenas do movimento do bailarino no espaço, mas sobretudo da relação em que este estabelece com o meio em que se propõe a dançar. Pensar o espaço e a câmera como parte de um conjunto e não como elementos isolados é fundamental para compreender que a videodança tem como condição de existência relações intrínsecas não apenas com o corpo em cena, mas com os artefatos tecnológicos que a sustentam.

Para contribuir nessa condição de pensar a dança através das características da vídeo arte, podemos ainda considerar que, de acordo com Capelatto,

O vídeo, ao contrário, é criado em um processo constituído pelo momento presente da captura, mas também por momentos posteriores de refinamento (edição de imagens), resultando em um produto final de caráter permanente, que pode ser visto e revisto diversas vezes, em diferentes situações de Tempo e Espaço, sem a necessidade da presença física de seus primeiros agentes criadores (atores; bailarinos; *videomakers*; editores) (CAPELATTO, 2014, p. 13).

Ao invés de permanecerem, cada uma em seu território único, as linguagens artísticas podem se retroalimentar, criando novos espaços que se intercomunicam, transpondo algo de um para outro, num aparente caos criativo, que combate a estagnação.

Além do caráter visual que aproxima essas duas linguagens artísticas – a dança e o vídeo – outro componente comum, de extrema importância para ambas, também deve ser mencionado: o movimento.

Quando analisamos a exibição alterada ou produzida para a tela, notamos por exemplo, movimentações de câmera, suspensões exageradas, transições,

enquadramentos, quedas interrompidas, recursos como animações, presentes numa pós produção em meio a edição da performance, dentre outras abordagens que tendem a perturbar a solidez presumida pelo público ou de costume trabalhada presencialmente sobre as superfícies sobre as quais os dançarinos se apresentam. Sabendo das adaptações necessárias para a exibição das obras, o FIVRS se adapta a demanda e descreve em seu site a formatação necessária para a ocorrência tranquila do evento. São descritas as características da videodança como, temática livre, de curta duração, máxima de 10 (dez) minutos, incluídos os créditos, trabalhos apresentados em quaisquer uma das extensões padrão utilizadas atualmente (AVI, MOV, WMV, MP4, etc), compressão H264 ou H265, taxa mínima de bitrate de 5MB, e resolução mínima de 720p (HD) – sugerindo 1280x720p. A seleção das videodanças é realizada por uma comissão avaliadora convidada e o festival se reserva o direito de não aceitar trabalhos que sejam lesivos aos Direitos Humanos.

Podem participar dos editais do FIVRS aqueles que sejam maiores de 18 anos, de qualquer nacionalidade, podendo inscrever somente uma videodança por participante, videodanças realizadas em grupo ou por coletivos devem ser inscritas por uma única pessoa, responsável então pela inscrição, também não são aceitas produções anteriores ao ano de 2020 (média de dois anos). Cada proponente é responsável pelos direitos referentes à trilha sonora e às imagens das videodanças inscritas. No ato da inscrição é autorizado que a videodança seja utilizada para fins de divulgação do FIVRS, bem como que ela passe a integrar a videoteca do festival e seja exibida em mostras do mesmo, no Brasil e no exterior, com fins culturais, artísticos e educativos, e sem fins lucrativos.

No âmbito do festival, compreendemos a videodança como a conjunção entre corporalidades, câmera e olhar, pensando essa articulação de uma maneira muito ampla, inclusiva e em constante expansão, sobretudo no atual contexto de onipresença dos aparelhos de comunicação e de registro de imagens, mas sem esquecer da enorme desigualdade social brasileira no acesso a essas tecnologias e à conectividade. Nossa curadoria busca cartografar a diversidade da videodança enquanto técnica, linguagem, discurso e corporalidades, buscando dar a ver a potência da linguagem no imbricamento entre o fazer artístico e as questões socioculturais e políticas que o atravessam.



Fig. 1. Arte do FIVRS. Autor: Fernando Waschburger. Fonte: Acervo pessoal das autoras.

Para todos verem: Design da logo desenhada para o festival. Sobre um fundo branco, está presente um quadrado roxo escuro onde se encontra a silhueta levemente abstrata de uma pessoa dançando e composta pelas cores amarelo, verde e laranja, nesta ordem da esquerda para a direita. Com os braços e pernas abertos e cabeça voltada para a esquerda, o corpo é dividido ao meio para dar lugar ao texto posicionado no centro da imagem "Festival Internacional de Videodança do RS". No inferior da arte, presente sobre o fundo branco, estão as logos dos apoiadores: Centro de Artes, os cursos de Artes Visuais e Dança, UFPEL e ECARTA.

Dando a ver

No sentido de dar a ver, o Festival divulga nas redes seu edital e recebe inscrições de muitos e muitas artistas em nível nacional e internacional. Estes são distribuídos a uma comissão avaliadora especializada e depois sujeitos à uma avaliação final de acordo com o cruzamento dos pareceres e agrupados para a exibição por uma curadoria, que leva em conta as poéticas, bem como a característica dos locais a serem apresentados. As informações referentes ao evento encontram-se no seguinte site: <https://wp.ufpel.edu.br/fivrs/>

O 1º. FIVRS recebeu trabalhos oriundos de 15 estados do Brasil – Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Minas Gerais, Ceará, São Paulo, Pernambuco, Paraná, Sergipe, Amapá, Pará, Goiás, Paraíba, Santa Catarina, Distrito Federal e Rio de Janeiro – e países da Europa, América do Norte e do Sul – Argentina, Bolívia, Chile, Espanha, Estados Unidos, França, Itália, México e Portugal. A Comissão

Avaliadora foi composta por especialistas na área das audiovisualidades: Ximena Monroy Rocha (México), Ladys Gonzalez (Argentina), Paulo Caldas (Brasil), Ana Sedeño Valdellós (Espanha).

A segunda edição do Festival Internacional de Videodança do RS recebeu, entre os dias 29 de abril e 21 de junho de 2021, um total de 139 inscrições. As submissões são oriundas de 17 países (África do Sul, Argentina, Belarus, Bélgica, Brasil, Canadá, Chile, Colômbia, Espanha, Estados Unidos, França, Inglaterra, Itália, Malásia, México, Porto Rico e Portugal), sendo as brasileiras de 18 estados (Alagoas, Amazonas, Bahia, Ceará, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Mato Grosso, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Rondônia, Santa Catarina, São Paulo, Sergipe e Tocantins).

A mostra reuniu as produções selecionadas por uma Comissão Avaliadora especializada formada por Ana Sedeño Valdellós (Espanha), Denise Matta (S. Paulo), Leonel Brum (Bahia), Jose Alirio Peña (Venezuela) entre os dias 02 e 12 de setembro de 2021.

Considerando que na escrita final deste texto já se encontra em cartaz a terceira edição do festival, relataremos o seu processo de seleção e os locais de exibição.

A Fundação Ecarta em Porto Alegre e o Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo MALG em Pelotas exibem até o dia 18/9 o 3º Festival Internacional de Videodança, que reúne 47 obras produzidas em 27 países e 16 estados brasileiros. Os trabalhos totalizam quatro horas e meia de duração e estão agrupados em eixos temáticos. “Corpos que ocupam e transformam espaços” coloca em foco as relações do corpo com espaços arquitetônicos e urbanos; “Dançando a gira da vida” apresenta diferentes formas da dança; “Terras e corporalidades em transe” traz relações entre corpos e natureza; e “Corpografias insurgentes” destaca a performatividade como manifestação discursiva e estética.

A curadoria busca cartografar a diversidade da videodança enquanto técnica, linguagem, discurso e corporalidades, dando a ver a potência da linguagem. Ainda em setembro a organização do FIVRS divulgou uma mostra convidada do 3º FIVRS, que terá debates e conversas com artistas.

Os vídeos selecionados na terceira edição foram avaliados por cinco pesquisadores: Alexandra Dias (Brasil), Ana Sedeño Valdellós (Espanha), Daniel

Aires (Brasil), Denis Angola (Brasil/Finlândia) e Natacha Muriel López Gallucci (Argentina/Brasil).



Fig. 2. Exibição na Fundação Ecarta/Parede. Foto Rosângela Fachel. Fonte: Acervo pessoal das autoras.

Para todos verem: Foto vertical de uma sala de paredes e teto branco, onde os trabalhos são projetados na parede com um *datashow* posicionado no teto, algumas pessoas estão sentadas em cadeiras e assistem a projeção.

Fica evidente nos trabalhos de videodança de todas as edições a presença da interdisciplinaridade entre as artes em relação à produção de conhecimento e de temas que refletem possíveis conformações de audiovisuais insurgentes, na forma e no conteúdo, que foram agrupadas pelas afinidades.

Uma temática recorrente foi o isolamento e a clausura, refletindo o momento da pandemia. Muitos vídeos foram feitos de forma solo e no ambiente privado de cada dançante, mostrando corpos em agonia, solidão e também

esperança. A relação entre corpo e natureza foi outra constante, gerando imagens que vão me habitar muito tempo ainda.



Fig. 3. Público prestigiando a mostra na parede do MALG. Foto: Hamilton Bittencourt. Fonte: Acervo pessoal das autoras.

Para todos verem: Paredes brancas, a logo do festival em uma e uma tela exibindo trabalhos enquanto uma senhora o assiste usando fones de ouvido. Mais a frente, foco central da foto, um trio de mulheres assistem atentamente a outro trabalho. Da esquerda para a direita, cabelos castanhos que clareiam rumo ao fim, camiseta vermelha, exibindo somente a gola que escapa do moletom cinza escuro com a estampa branca que diz "DETROIT" em caixa alta. A segunda moça usa um adereço de cabelo vermelho que faz a volta na sua nuca e mantém seu cabelo crespo alto, brincos longos, casaco marrom e segura um papel amarelo, tal qual a terceira moça, de casaco vermelho, mochila e blusa preta, óculos e tranças vermelhas que começam pretas na raiz e se tornam vermelhas nas pontas.

É importante a forma como a videodança se apropria desses repertórios audiovisuais – oriundos do cinema comercial e experimental, da televisão e, mais recentemente, da internet – para criar visualidades da dança nas telas e assim colocar em xeque, ao mesmo tempo, os discursos hegemônicos do audiovisual e da dança e, por conseguinte, as estruturas socioculturais e políticas que os propagam e mantêm. Essa é a potência da videodança que queremos dar a ver.

Considerações

Ainda há muito a se fazer nessa pesquisa, pois podemos criar uma matriz de análise com elementos da técnica da videodança e das temáticas abordadas,

entre tantas outras reflexões, críticas e produções das diferentes regiões e países, enfim um campo rico em possibilidades de investigação na conjunção entre corporalidades, câmera e olhar, articulando de uma maneira ampla, inclusiva e em constante expansão, sobretudo no atual contexto de onipresença dos aparelhos de comunicação e de registro de imagens, e que também nos preocupa pela enorme desigualdade social brasileira no acesso a essas tecnologias e à conectividade.



Fig. 4. Projeção no lado externo do MALG Foto: Hamilton Bittencourt Fonte: Acervo pessoal das autoras.

Para todos verem: Do lado de fora do prédio, trabalhos são expostos ao serem projetados num tecido branco suspenso, afastado está o *datashow* posto sobre uma mesa, compartilhando espaço com o computador e cabos. A foto é tirada de fora do espaço, incluindo por consequência a grade rosada e trabalhada na foto, exibindo também as costas de uma das autoras, Carmen, que possui cabelos brancos presos pela metade, óculos de grau e um casaco vermelho.

A cada nova edição, o FIVRS vem ampliando a abrangência de sua mostra tanto no âmbito geográfico quanto estético, compondo assim uma significativa cartografia da linguagem da videodança e promovendo a reflexão sobre sua emergência no campo da arte contemporânea.

Referências

AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: ARGOS, 2009.

AMARAL, S. **Dança e tecnologia**: quais danças estão por vir? In: AMARAL, S., VOLPE, M. F., GARBIN, M. C., (orgs.) Salvador: ANDA, 2020. – 292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5).

CAPELATTO, I., MESQUITA, K. **Videodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014.

COHEN, R. **Performance como Linguagem**: Criação de um tempo-espaco de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 2002.

Grupo Matinal Jornalismo. Disponível em:

<https://www.matinaljornalismo.com.br/rogerlerina/artes-visuais/festival-internacional-de-videodanca-ecarta/Acessado%20em%2017/09/2022>. Acesso em: 17 set. 2022.

OSTROWER, F. **Universos da Arte**. 2.ed. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

OSTROWER, F. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

Carmen Anita Hoffmann (UFPEL)

E-mail: carminhalese@yahoo.com.br

Professora no Curso de Dança-Licenciatura e no PPGAV, doutora, coordenadora do projeto Visualidades Tecidas pelos Corpos Poéticos na Contemporaneidade, Grupo de Pesquisa OMEGA/UFPEL/Cnpq.

Laura Conceição (UFPEL)

E-mail: lauraroddac.souza@gmail.com

Acadêmica do Curso de Dança UFPEL. Bolsista Pibic/Cnpq no projeto Visualidades Tecidas pelos Corpos Poéticos na Contemporaneidade, Grupo de Pesquisa OMEGA/UFPEL/Cnpq.

Videodança na América Latina: mulheres em movimento

Maryah dos Santos Figueiredo (UFOP)
Alba Pedreira Vieira (UFV/UFOP/UFMG)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: Esse artigo foca três artistas pioneiras da videodança na América Latina: Analivia Cordeiro (Brasil), Pola Weiss (México) e Silvina Szperling (Argentina). A pesquisa é orientada pela seguinte questão: Como se corporificam suas poéticas? Por meio de um recorte temporal entre 1970 a 1990, compartilhamos reflexões a partir de fragmentos de suas obras. Foi feita uma revisão da literatura pertinente, e análise de depoimentos e/ou entrevistas em vídeos e de trabalhos específicos dessas artistas. Consideramos, provisoriamente, que há relações de obras específicas das artistas com transgressões de fronteiras entre arte e tecnologia de forma corporificada. Compreendemos também conexões entre seus depoimentos e experiências com ideias aceitas como feministas.

Palavras-chave: VIDEODANÇA. AMÉRICA LATINA. ANALIVIA CORDEIRO. POLA WEISS. SILVINA SZPERLING.

Abstract: This article focuses on three pioneering videodance artists in Latin America: Analivia Cordeiro (Brazil), Pola Weiss (Mexico) and Silvina Szperling (Argentina). The research is guided by the following question: How are their poetics embodied? Through a temporal cut between 1970 and 1990, we share reflections from fragments of their works. A review of the pertinent literature, an analysis of testimonies and/or interviews in videos, and specific works of these artists were carried out. We provisionally consider that there are relationships between specific works by the artists with transgressions of boundaries between art and technology in an embodied way. We also notice connections between their testimonies and experiences with accepted feminist ideas.

Keywords: VIDEODANCE. LATIN AMERICA. ANALIVIA CORDEIRO. POLA WEISS. SILVINA SZPERLING.

1. Mulheres em movimento: uma experiência pioneira da videodança na América Latina

Pensar na tessitura da escrita desse artigo nos move a uma escrita em videodança como coreo-cinematográfica, entendendo coreo-cinema como campo de investigação artística e de criação híbrida, constituído por composições e concepções do corpo em movimento expressamente vinculados a técnicas audiovisuais - movimentos de câmera, ponto de vista, ritmo de montagem, edição. A

aproximação de linguagens - dança e audiovisual - permite envolver os recursos de cada campo e criar um modo outro, isto é, um espaço em que se estreitam as relações entre: movimento; tempo; espaço; corpo e câmera.

Nossa aproximação com artistas latino-americanas e um interesse de criação apoiado na corporificação feminista, a partir de um criar/pensar/fazer político em videodança, constituem-se instâncias fundamentalmente impactantes para o sentido dessa escrita. Compreendemos com Vieira e Bond (2017) que corporificação se dá em experiências vividas; são pensamentos do corpo em que estados corporais, emoções e sentimentos são fundamentais para sua elaboração. Essas autoras expandem a noção de corporificação como corpo em relação consigo, com outros seres, vivos e não vivos, humanos e não humanos¹, e com o ambiente².

Apresentamos nossa escolha e interesse por três artistas pioneiras da videodança: Pola Weiss (México), Analivia Cordeiro (Brasil) e Silvina Szperling (Argentina), como referências importantes para a pesquisa sobre este gênero na América Latina. O recorte histórico perpassa os anos de 1970 a 1990. Escolhemos essas mulheres porque percebemos elementos, conceitos e fundamentos em suas obras que apontam para um direcionamento sobre estas a partir de epistemologias feministas. Além disso, observamos relações das obras específicas das artistas com transgressões de fronteiras entre arte e tecnologia de forma corporificada.

Iniciamos nossas reflexões apresentando a voz de uma das artistas que nos oferece indicações de disparadores para seus trabalhos. Eis um trecho de entrevista de Silvina Szperling (2020) gravada para o *Festival Danza x La Identidad*:

Trabalho muito o feminino em todas as minhas obras. Acredito que a criação artística, ao menos no meu caso, não é tanto uma questão de (ter) objetivos, no sentido de 'quero passar tal mensagem'. É como um conceito um pouco antigo do que é a comunicação e do que é a criação. Ou seja, eu acredito que sempre tenha relação com uma motivação pessoal, ou é pelo menos o que vejo nos estudantes que trabalham comigo, que também isso ocorre. Penso que é como aquele velho ditado "pinta tu aldea y pintarás el mundo" - se queres ser universal, começa por pintar a tua aldeia. Ou seja, eu falando da minha avó, sua irmã, suas primas, minha mãe, eu e minha filha, eu falo de um coletivo de mulheres que conheço bem, digamos, [ela sorri], dentro do que pode ser essa memória, mas que então muitos se

1 Esse texto por vezes, usa o gênero inclusivo.

2 Corporificação e corporalização são termos usados no Brasil na tradução da palavra inglesa *embodiment*. Adotamos corporificação como discutido pelas duas pesquisadoras da dança citadas, cuja pesquisa focou em *embodiment*.

identificam (SZPERLING, 2020, tradução nossa)³.

Percebemos que Szperling reflete sobre suas obras em terreno que perpassa identidade e memória; assim ela se abre para temas como legados femininos. Ela escolhe tratar daquilo que herda, de quais seriam seus ritos de passagem, dentre outras variações dessas mesmas perspectivas e que, inevitavelmente, parecem despontar em questões que atravessam o âmbito da corporificação. Uma corporificação que inclui “estados corporais e emoções” (VIEIRA, BOND, 2017, p. 129) como saberes do corpo, não exclusivamente relacionada à dança, à improvisação, mas aquela que se constitui em vida, no âmbito da existência e que, por vezes, não parece legitimada. Nesse sentido, afirmam Vieira e Bond (2017, p. 131): práticas corporificadas promovem o “fortalecimento da relação entre conhecimento e ação ao se restabelecer experiência vivida como uma base válida para ambos, ação prática e teorização”.

Szperling (2020) também comenta sobre essa noção de corporificação que adotamos nessa pesquisa e que nitidamente desemboca nos seus processos artísticos. Em suas palavras:

Os processos artísticos trabalham com esse material - emoções e sentimentos - e não são questões abstratas ou ideias em um lugar platônico, mas questões que nos afetam como coletivo, como corpo individual, como família, como maternidades (SZPERLING, 2020, tradução nossa)⁴.

A partir de um levantamento histórico inicial, atravessamentos teórico-práticos e inquietações foram realizados sobre as obras das artistas escolhidas *Ciudad-Mujer-Ciudad* (Pola Weiss), *Slow Billie Scan* (Analivia Cordeiro) e *Temblor* (Silvina Szperling). Propomos não só analisar suas obras, mas indicá-las como artistas potencialmente pioneiras e precursoras do campo da videodança

3 “*Trabajo mucho lo femenino en todas mis obras. Creo que la creación artística, o por lo menos en mi caso, no es tanto una cuestión de objetivos en el sentido de decir “bueno, quiero pasar tal mensaje”. Es como un concepto un poco antiguo de lo que es la comunicación y también de lo que es la creación. O sea, creo que siempre tiene que haber una motivación personal, o por lo menos lo que veo en los estudiantes que trabajan conmigo también es eso. Pienso que es como el viejo adagio “pinta tu aldea y pintarás el mundo”. O sea, hablando de mi abuela, su hermana y sus primas, mi mamá, yo y mi hija, bueno, hablé de un colectivo de mujeres que conozco bastante bien, digamos, dentro de lo que puede ser la memoria. Pero muchísima más gente se identificó*” (SZPERLING, 2020, Entrevista Silvina Szperling).

4 “*Los procesos artísticos trabajan con ese material, o sea, las emociones, los sentimientos que no son cuestiones abstractas o ideas en algún lugar platónico, sino que son cuestiones que nos afectan como colectivo, como cuerpo individual, como familia, como maternidades*” (SZPERLING, 2020, Entrevista Silvina Szperling).

latinoamericana no decorrer das décadas de 1970 a 1990. Essa pesquisa se justifica não somente para conhecermos com maior profundidade nossas memórias, mas para compreender o estado atual da videodança na América Latina, o que potencializa possíveis transformações que possam qualificá-la, enriquecê-la. Segue um breve recorte sobre a trajetória e obras das artistas, como mapeadores de pesquisa.

2. Analivia Cordeiro (1954)

Alguns pesquisadores brasileiros, incluindo Leonel Brum (2019), reconhecem a artista Analivia Cordeiro como uma das precursoras tanto de videoarte como de videodança brasileira. Como afirma Arlindo Machado (2007, p.13) “a verdade é que, a título de prova, a fita mais antiga da história do nosso vídeo, conservado e acessível para exibição até hoje é *M3x3* de Analivia Cordeiro”.

Rodrigo Esteves de Lima-Lopes observa nas obras de Cordeiro o uso do processo tecnológico como modo de construção do signo coreográfico em que ambas as linguagens, dança e audiovisual, compõem se complementando. As produções têm uma especificidade: apontam o corpo da mulher como possibilidade de reflexão, pois seus vídeos combinam coreografias que se mostram dependentes tanto das intervenções tecnológicas do vídeo, quanto do corpo da bailarina, podendo tratar-se dela mesma ou de outra bailarina em questão (LIMA-LOPES, 2017). Leonel Brum (2019) complementa que, anos depois da exibição de *M3x3*, gravada em tempo real pela TV Cultura/São Paulo, Cordeiro cria o *software* de análise de movimento ‘Nota-anna’ (1994), base também para criação de coreografias. Dentre suas obras na convergência entre dança e vídeo estão: *Slow-Billie Scan* (1987), *Trajetórias* (1984), *0°=45* (1974/1989), *Ar* (1985) e *Striptease* (1997).

3 Pola Weiss (1947-1990)

Segundo a pesquisadora mexicana Laura Ríos (2015), Weiss teria sido a primeira pessoa no México, e muito provavelmente uma das primeiras no mundo, a produzir videodança há cerca de 40 anos atrás. Em 1979 apresentou sua performance *Videodança, viva videodança*, nas ruas de Venecia, no Encontro Internacional de Performance 79 (RÍOS, 2015).

A elaboração dessa peça realizou-se à luz da década de 1970. Nesse

período, as dinâmicas não convencionais de arte e as(os) artistas - de maneira individual e/ou coletivos – buscavam tensionar as normativas estéticas e lançavam-se em busca de outros recursos de linguagens. Aproximavam-se assim de fronteiras conceituais por meio do feminismo, experimentalismo, movimentos da contracultura, e/ou em subversões que borram os limites instaurados entre os campos artísticos.

Ainda segundo Ríos (2015), Weiss teria sido a primeira artista no México a incorporar o vídeo como elemento principal de criação. Assim, ela se tornou a única artista a representar a linguagem de vídeo em foros internacionais de arte nos anos de 1970. Trabalhou com uma abordagem experimental e lúdica, expôs problemas de gênero, assumiu e colocou seu corpo e sua intimidade como matéria e sujeito de representação, e subverteu o lugar e o papel da figura da mulher como obra e como artista criadora (RÍOS, 2015).

Segundo a pesquisadora argentina Andrea Giunta (2007), ao final dos anos 1970 havia dois vídeos de Pola Weiss no Salón Nuevas Tendencias, ambas centradas na relação das mulheres com a cidade: *Somos mujeres* (1978), com música de Carlos Guerrero e produzida pela ArTV; *Ciudad-mujer-cidad* (1978), em que ela experimentou uma proposta audiovisual ao introduzir elementos precursores do que hoje conhecemos como *screendance* (GIUNTA, 2007). A pesquisadora afirma que não só a escolha dos temas é notável, mas também a artista ter optado por formas mais ousadas de se expressar pelo 'novo' campo tecnológico. Explorou, assim, possibilidades do vídeo como linguagem autônoma.

4. Silvina Szperling (1960)

Nascida em Buenos Aires, Argentina, Szperling é fundadora e diretora do 'Internacional VideodanzaBA', o mais antigo festival de videodança da América Latina. Ela é membro do Circuito Videodanza MERCOSUR e da REDIV Red Iberoamericana de Videodanza, e pioneira na Argentina e na América Latina com o gênero videodança. Tem realizado curadorias de videodança na Argentina e outros países da América Latina, e em numerosos festivais e encontros na América e Europa.

Mariel Leibovich (2014) indica um ano chave, 1993, para o começo da videodança na Argentina. Foi quando Jorge Coscia orientou a Oficina de Vídeo Danza para Coreógrafos na Biblioteca Nacional; estiveram presentes as principais

piooneiras desta linguagem no país, Margarita Bali e Silvina Szperling. *Temblor* de Szperling foi a obra resultado desta oficina.

Rodrigo Alonso (1999) explica que a obra *Temblor* de Szperling é uma das primeiras obras que borram evidentemente as referências a uma coreografia preexistente. Toda a dança se estabelece na montagem, uma montagem de movimentos corporais segmentados, inacessível ao espectador de dança tradicional que observa uma peça de dança de sua cadeira ou assento. *Temblor* se funda em planos fechados, aproximados, que geram um espaço de grande intimidade de acordo com a nudez dos corpos que interpretam e performam a peça e ao universo feminino que sua autora busca expressar (ALONSO, 1999).

5. Pré-análise das obras de *Ciudad-Mujer Ciudad*, *Slow Billie Scan* e *Temblor*

Apresentamos uma pré-análise das obras: *Ciudad-Mujer-Ciudad* (1978) de Pola Weiss, *Slow-Billie-Scan* (1987) de Analivia Cordeiro e *Temblor* (1993) de Silvina Szperling. *Ciudad-Mujer-Ciudad* (1978)⁵ se apresenta como vídeo cassete de 18 minutos. No centro da tela há uma mulher: seu corpo nu em movimento destaca-se das imagens da Cidade do México, apresentadas em um estilo que se aproxima da *pop art* e a psicodelia. O texto falado, os sons e os movimentos tensionam a relação da mulher com a cidade. De modo sequencial, a obra inicia apresentando os elementos imagéticos que compõem o vídeo: alterna entre imagens de estética psicodélica (placas que parecem hélices em movimento e em cores saturadas), as imagens do movimento da cidade (movimento de câmera com panorâmicas e zoom), e do corpo em movimento da mulher branca nua deitada que aparece inicialmente em fragmentos, sob efeito de sobreposição com *chroma key*. Os sons presentes são do ambiente, ruídos, chiados, água, pássaros, risos, batimentos cardíacos. Depois a composição segue em um modo crescente de sobreposição e combinação desses elementos: mistura-os, alterna-os, e joga com o ritmo dos sons que se intensificam. Há imagens diurnas, cidade cinza, imagem com baixa saturação, um ponto de ônibus durante as transições. Observamos a crescente revelação do corpo de uma mulher. A voz feminina em *off* de Pola; texto de sua autoria se revela e ecoa sobre o som da água, a melodia de flauta, enquanto a mulher dança seguindo o ritmo crescente.

⁵ Disponível em: <https://vimeo.com/user12898049>. Acesso em: 16 set. 2022.

Montserrat Romero Rodríguez (2020) explica que em *Ciudad-Mujer-Ciudad* são apresentados diferentes planos da capital mexicana: a Alameda, o Eixo Central, o Zócalo, o Palácio das Belas Artes entre outros, até serem sutilmente cobertos pela figura feminina e pelas lâminas coloridas; o som de alguns sinos corta a sequência, a voz se exalta. No ápice dessa sucessão de sobreposições, o ritmo intensifica para as percussões e a dança da mulher que acelera sobre o fluxo de carros, avenidas, trânsito e pessoas. O contorno da mulher revela a cidade. A cidade está sob ela. A cidade é sobre ela. A mulher se revela e se oculta, dança o som que ecoa da cidade, dança seu próprio eco e fluxo. O corpo vaza a cidade, reflete a imagem da cidade. O contorno do corpo da mulher é mapa, suas cores, sensações, energia. A voz em *off* ainda em volume mais alto, fala da pressa e opressão do tempo, e termina com um grito e o enquadramento da genitália feminina sobreposta em cores saturadas. A música muda para um tom pós clímax. A mulher dorme sobre imagens noturnas da cidade. Quase que apenas as luzes da cidade a atravessam, como fluxos internos. Sons percussivos retornam em outro ritmo. A mulher está dessa vez em pé, como que crucificada sobre um fundo de imagens abstratas espiraladas que passam pelas cores rosa, verde, amarelo, laranja, que crescem sobrepondo e absorvendo essa figura.

Slow Billie Scan (1987)⁶, como consta na sua descrição no site da artista Analivia Cordeiro⁷, apresenta-se como uma transmissão de arte em *slow scan* entre o MIS (Museu da Imagem e do Som, São Paulo, Brasil) e a *Carnegie Mellon University* (EUA). Através da imagem *slow scan*, esta dança explora relações espaciais simétricas entre os corpos das bailarinas criando imagens figurativas ou abstratas, de acordo com o momento de cada *scan* de imagem. O resultado é um vídeo que compõe criaturas inexistentes feitas a partir de dois ou três quadros exibidos simultaneamente.

Em entrevista realizada no canal do *Youtube* do MIS (2021) por Marcia Beatriz Granero⁸, Cordeiro comenta em relação sobre a baixa resolução dos vídeos, pixels e manchas da obra. Por conta do sinal de transmissão que era baixo, gerava esse tipo de imagem de baixa resolução. A artista aproveitou isso como recurso, como linguagem, como proposta estética e narrativa. O que poderia ser considerado

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xz1SK9Y2SkU>. Acesso em: 16 set. 2022.

⁷ Disponível em: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>. Acesso em: 16 set. 2022.

⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OIUvuiWhZK0>. Acesso em: 16 set. 2022.

um defeito, tornou-se um recurso.

Slow Billie Scan registra *frame a frame*, uma imagem fixa após a outra, mas são imagens que deslizam por cima uma da outra, movimento que remete a um “cortinar” ou “descortinar” (persianas verticais). As duas bailarinas vestidas com malha transparente, em espaço controlado, dançam uma coreografia contínua, em fluxo constante. Na sucessão das imagens combinam formas por vezes mais abstratas, outras mais gestuais, e outras formas mais fragmentadas. Percebemos a referência a linhas do corpo compondo no espaço, o jogo da simetria, constância no fluxo, e mudanças na perspectiva em relação ao *slow-scan*, aproximando-se e afastando-se dele em diferentes posições corporais e planos no espaço. As imagens sucessivas transmitidas pelo *slow-scan* também se manifestam uma após a outra, assumindo movimento. É uma dança com qualidade específica de sequenciamento e temporalidade.

Sobre *Tembler* (1993) de Silvana Szperling, apresentamos a sinopse da obra escrita pela autora⁹: Uma videodança que toma a realidade como beleza/ Uma mulher nua/ Sete mulheres nuas/ Mulheres tremendo, girando e caindo/ A câmera se aproximando tanto dos corpos que as imagens chegam a uma abstração/ Um mundo feminino movendo-se ao ritmo dos tambores.

Em *Tembler* assistimos aos corpos tão de perto e despertos, corpos de mulheres nuas. Peles, cabelos, paisagens táteis, dinâmicas. Detalhes, texturas, pulsões. Movimento preciso nas transições e enquadramentos. Mulheres se movem, despidas, cruas. Há uma secura na textura dos corpos, nos movimentos corporais, na relação que se estabelece entre a sequência dos planos, movimento de câmera, e dos corpos em relação a câmera. É desprezioso ao mesmo tempo que complexo. Uma câmera sem pudor, ao mesmo tempo que sob medida, íntima, audaz. A direção, olhar, perspectiva, tato de uma mulher ‘por trás’ da câmera em relação às mulheres que dançam com e para esta câmera. Corpos femininos em pêndulo, entram e saem de quadro, marcam o tempo, impulsionam o movimento da câmera, atento, sensível. Mulheres em pares, em roda, giros, tremores, sucessão em ondas, pele a pele, diafragmas expandindo, ocupando e amaciando a tela, fazendo respirar, lado a lado, juntas. Pele que estende, encolhe, recolhe e combina marcas, passagens, encontros. O ritmo da trilha em sons percussivos e a dinâmica

⁹ Disponível em: <https://vimeo.com/silvisz>. Acesso em: 16 set. 2022.

da montagem mantém o espectador próximo, íntimo da obra.

A pesquisadora argentina Mariel Leybovich (2014) explica que no filme de estreia de Szperling, *Temblor* (1993), permitiu, pela primeira vez, a possibilidade de uma aproximação aos corpos que até então era impossível para o olho do espectador de dança. Essa visibilidade de movimentos imperceptíveis possibilitou a existência de danças do mínimo, de sutilezas, pois se enquadra e se orienta com os planos o olhar. Por outro lado, este trabalho também permitiu gerar dança com o movimento da câmera, com a montagem de planos, e criar espaços sem referências, enfim, problematizar a dança a partir da desautomatização do olhar.

6. Contextos sócio-históricos das artistas e perspectivas feministas

Entre as décadas de 1970 e 1990 muito se experimentou em campo fértil na relação vídeo e dança na América Latina. Observar a trajetória dessas artistas é significativo, uma vez que desemboca em questões de gênero, em singularidades contextuais e atravessamentos políticos dos corpos em obras produzidas por e com mulheres. As artes do corpo, da performance, teatro, videoarte, videodança, fotografia, foram e tem sido meios de experimentação e reinvenção política levantando poéticas e conceitos que discutem outras relações de gênero, outras representações de corpos para além do normativo, do socialmente convencional na relação de gênero. Ou seja, fazem um 'giro' na corporificação de mulheres na/em/com/por meio da videodança.

No caso das obras de Pola Weiss, Analivia Cordeiro e Silvina Szperling, neste recorte dos anos de 1970 a 1990, pensamos nas práticas dessas mulheres artistas latino-americanas como provocativas e instigantes na relação com que corporificam e relacionam corpos compreendidos como femininos no cruzamento das linguagens da dança e audiovisual. Diretoras de suas obras, atrás e/ou em frente às câmeras, trabalham com nudez de corpos femininos, ou em figurinos transparentes (no caso de *Slow Billie Scan*) que evidenciam contornos e marcas corporais. Percebemos o uso da nudez, em parte, do erotismo, com propósitos que ampliam e desafiam categorias de gênero e provocam outros sentidos e significados: o corpo de uma mulher nua em relação à cidade do México, com sobreposições e efeitos de edição que tensionam a relação da mulher com a cidade; duas mulheres compondo uma sequência coreográfica em relação ao aparato

tecnológico *slow-scan*, cujos corpos se reconfiguram em outras formas (mais figurativas ou abstratas) por meio das imagens em justaposição transmitidas pelo *slow-scan*; a reunião de sete mulheres nuas em uma dança e ritual, de tremores, giros e quedas: um mundo feminino ao ritmo dos tambores.

Arlindo Machado (2007) explica que a entrada de equipamentos de vídeo, pelo Brasil, se firmou no final dos anos 1990, em seguida do seu lançamento no mercado norte-americano. Esse fato despertou a curiosidade dos artistas que ansiavam por “romper com os esquemas estéticos e mercadológicos da pintura de cavalete, buscando materiais mais dinâmicos para realizar suas ideias plásticas” (MACHADO, 2007, p. 17). O vídeo, por ser equipamento de baixo custo de produção, na comparação com cinema e TV, foi logo adotado como uma das tecnologias mais utilizadas por artistas que tinham na experimentação audiovisual motivação principal de seus trabalhos, mas que não apresentavam condições financeiras para utilizar recursos e aparatos cinematográficos.

O contexto oportuno para uma arte interdisciplinar instigou e problematizou novos circuitos para as artes ao usar como suporte o computador e as redes de informação. Nesse contexto artístico, a bailarina e coreógrafa Analivia Cordeiro iniciou os experimentos multimídia utilizando equipamentos herdados do seu pai, o artista plástico Waldemar Cordeiro; incluiu um computador - dispositivo ainda de difícil acesso para criadores brasileiros naquele período (BRUM, 2014).

Rodrigo Alonso, pesquisador argentino, afirma que a América Latina está longe de ser um espaço homogêneo, mas duas coisas, dentre outras, unem todo esse espaço: a instabilidade política e as dificuldades estruturais. Essas dificuldades não se circunscrevem unicamente ao circuito artístico. A urgência da realidade social parece golpear de uma maneira especial aos artistas latinoamericanos, e suas obras não são indiferentes a este feito (ALONSO, 2002).

Na breve história da arte eletrônica na América Latina é possível reconhecer dois momentos. Na primeira, que ocorreu na década de 1980 - embora possa ser o final da década de 1970 - aparecem artistas isolados ou pequenos núcleos de artistas que experimentam os meios eletrônicos disponíveis (muitas vezes imitando o que já era feito na Europa ou nos Estados Unidos). Na segunda, aproximadamente a partir de 1990, surgem novos artistas imersos na criação eletrônica, cujo desejo é se integrar culturalmente a um clima visual da época, sem fronteiras nacionais. Este momento coincide no tempo com uma ou mais iniciativas culturais locais - estatais, privadas ou mistas - que têm por objetivo adotar um quadro

institucional para a criação em meios eletrônicos e promovê-la (VILLACORTA; MARIÁTEGUI, 2005, tradução nossa)¹⁰.

Silvina Szperling, em entrevista realizada por Laura Lifschitz para *Balletin Dance* (LEIBOVICH, 2014), comenta sobre o início dos anos 90, na Argentina, como um contexto negativo para a dança contemporânea, com escassos apoios estatais e espaços de difusão. A videodança apareceu talvez como uma forma de expansão; segundo ela, um desvio até algo novo e como forma de se abrir para possibilidades em que as indústrias culturais avançaram mais que a dança.

No México, segundo o pesquisador mexicano e crítico de cinema Andrés de Luna, em uma entrevista por Edna Torres Ramos (1997), o vídeo chega como tudo o que chega a um país dependente tecnológica e tecnicamente de maneira tardia. Ele complementa: “Nós estávamos descobrindo o final da pintura abstrata quando já havia gente que estava fazendo vídeo, como Pola Weiss uma pioneira neste meio” (1997, p. 86). Edna Torres Ramos afirma que ainda que nos 90 a documentação sobre a videoarte no México fosse escassa, se pode mencionar o primeiro evento sobre videoarte no México, chamado *Videoart Nueva estética visual* (1973), no Museo de Arte Moderno del Instituto Nacional de Bellas Artes. Na mesma época, como se encontram em registros oficiais em livros, como o livro *El video en Mexico*, surgiu a primeira videoartista mexicana, e a ela se refere a Pola Weiss.

É possível considerar, segundo Rodrigo Alonso (2007), que a videoarte latino-americana é e foi um laboratório de experiência que procura ensaiar modos diferentes com que o discurso artístico pode se articular com o político, ou pode ser considerado um discurso político em si mesmo. Já em relação à videodança, o pesquisador afirma, que é muito mais difícil caracterizar a videodança da América Latina do que fazer isso com a videoarte. Sobretudo, porque o próprio gênero da videodança gera controvérsias quanto à sua definição. “Em grande medida, a videodança se desenvolveu a partir da sua própria prática, alheia às definições de formas” (ALONSO, 2007, p. 48).

¹⁰ “En la breve historia del arte electrónico en America Latina es posible reconocer dos momentos. En el primero, acontecido en la década de 1980 – aunque podría se a fines de los anos 70 -, aparecen artistas aislados o núcleos reducidos de artistas que experimentan con los medios electrónicos disponibles (a menudo, imitando a lo ya hecho en Europa o Estados Unidos). En el segundo, aproximadamente a partir de 1990, viene con la aparición de nuevos artistas inmersos en la creación electrónica, cuya voluntad es integrarse culturalmente a un clima visual de época, sin fronteras nacionales. Este momento coincide en el tiempo con una o mas iniciativas culturales locales – estatales, privadas o mixtas – cuyo fin es adoptar un marco institucional a la creación en medios electrónicos y promoverla” (VILLACORTA y MARIÁTEGUI, 2005).

Neste contexto latino-americano, segundo Marielen Baldissera (2021), na história dos feminismos, a arte sempre esteve presente como ferramenta de linguagem e ativismo. Um campo de experimentações em que as mulheres puderam expressar suas questões e demandas.

A produção de projetos artísticos enquanto narrativas de si e de outras mulheres por si só já é um ato político. As artistas latino-americanas lutaram e ainda lutam para que sua história e representação visual não sejam mais criadas pelo outro, personificado geralmente por homens ocidentais brancos e heterossexuais. Como explica Vergès (2020: 42), a colonialidade herdou tudo o que a Europa definiu como apropriado no século XVI, e isso inclui as representações visuais e artísticas, antigamente mais presentes no formato de textos, pinturas e esculturas e, mais recentemente, também na fotografia e no cinema. Esses movimentos de retomada de poder falar sobre si mesma, de se autorrepresentar, aparecem com frequência nas criações de artistas individuais e de coletivos feministas latino-americanos. Muitos assuntos que são da vivência comum particular e íntima na vida das mulheres são retratados em seus trabalhos. Para recuperar o corpo que é seu, mas não lhe pertence, e da imagem que é sua, mas que lhe escapa, uma grande parte das artistas engajadas com o pensamento feminista aborda sua vida privada em seus trabalhos artísticos para realizar suas representações e se comunicar com outras mulheres (BALDISSERA, 2021, p. 139).

Como pistas para a investigação de concepções mais subjetivas sobre essas artistas em relação às teorias feministas, apresentamos uma observação de Maria Elena Lucero (2017) a partir das modalidades com que Pola Weiss expõe e reinterpreta os corpos. A pesquisadora destaca que “além das conotações estéticas, propõe-se uma leitura renovada de Pola Weiss, ressaltando o potencial crítico de seu legado videográfico” (2017, p. 44). Ela acrescenta:

De modo geral, todo o trabalho de Pola Weiss abriu uma série de questionamentos sobre temas que ocupavam as teorias feministas. Há alguns indícios de como a artista apresenta os corpos que precisam ser analisados. Essas particularidades se conectam com as dinâmicas que caracterizam os corpos em seus vídeos, onde corpos desajustados emergem, se destacam e superam a norma e as convenções (LUCERO, 2017, p. 44).

7. Considerações finais

Nas obras de Pola Weiss, Analivia Cordeiro e Silvina Szperling, encontramos narrativas poéticas, sensíveis, instigantes, provocativas que deslocam associações femininas diante de uma intimidade ou docilidade disciplinada. Os transbordamentos - sobreposições abundantes de imagens, dinâmicas de montagem e elementos que ampliam capacidades sensíveis - emergem no plano

visual de suas obras de natureza corporificada por meio de líquidos, peles, cabelos, sons corporais, paisagens táteis e sonoras, diferentes texturas, pulsões, assim como no cruzamento e composição com aparatos tecnológicos. São vestígios que apontam, sobretudo, para a legitimidade de um olhar sobre essas obras a partir das epistemologias feministas.

O redirecionamento do olhar e da análise crítica para o movimento de videodança em seu contexto inicial na América Latina, nos instiga a seguir com sucessivas reflexões e discussões que se desdobram a partir desse recorte. Isto é especialmente importante hoje em dia, quando a tecnologia opera sob intensa inoculação de estímulos em relação aos nossos corpos e experiências. Nesses termos, acreditamos que essa abordagem temática nos permite compreender e ser uma reflexão atualizada que provoca a ressignificação de nossos próprios saberes e práticas artísticas na contemporaneidade.

Referências

ALONSO, R. **Vídeo Dança de Argentina**. VII Mostra de Vídeo Dansa (cat). Barcelona: Centre d'Art Santa Mònica. 1999. Disponível em: http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/vd_arg_esp.pdf. Acesso em: 20 set. 2022.

ALONSO, R. Videoarte e videodança em uma (in)certa América Latina. *In*: Paulo Caldas e Leonel Brum (org.). **Dança em Foco, v. 2: videodança**. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.

BALDISSERA, M. **Intervenções feministas nas ruas da América Latina: as artistas se apropriam de seus corpos**. Porto Alegre: Iluminuras, v. 22, 2021.

BRUM, L. Analívia Cordeiro. Una trayectoria pionera. **Loíe Revista de Danza, Performance y Nuevos Medios**. Edición 00, 2019. Disponível em: <https://loie.com.ar/loie-00/homenajes/analivia-cordeiro-una-trayectoria-pionera/>. Acesso em: 2 set. 2022.

GIUNTA, A. Feminist Disruptions in Mexican Art, 1975 – 1987. **ArteLogie**, n. 5, 2007. Disponível em: http://cral.in2p3.fr/artelogie/spip.php?article271&afficher_introduction=oui. Acesso em: 25 ago. 2022.

LEIBOVICH, M. Experimentalismo y videodanza argentina. **Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual**. Edición 04. 2014.

LIMA-LOPES, R. E. **O uso do corpo como meio de comunicação na videoarte brasileira**: Letícia Parente, Analívia Cordeiro e Otávio Donaschi. Academia.edu.

Disponível em:

https://www.academia.edu/35323548/O_uso_do_corpo_como_meio_de_comunicac_a_o_na_videoarte_brasileira_Leti_cia_Parente_Anali_via_Cordeiro_e_Ota_vio_Dona_sci. Acesso em: 10 set. 2022.

LUCERO, M. E. Pola Weiss, registrando cuerpos, movimientos y desbordes. **Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas**. p. 43-59, 2017.

Disponível em: <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.pwrTc>. Acesso em: 10 set. 2022.

MACHADO, A. As linhas de força do vídeo brasileiro. *In*: Arlindo Machado (ed.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007, p. 15-51.

RAMOS, E. T. **El videoarte en México**: el caso de Pola Weiss (Tesis de Licenciatura) - Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1997. Disponível em: <https://repositorio.unam.mx/contenidos/256020>. Acesso em: 1 out. 2022.

RÍOS, L. La videodanza: Género transmutante del arte noventero. *In*: ROCHA, X. M.; CARBALLIDO, P. R. (comp.). **Memoria histórica de la videodanza**. Fundación Universidad de las Americas. Puebla, México: 2019, p. 201-220.

RODRÍGUEZ, M. R. **Análisis de obra**: Ciudad-Mujer-Ciudad. [ANTI]MATERIA, 2020. Disponível em: <https://anti-materia.org/ciudad-mujer-ciudad>. Acesso em: 10 ago. 2022.

SZPERLING, S. **Entrevista Silvina Szperling**. Festival Internacional Danza x la Identidad. Publicada em 30 de set. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-q15xCHMIFk&t=669s>. Acesso em: 17 ago. 2022.

VIEIRA, A. P.; BOND, K. E. Experiências vividas em dança: arte e relacionamento corporificado. **Revista Pós do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFG**, v. 7, n. 14, p. 129-152, nov. 2017. Disponível em https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15501/pdf_1. Acesso em: 8 ago. 2022.

Maryah dos Santos Figueiredo (UFOP)

E-mail: maryah.figueiredo@aluno.ufop.edu.br

Bailarina, atriz, realizadora audiovisual e artista educadora. Em 2020 concluiu o Diplomado Internacional em Coreo-cinema pelo Festival Agite y Sirva (México). Mestranda em Artes Cênicas pela UFOP, é Bacharel em Dança pela UNESPAR (2012) e formada em balé clássico e dança contemporânea pela Escola de Danças do Teatro Guaíra (2009).

Alba Pedreira Vieira (UFV; PPGAC/UFOP; PPG Artes/UFMG)

E-mail: albapvieira3@gmail.com

Professora, artista e pesquisadora do Curso de Graduação em Dança da Universidade Federal de Viçosa, e dos programas de pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto e em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Membro da Equipe Editorial da *Art Research Journal*. Publicou três livros e tem trabalhos artísticos e acadêmicos apresentados em mais de 12 países.

Espaços e tempos integrados para/em uma *teleperformance*: corpo, casa e vídeo

Paula Matthews (PPGAC/UFOP)

Alba Pedreira Vieira (UFV/PPGAC-UFOP/PPG ARTES-UFMG)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: Nesse artigo discutimos como a casa pode ser integrada a corpos humanos, e ambos se relacionarem para performarem no espaço virtual. Apresentamos e refletimos uma experiência coletiva, realizada no formato de *atelier* de formação em audiovisual e uma *teleperformance*, 'Imediações'. Sugerimos que o ciberespaço pode ser considerado como uma 'casa virtual expandida', ambiente que acolhe e agrega pessoas para além da diversidade geográfica, intelectual e social criando possibilidades de encontros e parcerias.

Palavras-chave: TELEPERFORMANCE. CASA. ESPAÇO VIRTUAL. DANÇA

Abstract: In this article we discuss how the house can be integrated into our bodies, and both connect to perform at the virtual space. We present and reflect on a collective experience, carried out in the format of an audiovisual training *atelier* and a *teleperformance*, 'Imediations.' We suggest the cyberspace could be considered as an 'expanded virtual house', an environment that welcomes and joins people besides their geographic, intellectual and social diversity, creating possibilities for meetings and partnerships.

Key words: TELEPERFORMANCE. HOUSE. VIRTUAL SPACE. DANCE

1. Distanciamento social: experienciando o espaço casa



Fig. 1. Screenshot de cena da obra da *teleperformance* em tempo real entre Brasil, Canadá e França 'Imediações' (2021), dirigida por Armando Menicacci; nessa imagem, em destaque, as performers Paula Mathews e Alba Vieira. Fonte: Canal do Youtube da Bienal Internacional de Dança do Ceará. Disponível em: <https://youtu.be/sXeupLLcYvA> e https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

Durante o distanciamento social devido à pandemia pela COVID-19, assim como muitas outras artistas¹, passamos a utilizar a casa como espaço de trabalho, de descanso, de estudo e até como 'palco'. A estrutura casa, que até então muitos de nós conhecíamos como local de abrigo, intimidade, proteção, lugar de isolamento do mundo e também de se acolher amigos, familiares e convidadas, desde a pandemia passou a abrigar o corpo multifacetado em um período de 24 horas por dia. A casa adquiriu diversas funcionalidades: sala de ensaio, escola, escritório, lazer dentre outras.

Para adensar a reflexão dessa nova forma de experienciar a casa, lembramos de um texto do filósofo francês Michel Foucault (2013) de 1967 que foi apresentado na conferência "Círculo de Estudos Arquitetônicos". Ele abordou a dessacralização prática do espaço citando as oposições entre espaço privado e o público, espaço da família e o social, de lazer e o de trabalho. Para Foucault, esses

1 Utilizamos, por vezes neste texto, plurais na linguagem inclusiva como um deslocamento micropolítico do masculino universalizado, com o qual fomos educadas; respeitamos assim multivocalidades de gêneros e suas perspectivas não binárias.

espaços não são homogêneos, mas sim, estão carregados de qualidades e relações:

Em outras palavras, nós não vivemos em uma espécie de vazio, no interior do qual seria possível situar indivíduos e coisas. Nós não vivemos no interior de um vazio que se revestiria de diferentes espelhamentos; nós vivemos no interior de um conjunto de relações que definem alocações irreduzíveis umas às outras, e absolutamente não passíveis de sobreposição (FOUCAULT, 2013, p. 115).

Refletir sobre esse pensamento do autor tendo em vista a pandemia, que levou muitos de nós artistas a ficarmos em nossas casas em distanciamento físico como forma de cuidar de si e de outras pessoas, possibilitou perceber a casa de uma forma menos sacralizada. Não era mais somente refúgio intocável, ilha de isolamento. Fugimos da rotina cotidiana e foi necessário compreender aspectos relacionais outros para viver, habitar e coabitar com esse meio. Espaço habitado casa passou a ser lugar de descobertas e explorações diferenciadas do que estávamos habituados até então.

Foucault (2013), ao citar a obra 'A poética do Espaço' do filósofo francês Gaston Bachelard, reconhece que descrições poéticas do espaço 'casa' revelam que "não vivemos em um espaço homogêneo e vazio, mas, pelo contrário, em um espaço inteiramente carregado de qualidades" (FOUCAULT, 2013, p. 114). Bachelard (2005) aborda a casa não em sua estrutura física, mas de uma forma poética e filosófica sobre a atmosfera que esse espaço evoca; ele atenta para as relações entre a habitante da casa e seus espaços e objetos. Casa espaço íntimo, complexo e, ao mesmo tempo, com uma atmosfera que evoca imaginações e memórias à habitante, pois reflete sua vida através dela própria. Nessa teia complexa, o autor discute a casa como corpo de imagens, de sonhos e sonoro. "Porque a casa é o nosso mundo. Ela é, como se diz amiúde, o nosso primeiro universo. É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda acepção do termo" (BACHELARD, 2005, p. 24).

Nessa pesquisa partimos de experiências pessoais de confinamento em casa e distanciamento social devido à pandemia. Orienta-nos a Prática performativa (HASEMAN, 2015), um desdobramento da Prática da Pesquisa: "tem havido um movimento radical não apenas de colocar a prática dentro do processo de pesquisa, mas de guiar a pesquisa através da prática" (HASEMAN, 2015, p. 2-3). Pela experiência, pela prática, percebemos que a casa realmente é universo a ser

explorado, percebido e re-percebido. É um espaço de valor singular para cada moradora, pois essa percepção tem relação intrínseca com o tempo, memórias, vontades, necessidades.

A percepção e re-percepção do espaço casa iniciou-se durante o período em que tivemos um relacionamento maior com ela devido ao distanciamento social para evitar o contágio da Covid-19. Nesse período, esse espaço foi utilizado para produzir videodanças, assistir e dar aulas *on-line* de dança, assistir arte, conversar sobre artes cênicas, assistir lives de *performance*... era também o espaço de assistir notícias sobre a crise sanitária, tomar refeições, dormir, tomar banho, e sentir saudades do tempo que podíamos livremente estar fora da casa. Enfim, a casa moradia que protegia da contaminação do vírus pandêmico, também era a casa contaminada por arte e de demais afazeres diários.

As explorações que nós duas fizemos em casa permitiram até correremos certos riscos, como dançar em lugares pouco conhecidos e de certa maneira perigosos – o que parece paradoxal para se fazer em um lugar que antes parecia oferecer tanta segurança. Exemplos: Paula comprou uma escada para alcançar e dançar na claraboia (figura 2), um local alto e de difícil acesso; Alba subiu em um muro e no telhado da sua casa para dançar VTS (figura 3). Isso nos fez refletir sobre a curiosidade de descobrir o que estava além do já vivenciado na casa, e por sua vez, a valorizar o significado da palavra experiência conforme Bondía:

A palavra experiência vem do latim *experiri*, provar (experimental). A experiência é em primeiro lugar um encontro ou uma relação com algo que se experimenta, que se prova. O radical é *periri*, que se encontra também em *periculum*, perigo (BONDÍA, 2022, p. 25).



Fig. 2: Screenshot de cena da dança (2021) de Paula Mathews na claraboia de sua casa. Fonte: Arquivo pessoal da artista.



Fig. 3: Screenshot de cena da videodança VTS (2020) com concepção e performance de Alba Vieira. Exibida na Mostra Cena UNiversidade e-Dança/UFPE. Fonte: Disponível no canal Youtube Cena Cumplicidades https://youtu.be/8Qp_7ffUajE.

A nova/diferente relação casa e corpo levou a improvisos de dança; movimentos e gestos específicos foram criados considerando determinados lugares: para relacionar com a janela, com a textura do chão, com a luz que entrava, com sombras geradas nas paredes e chão. Corpo estava em conexão com o espaço e ambos se tornavam cada vez mais integrados. Um corpo casa. Ou uma casa corpo.

de tecnologia foi inesperadamente alavancada. Então não foi difícil encontrar virtualmente outras artistas que também buscavam dividir suas casas para podermos criar uma ‘casa virtual comunitária’, para criar e dividir uma cena que se fazia possível pela tecnologia. É essa experiência de criar o que chamamos de ‘uma casa virtual expandida’ que apresentaremos a seguir.

2. Casa virtual expandida

Expandido a noção de casa e as relações de casa para além de uma estrutura que confina, protege e abriga, podemos destacar que mesmo com o distanciamento físico no auge da pandemia, foi possível criar dança para o vídeo e manter as interações entre nós, artistas. Os ciberespaços tensionaram a noção de distanciamento social, pois criaram ambientes em que corpos se aproximaram com o auxílio de equipamentos de gravação de vídeos relativamente acessíveis como celulares, aplicativos como ‘zoom reuniões’ e programas de edição mais simples e gratuitos como *movavi* e *shotcut*. Casas e corpos se integraram em plena pandemia, como aconteceu em um trabalho que nós duas fizemos juntas e ainda junto a outros artistas.



Fig. 4: Screenshot de cena da obra da *teleperformance* “Imediações” (2021), em destaque, as performers Paula Mathews e Alba Vieira. Fonte: Canal do Youtube da Bienal Internacional de Dança do Ceará. Disponível em: <https://youtu.be/sXeupLLcYvA> e https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

Para transformar o momento de crise em momento de trocas e aprendizagens, uma das experiências artísticas que realizamos em um coletivo na pandemia, em 2021, foi participar de um *atelier* de formação que culminou em uma

teleperformance intitulada ‘Imediações’ dirigida pelo pesquisador e artista italiano, Armando Menicacci². O *atelier*, “Presença à Distância”, foi realizado de 22 de fevereiro a 05 de março de 2021 de forma *online*. Menicacci estava em Montreal, no Canadá, e os alunos no Ceará e em estados como Bahia, Goiás, Espírito Santo, Minas Gerais, São Paulo e Santa Catarina; uma aluna estava na França. Estávamos todos sedentos por dialogar movimento e poéticas digitais, e por compartilhar nossa futura criação. Menicacci nos ensinou a utilizar um *software* licenciado, Isadora, de manipulação de vídeo em tempo real, mas que disponibilizou gratuitamente para nós alunos. Aprendemos de forma introdutória a programar imagem criando um *streaming* ao vivo.

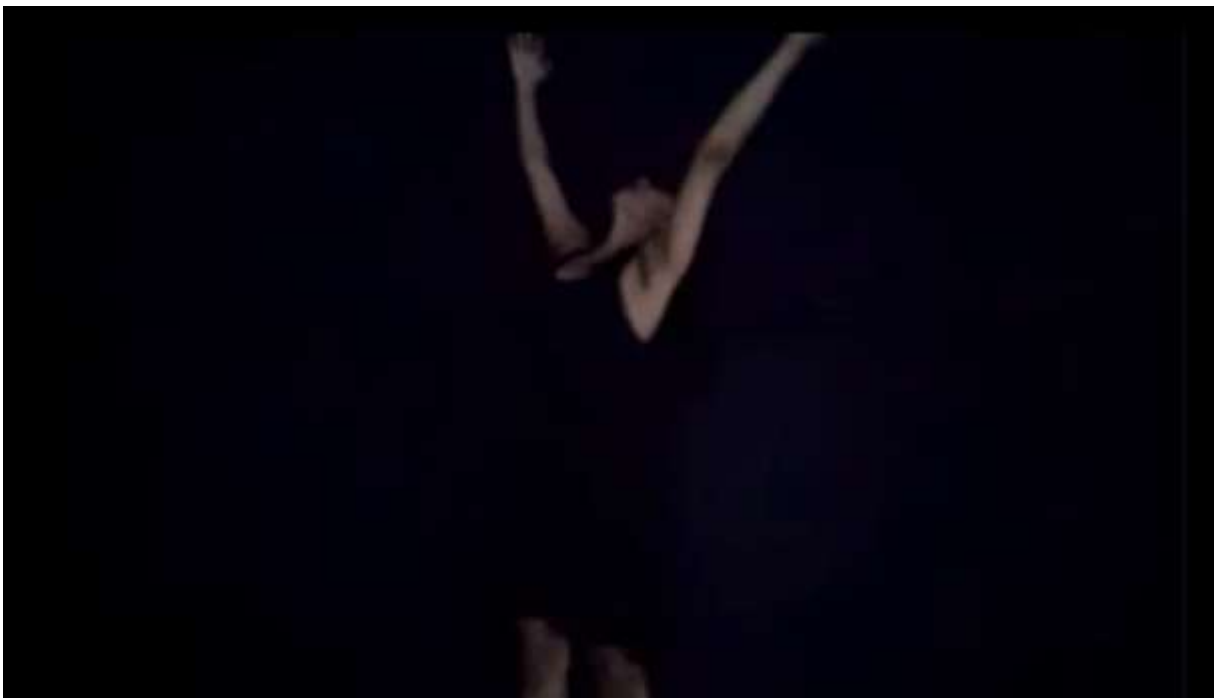


Fig. 5. Screenshot de cena da obra da *teleperformance* “Imediações” (2021); performer Paula Mathews. Fonte: Canal do *Youtube* da Bienal Internacional de Dança do Ceará. Disponível em: <https://youtu.be/sXeupLLcYvA> e https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

Um grupo de *telegram* foi criado e começamos a trocar imagens, comentários e reflexões sobre a experiência que estávamos vivenciando coletivamente. Colocamos em prática o significado da palavra ‘interação’, pois houve muita troca; estávamos agindo e interagindo todo o tempo. Aos poucos a dramaturgia foi surgindo: uma ideia de cuidado foi tomando corpo e culminou em

² Em Montreal, onde mora, Menicacci é membro do grupo estratégico canadense *Hexagram*. Suas criações foram expostas na França, Itália, Espanha, República Tcheca e seus projetos expográficos são desenvolvidos na Europa, África, América do Norte e América do Sul.

‘Imediações’.

Sobre o título, Menicacci explica:

Dentro da palavra tem ‘imediato’, de ‘mídia’ e temos novas mídias dentro das ações, mas também ‘imediações’ como proximidade, ao redor, como o que está perto. Porque *teleperformance* é telepresença em geral, e *teleperformance* em particular é uma forma intermediária entre a presença e a ausência. Como falou Jean-Louis Weissberg em seu livro “*Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*” (Presença à distância. Deslocamentos virtuais nas redes digitais). As modalidades da presença em distância redefinem os modos culturais do encontro³.

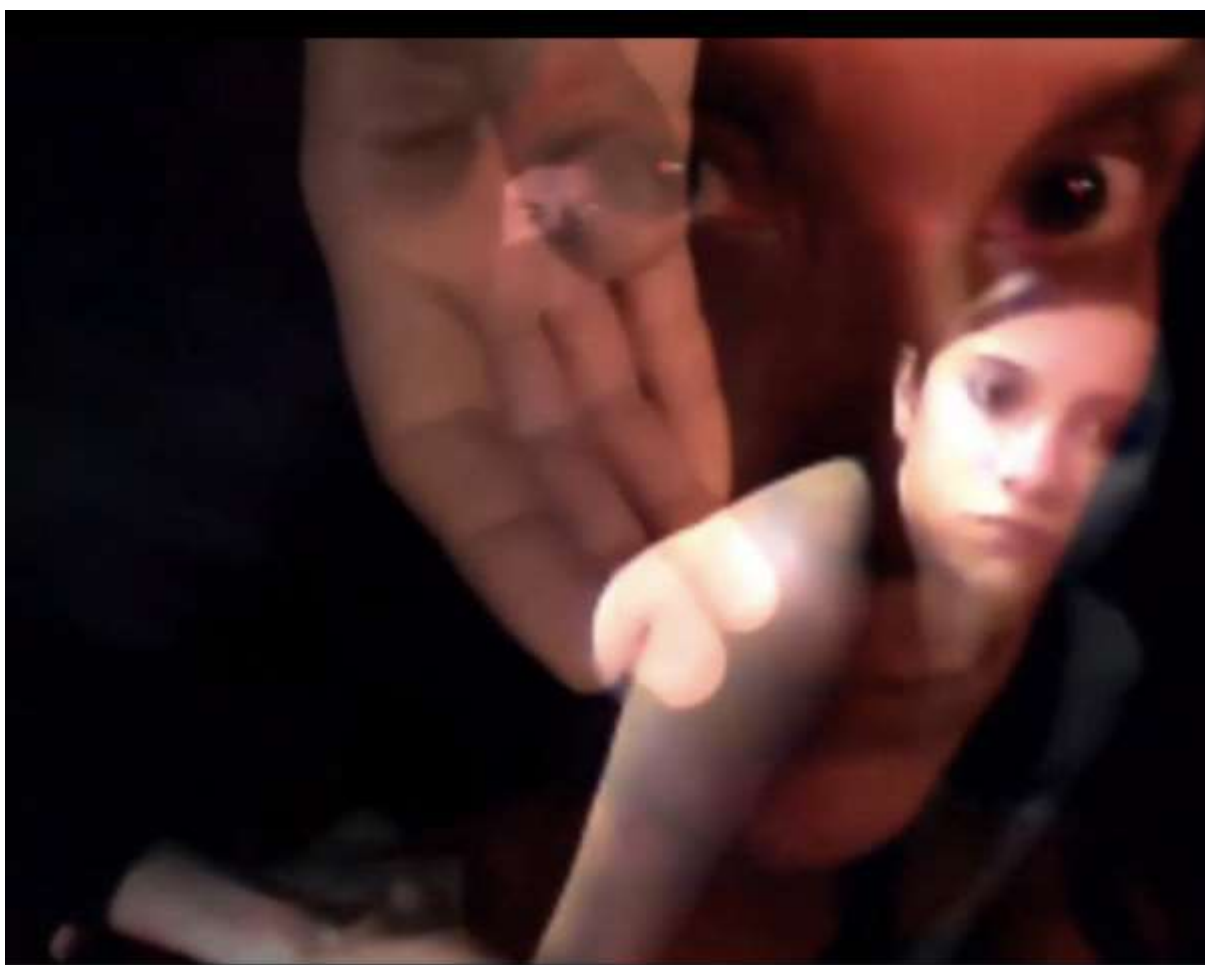


Fig. 6. Screenshot de cena da obra da *teleperformance* “Imediações” (2021), em destaque, as performers Paula Mathews e Alba Vieira. Fonte: Canal do Youtube da Bienal Internacional de Dança do Ceará. Disponível em: <https://youtu.be/sXeupLLcYvA> e https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

A obra foi apresentada nos dias 9 e 10 de março de 2021, às 21 horas, em formato de *live* em tempo real no Canal de *Youtube* da Bienal de Dança do Ceara ‘De Par Em Par’. Na descrição do trabalho no *Youtube*, essa experiência da oficina e da *teleperformance* é assim explicada:

³ Entrevista de Menicacci a Bruno Barreto em: <https://tvnordestevip.com/danca-armando-menicacci-traz-a-teleperformance-para-a-7a-bienal-de-par-em-par/>.

Teleperformance, conceito usado na oficina, é uma ação artística (*site specific*), que nasce do encontro das linguagens das artes cênicas com as linguagens das imagens em movimento - hibridizando-as e produzindo dois objetos distintos, um ao vivo e outro gravado. No caso da oficina, Armando ensinou o uso de ferramentas que trouxeram gratuitamente para as pessoas participantes, a possibilidade de criar e programar várias imagens/lives gerando um *streaming* ao vivo. Para Menicacci, esta é uma oportunidade para que os artistas permaneçam criando e interpretando, apesar dos contextos sociais e políticos mundial, conservando assim o capital cultural e garantindo uma nova fonte de criação e também de renda⁴.

Bastante pertinente a preocupação de Menicacci de oferecer possibilidades para não somente manter a arte viva durante a pandemia, mas também gerar fontes de renda para que as pessoas se mantivessem vivas. Diante da diversidade geográfica, intelectual, social dos integrantes da *teleperformance*, nada mais propício.

O *atelier* e a *teleperformance* nos fizeram transformar nossas casas em estúdios de gravação, pois tivemos que controlar bastante a luz e o cenário para que a filmagem não fosse prejudicada. O fundo deveria ser o mais escuro possível para que houvesse a impressão que estávamos todos na mesma 'casa virtual'. Assim como aprendemos em 2020 a interagir com os objetos e espaços da casa, essa experiência em 2021 nos permitiu interagir com outros habitantes na casa expandida virtual que criamos para nosso trabalho que, além de coletivo, foi intenso e colaborativo.

Aprendemos com Menicacci sobre modos de compor com planos *lincando-os*, sobre a bi e tridimensionalidade da tela, e ele nos explicou como iria criar a dramaturgia na montagem que faria em tempo real durante a nossa apresentação. Aprendemos também a nos relacionarmos melhor com a câmera entendendo seu papel dramático. Flusser (2009) chama a câmera de 'caixa preta'; fomos aos poucos desvendando sua estrutura, inteligência, programa, códigos e segredos já inscritos. Desvendamos suas funcionalidades, guiando-nos para conseguirmos melhores enquadramentos, planos, e assim direcionar o olhar de quem nos assistia.

Segundo Flusser (2009), os instrumentos são prolongamentos de órgãos do corpo e por serem prolongamento, alcançam mais longe e fundo, são mais poderosos e eficientes e simulam o órgão que prolongam. Assim como casa e corpo passaram a se fundir na pandemia, câmera e corpo se integram para formar uma

⁴ Descrição disponível em: https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

unidade funcional inseparável: “Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função dos aparelhos, funcionário e aparelho se confundem” (FLUSSER, 2009, p. 24).

3. Tok, tok - ‘ôh de casa!’

A pandemia nos levou a repensar nossa dança e a nossa casa, pois foi possível refletir e criar obras de interação entre a tríade: casa, dança e a câmera. O audiovisual nos contaminou fortemente. Não perdemos de vista que o corpo em relação realmente é o motor dos nossos trabalhos, sejam videodanças, *teleperformances*, cinedanças, e assim por diante nas interações entre o universo da dança, da *performance* e do audiovisual.

Discutimos como a casa de cada pessoa, incluindo as nossas, se transformou continuamente na pandemia, pois era muito mutante nossa conexão (e desconexão) com ela. Sem sairmos de casa, foi possível interagir com artistas de várias regiões do Brasil e do mundo. Cada um dançando de suas casas, mas com a tecnologia usada na *teleperformance* foi possível transmitir todos os artistas como se realmente estivéssemos em uma mesma casa, mesma tela, mesmo espaço.

Mesmo não estando no mesmo espaço físico de fato, houve muita interação durante a transmissão, fruto de trabalhos de conexão, trocas e diálogos entre participantes durante o *atelier* de formação. A força do encontro virtual potencializou nossa criação artística em pleno período do auge do distanciamento físico.

A mensagem nos parece bastante clara: há potência nos ciberespaços que permitem a conexão mesmo à distância. Para nós artistas, através desses espaços, as criações coletivas em dança não deixaram de acontecer mesmo durante uma crise sanitária que nos demandava distância física. Houve trocas com outras casas e corpos fora do nosso território geográfico.

Foi nessa *teleperformance* que nós duas, Paula e Alba, nos conhecemos. Nossas ‘casas’ permanecem integradas, e se expandiu para abrigar essa nova relação de pesquisadoras parceiras. Alba Vieira mora em Viçosa, Minas Gerais, e Paula em São Paulo capital. Talvez se não fosse pelas tecnologias e pelos ciberespaços, que romperam a nossa distância física, nunca viéssemos a nos

conhecer e a dançarmos juntas.



Fig. 7. Screenshot de cena da obra da *teleperformance* “Imediações” (2021), em destaque, as performers Paula Mathews e Alba Vieira. Fonte: Canal do Youtube da Bienal Internacional de Dança do Ceará. Disponível em: <https://youtu.be/sXeupLLcYvA> e https://youtu.be/Un7t1T_RqRg.

O ciberespaço nos acolheu e nós o transformamos em nossa casa comum. Casa em que compartilhamos nossa arte. É na sala de estar dessa casa virtual expandida que conversamos por várias horas e descobrimos um ponto em comum: havíamos produzido várias videodanças em nossas casas ‘reais’ durante a pandemia, e encontramos semelhanças entre elas. Nossas experiências foram singulares, pois foram subjetivas as relações que estabelecemos com nossas casas, nossos equipamentos, e com a linguagem do audiovisual. Mas a vontade de continuar essa parceria nos fez continuar nos (re)visitando. Abrimos janelas e portas das nossas casas virtuais para permitir que esse primeiro trabalho juntas se alongasse. Agora visitamos virtualmente outros espaços da nossa casa em comum, e nos encontramos também na cozinha, no quarto, no quintal... Pretendemos continuar fazendo outros trabalhos em colaboração, e continuar batendo na porta uma da outra: *tok, tok, tok*. ‘ôh de casa. Vamos continuar dançando juntas?’ Queremos também visitar outras casas, e expandir nossa casa virtual para convidar a entrar e integrar outras pessoas, outros corpos, outras artistas. Construir outras

experiências. E continuar perguntando: O que é possível nessas visitas e relações *online*?

Referências

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. 7º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *In: Revista Brasileira da Educação*. Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_LARROSA_BONDIA.PDF. Acesso: 18 mar. 2022.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FOUCAULT, M. De Espaços Outros. **Estudos Avançados** 27. n. 79, p. 113-122, 2013. Tradução de Ana Cristina Arantes Nasser. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/68705>. Acesso em: 15 mai. 2022.

HARAWAY, D. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HASEMAN, B. Manifesto pela Pesquisa Performativa. *In: SILVA, C. R.; FELIX, D.; SILVEIRA, D.; SUEYOSHI, H. I.; AMALFI, M. (orgs.). Resumos do 5º Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP*. São Paulo: PPGAC-ECA/USP, 2015, p. 41-53.

PAIS, A. **O discurso da Cumplicidade**. Dramaturgias contemporâneas. Lisboa: Edições Colibri, 2004.

PAULINO, L. A. **O que pode uma ecodrag?** processos criativos “cuier”, potências de vida e poéticas ecobiográficas. 2020. 364f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. Disponível: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/32566>. Acesso em: 20 out. 2021.

SOUZA, E. T. Embodiment (Corporalização), Soma e Dança: alguns nexos possíveis. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 10, n. 4, 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/92446>. Acesso em: 17 nov. 2020.

Paula Matthews (UFOP) (PPGAC/UFOP)

E-mail: paulamathews7@gmail.com

Bailarina, Coreógrafa, Diretora de Arte, Turismóloga e Pesquisadora, Mestranda em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), Especialista em Direção de Arte Audiovisual pelo Senac-SP, Bacharela e Licenciada em Dança pela Universidade Anhembi Morumbi-SP.

Alba Pedreira Vieira (UFV/UFOP/UFMG)

E-mail: albapvieira3@gmail.com

Professora, artista e pesquisadora do Curso de Graduação em Dança da Universidade Federal de Viçosa, e nos programas de pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto e em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Membro da Equipe Editorial da Art Research Journal. Publicou três livros e tem trabalhos artísticos e acadêmicos apresentados em mais de 12 países.

A dança/performance em Festas Online

Pedro Ydac (UFPel)
Rebeca Recuero Rebs (UFPel)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: O trabalho busca compreender as potencialidades e características da dança/performance em festas online. Logo, se fez necessário entender o corpo como obra artística, produtor de um discurso social e relacional manifestado pela performatividade através da dança. Além disso, este corpo é virtualizado e tem a sua visualidade e comunicação mediada pela internet, ocorrendo em territórios virtuais com caráter festivo. A pesquisa foi realizada em três etapas (a análise documental de 10 festas online, uma observação participante e, após, a aplicação de *surveys* com entrevistas em 163 participantes destas festas). Como resultados, percebeu-se a existência de novas significações para a dança/performance tecnologicamente mediada, apontando para a presença de características peculiares como: o direcionamento do olhar das audiências para a performance, a possibilidade de corpos dançantes fragmentados, a sensação de presença constante no palco virtual, as performances interativas com a câmera, a potencialização e desconhecimento da audiência, a segurança física performática e a construção do sujeito dançante para além do corpo.

Palavras-chave: DANÇA. PERFORMANCE VIRTUAL. FESTA VIRTUAL. DANÇA PARA A TELA.

Abstract: The work seeks to understand the potential and characteristics of dance/performance in online parties. Therefore, it was necessary to understand the body as an artistic work, producer of a social and relational discourse manifested by performativity through dance. In addition this body is virtualized and has its visuality and communication mediated by the internet, taking place in virtual territories with a festive characteristic. The research was carried out in three stages (document analysis of 10 online parties, participant observation and the application of interviews with 163 participants of these parties). As results, we observed the existence of new meanings for the technologically mediated dance/performance, pointing to the presence of peculiar characteristics such as: the potential direction of the audience's gaze towards the performance, the possibility of fragmented dancing bodies, the sense of presence constant on the virtual stage, the interactive performances with the camera, the potentialization and lack of knowledge of the audience, the performative physical security and the construction of the dancing subject beyond the body.

Keywords: DANCE. VIRTUAL PERFORMANCE. VIRTUAL PARTY. SCREENDANCE.

1. Introdução

Frente à pandemia gerada pelo novo coronavírus em 2020 (SARS-CoV-2), diversas atividades sociais necessitaram do suporte da internet para continuarem a ocorrer. Entre estas atividades sociais, estão as festas, caracterizadas por “um intervalo de forte socialização, de compartilhamento integral dos instrumentos, dos recursos e forças”, rompendo “o período durante o qual as pessoas cumprem seus afazeres de modo isolado, em incontáveis e diversos domínios” (CAILLOIS, 2015, p. 43).

Com a pandemia, do mesmo modo que outras atividades sociais, as festas não apenas pararam de ocorrer em espaços concretos, como também migraram para os lugares virtuais, apontando para uma transposição e possível readaptação de seus valores e regras sociais nestes novos ambientes mediados pela internet. Nestes ambientes, ausentes da presença física, a audiovisualidade ganha força e o corpo percebido virtualmente aponta para performances peculiares da virtualidade, ainda que sempre associadas ao seu significado físico.

Assim, este trabalho busca compreender as potencialidades e características da dança/performance nestas festas online. Problematisa-se suas qualidades, buscando entender, ainda, em que medida a noção de performance dançada presencial ou corporalizada pode dar conta das novas demandas simbólicas na gestão das relações cada vez mais mediadas pelos mecanismos virtuais de interação, sobretudo aquelas manifestadas através da dança.

2. Corpo Dançante, Performance e Relações

Performance é um dos termos mais abrangentes para descrever apresentações artísticas, principalmente as que utilizam o corpo do artista como parte da obra (MELIM, 2008). Por meio dela, o indivíduo é convertido em um performer, ou seja, ele entra no campo da atuação, representando ações ou mesmo revelando e/ou construindo uma identidade, uma narrativa ou significação em uma determinada situação. Logo, a prática de atuar, de encenar, implica em um desempenho com uma intenção particular e social que, na maior parte das vezes, é acompanhada por um público¹ (GOFFMAN, 1986).

¹ Algumas performances não necessitam de público, como por exemplo, casamentos, funerais, etc.

A dança pode ser considerada como um tipo de performance, onde há um "fazer-dizer do corpo" (COUTINHO, 2011). Ela não apenas carrega e transmite ideias de emoção, consciência, pressentimento, e/ou expressa tensões físicas e espaciais, como também é um "elemento integrante do ser humano por si só, como ação e expressão cotidiana e espontânea" (MARQUES, 1990). Logo, a dança também pode ser considerada uma atuação, uma representação destas sensações.

Assim, pensar a dança e a performance é pensar em um corpo que se movimenta, que age em um espaço e tempo único, com a intenção de produzir significações, e, conseqüentemente, comunicação. É a ideia trazida por Katz e Greiner (2005) através do conceito de corpomídia, em que o corpo é entendido como sendo produtor de suas mediações no mundo. Logo, ele é capaz de produzir significados e discursos próprios não verbais, organizados através da ação corporal (SETENTA, 2008). Judith Butler (1997), inclusive, trata do corpo como um lugar de linguagem que é situado no mundo a partir de estruturas de poder que determinarão sua enunciação performativa. Significa pensarmos que a forma como o corpo se move (ou dança, em sua performance), tem relação com uma estrutura sistêmica social, política e cultural que rege não apenas a forma da sociedade compreender a dança, como também age na forma como se dança.

Essa estrutura determinante que age no significado e no modo de acontecimento da performance, é abordada por Foucault (2004) como sendo uma "domesticação dos corpos", justamente quando o autor propõe que existem dispositivos sociais que justificam as relações de poder no espaço social, como a vigilância e a punição. Pensar a vigilância implica em perceber que existirão sujeitos que a exercerão por meio do controle do olhar. Logo, quando se dança percebendo a existência de público, se reconhece a presença da observação (e possível julgamento) do(s) outro(s).

Já a punição, age nos corpos por meio do castigo, legalizando mecanismos disciplinares pelo poder, sem que isso seja visto como excesso. Com isso, o poder de punir torna-se discreto (FOUCAULT, 2004). É possível aplicar esta domesticação dos corpos também nas danças-performances em ambientes sociais, onde o sujeito molda as formas de seu corpo, cria cenários, movimentos em um tempo e local específicos, dentro dos olhares carregados de normas sociais. A punição pela dança-performance poderia ser entendida como a falta dos aplausos, o riso com apelo ao ridículo ou mesmo o não direcionamento do olhar ao corpo que

quer ser visto.

A partir destas colocações, é possível compreender que a forma do corpo se mover, se mostrar e até mesmo dançar, é proveniente de um diálogo social, cultural e político, além do artístico. Significa que o corpo dança não apenas com o intuito de expressar-se, como registro de vida e de força (VIANNA, 2005), mas também como forma de comunicação, com intencionalidades afetadas e transformadas pelo contexto social e costumes específicos de cada comunidade (GASPARINI; KATZ, 2013; GUARATO, 2016). A sua performance age e é exibida dentro de um contexto que determinará significações para as suas ações. Assim, a performance pode assumir uma infinidade de estéticas que se associam a estratégias compositivas diferenciadas, podendo estar atrelada à experiência sensível da captação de valores, ultrapassando a esfera puramente artística e associando-se ao subjetivo (SODRÉ, 2006).

O corpo na dança pode ser entendido como o objeto performante: "o que um corpo é depende, intrinsecamente, de uma perspectiva. Sendo assim, todo corpo é disponível para vir a ser o que é para uma perspectiva alheia [...]" (LIMA, 2002). Há, então, a perspectiva de observador, não bastando apenas considerar que o observado está performando, mas também que o assistido é um artista, apresentando sua obra por meio do corpo.

Pode-se considerar, ainda, que há casos em que o corpo não é o foco da obra, ou que sua presença não é tão clara, mas ele continua presente e influenciado a mise-en-scène artística, pois "o corpo é referência sendo simultaneamente criador e obra" (LONDERO, 2014, p. 12). O corpo na dança e performance mantém relação com o espaço e com o tempo no momento de sua realização artística, envolvendo outros elementos (como a luz, o ambiente o figurino, outros corpos, as tecnologias, o som, etc.) que formarão seu campo de significação, especialmente para quem o assiste.

É importante percebermos que hoje, mais do que nunca, a dança encontra outros palcos que vão além do físico, transformando estes corpos físicos em corpos virtuais, tecnológicos ou corpotecnológicos (ARAÚJO, 2010; SANTAELLA, 2007). Logo, seu espaço de atuação é ampliado e reconfigurado, permitindo performances com potencial global, ubíquo e atemporais. Ela ocorre agora, também no ciberespaço, encontrando inúmeros lugares com significações atreladas ao mundo físico, ainda que com novas formas de apropriação social. Entre

eles, encontramos as festas online (ou festas virtuais), onde a dança-performance não apenas parece potencializar suas ações ligadas ao corpo, como também adquire novos sentidos permeados pelas tecnologias da comunicação.

3. As Festas Online

Festa é um conceito amplo para denominar tão diferentes reuniões humanas com definições e objetivos diferentes. Contudo, elas convergem em que quando há uma festa, há junto uma disrupção do cotidiano (DUVIGNAUD, 1977; CAILLOIS, 2015). Esta disrupção pode ser entendida como uma mudança no comportamento usual das pessoas ou mesmo na função inicial do lugar. O que seria considerado impróprio em um momento específico, no momento festivo não o é. Por exemplo, a festa pode fazer uso de diferentes lugares, como uma rua, que é utilizada para trânsito, e, no momento da festa, ser utilizada para dançar.

Para Ferreira (2003), a festa também é uma luta pelo poder, definida através de uma luta pela conceituação do espaço (mais precisamente lugar) e das emoções e alegrias definidas como festivas. Festejar será dominar o discurso que define este ou aquele espaço como festivo. Portanto, para uma congregação ser uma festa é necessário que os participantes queiram que ela seja e exista um espaço apropriado. Enquanto o indivíduo considera que festeja, ele participa da festa. Quando ele deixa de festejar, o evento perde sua qualidade festiva, passa a ser um espetáculo à parte.

A festa ainda pode ser compreendida como sendo um "terceiro lugar", conforme aponta Oldenburg (1989). O autor traz uma reflexão sobre os espaços, dividindo-os em categorias a partir de suas simbologias. O "primeiro lugar" é aquele privado, que tem a função de abrigo e proteção, sendo este o lar (a morada das pessoas), capaz de isolar o sujeito do convívio com pessoas de fora da família. O "segundo lugar" é dedicado às funções de trabalho e produção, ou seja, fábricas, lojas e escritórios, onde os indivíduos devem seguir padrões de comportamento pré-determinado. Por fim, o "terceiro lugar" não é considerado privado e nem é dedicado à produção. Sua função é a sociabilidade, ele é onde as pessoas se reúnem para se encontrarem, conhecerem e criar novos laços em um convívio tranquilo, sem a necessidade de produzir, e sem interesses comerciais.

Rebs (2009) observou que sentidos, comportamentos e significados

provenientes das festas concretas (terceiros lugares físicos) também podem ser observados nas festas em ambientes virtuais (terceiros lugares virtuais). Logo, mesmo no ciberespaço, a festa mantém a qualidade da existência de um lugar delimitado que pode despertar sentimentos de pertença e construir uma identidade indicativa de território com o propósito festivo. As festas virtuais constituem-se em um território com maior liberdade e segurança com relação às manifestações sociais e identitárias, pois, supostamente, os indivíduos podem remodelar suas identidades e características físicas, obtendo maior segurança física devido ao suporte da Internet (REBS, 2009, p. 33).

O contexto pandêmico parece potencializar as interações online justamente pela indicação de distanciamento social (PRIMO, 2020). Consequentemente, as festas concretas deixam de acontecer, fazendo com que o desejo de sociabilidade seja exposto para o universo virtual, "concretizando-se" em eventos online e uma potencialização do uso das plataformas de redes sociais.

Pensando sobre isso, Silva, Lima e Couto (2020) afirmam que também os modos de participarmos e organizarmos as festas foram modificados com a chegada da pandemia, pois a presença se torna virtual, não física (ainda que dependente dela), oferecendo experiências de conectividades diferentes das que se tinha anteriormente e que se dão por meio de transmissões ao vivo.

“As câmeras quando nos acompanham sozinhas, sendo câmeras-testemunhas, isso é sem a presença de cameraman, diluem a dicotomia entre realizador-observador” (FERNANDES, 2018 p. 109). Quando atuamos diante de uma câmera, essa sem operador, nos aproximamos dos observadores da obra, no sentido em que observamos ao mesmo tempo em que realizamos.

O flerte, a paquera e a troca de capital social (BERTOLINI; BRAVO, 2004), acontece com as mesmas intencionalidades e características das festas físicas: a intenção de formar laços sociais (REBS, 2009). Assim, os motivos sociais de acontecimento das festas concretas, também parecem estar sendo reproduzidos nas festas virtuais, visto que, enquanto sujeito social, o ser humano em distanciamento social obrigado pela pandemia, vai buscar algum tipo de interação, ainda que mediada pela internet.

Entretanto, parecem existir algumas significações e ressignificações do modo de performance e dança do sujeito nestes eventos online. Ainda que tenha o

dança/performance parece "enquadrar-se" às lógicas audiovisuais e da cibercultura.

4. Percurso Metodológico

A partir da compreensão da dança enquanto performance que pode se dar em ambientes festivos localizados no ciberespaço e com intencionalidades características do contexto e que podem estar atreladas à comunicação social, buscamos nesta pesquisa compreender as potencialidades e características da dança/performance em festas online. Que sentidos ela adquire neste contexto mediado pela internet? Que valores são apropriados, transformados ou mesmo criados nesta transposição do evento físico para o online pensando na dança/performance? Que potência a dança encontra neste lugar? Para tentar responder a estas questões, nosso percurso metodológico foi organizado em três etapas.

A primeira delas chamamos de análise documental das festas. Ela se caracterizou por uma coleta de dados - em sua maior parte quantitativos - provenientes de 10 festas virtuais previamente selecionadas pelos pesquisadores. Estas festas ocorreram de forma totalmente online nos dias de 30/05/2020, 11/7/2020, 12/02/2021, 26/03/2021, 20/04/2021, 01/05/2021, 28/05/2021, 17/07/2021, 23/07/2021 e 27/08/2021.

A segunda etapa se caracterizou por uma observação participante. Um dos autores participou de forma síncrona e ativamente das festas de 12/02/2021 e 26/03/2021. Além desta participação enquanto integrante das festas online, o autor também acompanhou a de 17/07/2021 e 23/07/2021 como integrante da organização do evento, desempenhando a posição de moderador, responsável por verificar se os participantes estavam realmente com as câmeras abertas e acompanhar o chat para monitorar as conversas.

A terceira etapa se caracterizou pela aplicação de *surveys* com entrevistas nos participantes das festas analisadas com o intuito de adquirir dados qualitativos, além dos quantitativos que viessem a complementar a compreensão das (re)significações da dança/performance ocorrida nestes eventos. Com a ajuda de um dos organizadores das festas, foram enviadas as entrevistas para cada participante por meio de seus e-mails. Elas ficaram disponíveis de 15 de novembro de 2021 até dia 30 do mesmo mês. No total, obteve-se 163 respostas.

Ao final destas etapas, realizamos triangulação dos dados, ocorrendo a organização, comparação e interpretação das informações obtidas.

5. As Festas e os Participantes/Dançarinos/Performances

As Festas eram anunciadas através de um perfil na plataforma de redes sociais *Instagram* e em grupos no *Telegram* (rede de telecomunicação). Os ingressos eram vendidos e distribuídos pela plataforma do *Sympla*. Elas aconteciam no *Zoom*, *software* de videoconferências, sendo assim, o “palco” dos encontros virtuais. Por meio da tela do computador que os apresentavam, os participantes eram livres para realizarem suas performances. Entretanto, era preciso cumprir quatro regras previamente estipuladas: ser maior de 18 anos; manter a câmera aberta (estar presente com vídeo); ter respeito pelos outros participante (sem discriminações, perseguições e/ou incômodos) para a manutenção de um espaço seguro e confiável; e a não gravação da festa, sendo essa tanto imagética quanto textual (do *chat* da festa). Já neste momento, é possível estabelecer relações com as festas concretas, onde regras também eram adotadas. Porém, por se tratar de um universo virtual, a necessidade do reconhecimento da presença dos indivíduos e intenção de uma interação por meio de aparatos tecnológicos, tornou-se necessária para o desenvolvimento do evento.

Além disso, outras formas de capital normativo (ou seja, valores sociais referentes às regras) eram estipuladas como não havia áudio oriundo dos microfones de participantes da festa, a conversa entre eles era feita exclusivamente através do *chat* (que podia se dar de forma privada ou pública). O áudio da festa era música transmitida pelo *Twitch* e, em grande parte das vezes, era inédita e sempre coordenada pela apresentação de *Djs* (*Disc Jockeys*)

As câmeras dos participantes eram exibidas a critério de *Vjs* (*Video Jockeys*) e moderadores, podendo ser mostradas mais de uma por vez (e por tempo indeterminado), dependendo da reação dos outros participantes ao observarem. Ou seja, existia uma vigilância na dança performática dos participantes feita pelos moderadores com a intenção de selecionar aquele sujeito que pudesse agradar mais ao público da festa. Caso a performance não agradasse ao público ou despertasse certo desinteresse (tanto do público quanto performer), era retirada. Aqui podemos compreender como certa “punição” por este(s) corpo(s) não suprirem as

expectativas sociais dos observadores.

Quando perguntamos sobre a motivação dos sujeitos em participar destas festas virtuais, observou-se que todos relataram o distanciamento social e a falta de interações sociais com outras pessoas ocasionada pela pandemia. Ao serem questionados se já haviam participado de alguma outra festa online antes da pandemia, 94% responderam que não, o que aponta novamente para esta necessidade social da disrupção do cotidiano tratada por Duvignaud (1977) e Caillois (2015), ainda que ocorrentes em terceiros lugares virtuais (OLDENBURG, 1969; REBS, 2009).

Também se verificou que as pessoas participaram, na maior parte das vezes, sozinhas em seu espaço físico (67,5%). 35% já participaram com mais uma pessoa, 6,7% com duas pessoas e 4,9% com mais de duas pessoas. Este dado aponta para possíveis performances e danças coletivas (não apenas individualizadas). Do mesmo modo, aponta para uma resignificação do lugar privado (um quarto, por exemplo), que passa a assumir (ainda que “protegido” da presença física dos outros participantes) a função de terceiro lugar, especialmente quando mais de uma pessoa partilhava o espaço concreto, que era também compartilhado com todos da festa no espaço virtual.

91% afirmaram construir uma apresentação visual que considerasse pertinente para a sua presença e dança no evento. Ou seja, é possível percebermos uma preocupação significativa com o espaço físico que apareceria na tela. Este fato pode estar associado ao mesmo comportamento dos sujeitos de colocar vestimentas ou construir uma aparência que considerem significativa ou interessante para participarem de eventos sociais, como em festas concretas. Porém, como a tela do computador é estática (ainda que existisse em alguns caso o movimento de câmera), o que comporia a imagem transmitida, além do corpo dançante, era limitado pelo enquadramento da câmera. Entretanto, a construção da visualidade - do que iria aparecer na tela - também apontou ser um fator pensado pelos participantes (como o quarto arrumado, decoração do lugar com elementos que apontassem para festas, como luzes, globos, etc.). 60% disse que organizavam o local físico, 39% faziam uma projeção de luzes fazendo referência às festas físicas, 23% nunca mudaram nada do local, 19% decoraram o espaço com algum elemento, 19% colocaram fundos virtuais (utilizando de efeitos do aplicativo *Zoom*), 12% 1004
borraram o fundo (usando o efeito do *Zoom*). Esta visualidade para além do corpo

dançante que compõe o “cenário” enquadrado pela câmera podem revelar traços da identidade construída e ou desejada pelos sujeitos que dançam, fazendo parte da própria performance.

49,5% dos respondentes afirmaram movimentar a sua câmera, saindo da projeção tradicional unicamente frontal e estática. Este movimentar a câmara tinha a intenção de não apenas diversificar o enquadramento da sua tela (66%), como também buscavam a intenção de mostrar outras partes do corpo. 34% afirmaram que sempre mostravam o corpo todo em sua dança, ainda que em diferentes ângulos. 34% mostravam apenas a metade do seu corpo, 13% mostravam partes específicas e 11% apenas o rosto. Este dado indica a possibilidade de direcionamento do olhar dos demais participantes de uma forma controlada, não apenas pelos moderadores que selecionavam quem estaria no “palco virtual”, como também o direcionamento feito pelos participantes-dançarinos, do que eles gostariam de dar ênfase ou mesmo esconder de seus corpos. Por meio destes dados percebemos a utilização desta potencialidade das tecnologias audiovisuais como forma de flerte e expressão identitária dos participantes.

Já mostrei alguns detalhes específicos [do meu corpo] para chamar a atenção [...] Gosto de exibir meu corpo todo enquanto danço, quando quero dar ênfase a uma parte específica, me aproximo da *webcam*. Gosto de me aproximar e me afastar da câmera, inclusive pra ver as reações (Trecho do respondente 33).

De acordo com o respondente 147 “O interessante da câmera é poder focar em partes do corpo de um jeito que seria diferente do ao vivo”, ou seja, existiria a possibilidade de trazer outras significações para partes de si que não são facilmente percebidas em festas concretas. Por exemplo, uma tatuagem discreta, um ângulo *plongée* do corpo ou até mesmo revelar corpos fragmentados e que, ainda assim, possuem sentido e se movimentam em sua dança. Apesar das festas virtuais apontarem limites para a desenvoltura da dança (como o espaço físico reduzido do participante), as plataformas parecem potencializar o domínio do participante protagonista da dança para o direcionamento do olhar do público em sua performance.

26% se incomodaram pela presença da câmera, em algum grau, sendo os sentimentos de vergonha e timidez os principais motivos. Porém, alguns respondentes confirmaram sentirem-se encorajados para a execução da sua

performance justamente pela proteção da câmera:

[...] Acredito que na festa online pessoas mais tímidas acabam se soltando mais por estarem em um ambiente seguro, tanto espaço físico (própria casa/quarto) quanto online (moderadores). [...] Sinto que consigo me soltar mais nas festinhas *on* (Trecho do respondente 36).

95,5% dos respondentes afirmaram gostar da experiência de participar da festa online e participariam de outra. 3,5% gostaram, mas não participariam de outra e 1% não gostou, mas participaria de outra. Apesar deste dado apontar estar associado ao momento pandêmico de distanciamento social, ele aponta para um repensar estes lugares virtuais como espaços de performances, de interação social com outras funcionalidades para além da conversação ou formação de laços, mas também como forma de entretenimento, onde a dança é indicada como sendo um elemento importante.

6. Características Da Dança/Performance Em Festas Online

A partir dos dados apresentados e analisados anteriormente, percebemos a existência de possíveis proposições - ancoradas na mediação tecnológica e busca por sociabilidade - que indicam trazer sentidos peculiares a estas danças ocorrentes em festas online. Assim, apontamos características norteadoras deste processo de construção de significado da dança/performance síncrona e tecnologicamente mediada que ocorre nestes terceiros lugares do ciberespaço. Eles são:

O Direcionamento do olhar das audiências à performance: a dança adquire a possibilidade de ser vista de modo fragmentado e potencial, com a orientação da atenção do visualizador, pois os sujeitos dançantes não apenas se apropriam da movimentação da câmera, como também trabalham os enquadramentos dos elementos compositivos da tela. Logo, diferente das danças físicas onde movimentos e outras tecnologias cênicas (como jogos de luzes, por exemplo) são utilizadas para buscar a atenção do público, na dança destas festas online, o próprio sujeito performático pode potencializar a visualização de partes do seu corpo por meio de aproximação da câmera, esconder elementos corporais que deseja, mostrando seu físico fragmentado na tela ou mesmo escolher de que modo a visualidade do seu corpo será reproduzida. De certa forma, este corpo dançante virtualizado adquire certa autonomia neste percurso de sincronia com as

1006

tecnologias, proporcionando ao seu público, novas experiências visuais que indicam ser diferentes das festas físicas.

A possibilidade de corpos dançantes fragmentados: ainda que pareça óbvia a presença de um corpo físico dançando do outro lado da câmera, este corpo pode ser fragmentado, omitindo elementos de si por escolha do sujeito dançante. Logo, o corpo dança para se divertir, para seduzir, para socializar ou mesmo para se identificar, mas dança em janelas que fragmentam pedaços e potencializam outros, de acordo com a intencionalidade do ser dançante.

A sensação de presença constante no palco virtual: apesar de alguns participantes das festas serem selecionados e alternados para comporem suas performances dançantes na tela principal da festa, os sujeitos reconhecem a possibilidade de estarem sendo vigiados, tanto pelos moderadores e Vjs que escolhem performances para destacar no evento, como pelos demais participantes que podem escolher para qual tela querem observar, ainda que o dançarino não tenha conhecimento claro de quem o observa.

As performances interativas com a câmera: a tecnologia de transmissão e recepção das imagens audiovisuais se tornam elementos importantes nestas danças. A linguagem da dança dialoga com a linguagem audiovisual. O sujeito dança para a câmera, manuseia-a, movimenta-a, como se fosse o olhar do outro, caracterizando uma performance sempre em relação com a câmera e com o que ele vê de si, através deste “espelho” da transmissão visual de si presente na tela.

A segurança física performática: este fator pode ser ainda um elemento importante para a compreensão e ressignificação da dança nestas festas online, pois a impossibilidade da presença física - ainda que reconhecida sua simbologia através da virtualidade - aponta sugerir certa segurança e proteção ao sujeito performático que tem não apenas a opção de mostrar o que quer em sua dança, como também permite a construção de personagens que ficam - fisicamente - protegidos. Sua identidade física pode ser sempre protegida/ocultada.

Eu me senti bastante livre pra fazer coisas que eu não faria ao vivo. Não gosto de festas presenciais, tenho problemas com excesso de pessoas. As festas do [...] me permitiram um rolê divertido e conhecer novas pessoas, sem os problemas de transporte até um lugar, música alta, excesso de pessoas no mesmo ambiente e etc, coisas que no geral me incomodam. Na festa online fico muito mais a vontade, consigo conversar com pessoas novas, me divertir mais, sair se não me sentir bem e voltar caso dê vontade (Trecho relatado pelo respondente 57).

A construção do sujeito dançante para além do corpo: mesmo que exista a possibilidade de modificar/transformar os corpos dançantes do mesmo modo que no mundo físico (com maquiagens, roupas, etc.), o espaço da festa online é expandido para o enquadramento escolhido pelo participante. Logo, o lugar privado (primeiro lugar) é ressignificado e incorporado na performance do sujeito que tem a opção de remodelá-lo, assim como faz em seu corpo. O espaço transmitido pelo enquadramento da tela passa a fazer parte do corpo dançante performático.

Organizo o lugar e me arrumo para aperfeiçoar a experiência, como se estivesse em um evento presencial. Me ajuda a entrar no clima e também garanto que terei certo controle sobre o que estão vendo do meu lado da câmera (Trecho relatado pelo respondente 56).

A potencialização e desconhecimento da audiência: em uma festa virtual com mil participantes, caso o sujeito seja o escolhido para o palco virtual, ele poderá ser observado pelos mil participantes. Ainda assim, não é possível saber quem o observa. Assim, se reconhece a força de visibilidade que a performance do sujeito pode adquirir e, ao mesmo tempo, não se conhece exatamente quem o observa.

7. Considerações Finais

Com esta pesquisa, buscamos compreender as potencialidades e características da dança/performance ocorrentes em festas online. Dentro deste recorte, abordamos os sentidos que ela adquire neste contexto mediado pela internet, tentando entender as motivações e intuítos para o seu desenvolvimento (em especial neste contexto pandêmico, onde as festas virtuais parecem ter ocorrido com mais frequência e mais adeptos).

Por meio de um percurso metodológico caracterizado por uma análise documental, observação participante e, posteriormente a aplicação de uma *survey* com entrevistas, conseguimos perceber que a dança (enquanto performance) parece perpetuar também no ciberespaço a sua funcionalidade social, relacional, comunicacional e sensorial. Porém, para além dessa transposição de características valorativas do físico para o virtual, também detectamos a presença de novas possibilidades que se dão pela mediação tecnológica.

Apontamos, então, para a compreensão do direcionamento do olhar das audiências para o sujeito dançante, o que está associado à necessidade de uma performance interativa com a câmera (seja manuseando-a ou mesmo direcionando a

atuação para ela). A presença da fragmentação dos corpos e a opção de ampliação da performance para além destes corpos (como o que se escolhe para aparecer na tela), também se mostraram elementos importantes para pensar a dança nas festas virtuais, assim como a constante sensação de estar em um “palco virtual”. Há, porém, o desconhecimento da audiência que realmente observa o sujeito performático, ainda que essa visualização seja potencializada pelo evento. Ainda verificamos o despertar de uma “segurança” física nestas atuações dançantes, o que indica um terceiro lugar no ciberespaço que não apenas estimula sujeitos a performatizar, como também propicia novas experiências do fazer/sentir a dança.

Assim, a dança parece expandir seus espaços de atuação quando incorpora as tecnologias audiovisuais à sua estrutura, oferecendo novas características à sua existência (ou mesmo, novas formas artísticas, fruto dessa hibridização dança-tecnologias do audiovisual). Ela amplia seus significados e produção de sentidos, indicando a necessidade de novos olhares para a compreensão deste fenômeno social e performático característico da atualidade.

Referências

ARAÚJO, S. P. Linguagem, tecnologia e dança: o “corpotecnológico”. **Texto Livre**, v. 3, n. 2, p. 45-52, 2010.

BERTOLINI, S.; BRAVO, G. **Social Capital, a Multidimensional Concept**.

Disponível em:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.197.1952&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 27 mar. 2022.

BUTLER, J. **The psychic life of power**: Theories in subjection. Stanford University Press, 1997.

CAILLOIS, R. O sagrado de transgressão-Teoria da festa. **Outra travessia**, n. 19, p. 15-56, 2015.

COUTINHO, L. P. **Dança, performance e artes visuais**: imagens e discursos do corpo. 2011.

MARQUES, I. A. Dança e educação. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 16, n. 1-2, p. 5-22, 1990.

DUVIGNAUD, J. **Le don du rien**: essai d'anthropologie de la fête. Paris: Stock, 1977.

FERREIRA, L. F. O lugar festivo - a festa como essência espaço-temporal do lugar. **Espaço e cultura**, n. 15, 2003.

FERNANDES, C. **Dança Cristal**: da arte do movimento à abordagem somático-performativa. SciELO-EDUFBA, 2018.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 23ª ed. São Paulo: Graal, 2004.

GASPARINI, I.; KATZ, H. Comunicação entre Dança e Público: O papel do coreógrafo na construção da relação obra-espectador. **Dança**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Dança, v. 2, n. 2, p. 51-66, 2013.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. 8ª ed., Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999. Primeira edição em 1959.

GUARATO, R. Dança e os meios de comunicação de massa. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v. 2, n. 27, p. 5-20, 2016.

KATZ, H.; GREINER, C. **Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo**. Colección Teoría de las Artes Escénicas–Archivo Virtual, 2005. Disponível em: <http://artescenicass.uclm.es/index.php>.

LIMA, T. S. O que é um corpo? **Religião e Sociedade**, v. 22, n. 1, p. 9-20, 2002.

LONDERO, A. C. *et al.* **O corpo na arte da performance**: artistas visuais e artistas da cena no Rio Grande do Sul. 2014.

MELIM, R. **Performance nas artes visuais**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2008.

OLDENBURG, R. **The Great Good Place**. New York, NY, USA: Marlowe & Co., 1989.

PRIMO, A. Afetividade e relacionamentos em tempos de isolamento social: intensificação do uso de mídias sociais para interação durante a pandemia de COVID-19: Emotions and relationships during social isolation: intensifying the use of social media for interaction during the COVID-19 pandemic. **Comunicação & Inovação**, v. 21, n. 47, 2020.

REBS, R. R. **Fazendo a Festa Virtual**: Dos Espaços Concretos para os Espaços Virtuais. Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo – ASPEUR, Centro Universitário Feevale, p. 25, 2009.

SANTAELLA, L. Pós-humano: por quê? **Revista USP**, n. 74, p. 126-137, 2007.

SETENTA, J. S. **O fazer-dizer do corpo**: dança e performatividade. Edufba, 2008.

SILVA, P.; LIMA, D. M.; COUTO, E. S. Lives de festas nos tempos da COVID-19: arranjos, vínculos e performances. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) biográfica**, v. 5, n. 16, p. 1503-1517, 2020.

SODRÉ, M. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Mauad Editora Ltda, 2006.

VIANNA, K. **A dança**. Summus Editorial, 2005.

Pedro Ydac (UFPeI)

E-mail: pedroyuri2@gmail.com

Aluno de Graduação em Cinema de Animação na UFPeI.

Pesquisador e integrante do Grupo de Pesquisa em Produções Audiovisuais na
Cibercultura PRACIBER (ufpel.edu.br).

Bolsista de Iniciação Científica pela FAPERGS.

Rebeca Recuero Rebs (UFPeI)

E-mail: rebeca.recuero.rebs@gmail.com

Professora dos cursos de Dança e de Cinema de Animação e Cinema e Audiovisual
e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPeI. Graduada em
Jornalismo e doutora e mestre em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Pós-
doutorado em Letras (UFPeI). É líder do PRACIBER.

1011

Dança e videogame: procedimentos de criação em dança a partir da teoria do círculo mágico de Huizinga

Renata Almeida Silva (UFU)

Daniella de Aguiar (UFU)

Comitê Temático Dança e Tecnologia

Resumo: Esta pesquisa se dá através de estudos artístico-teóricos de tradução intersemiótica entre dança e outras artes e áreas, e elenca o videogame como fonte de tradução para a dança. Observa-se uma infinidade de possibilidades nas relações entre videogame e dança, especialmente no que tange às metodologias de criação artística. O ponto de partida são as noções de jogo (HUIZINGA, 2008; SALEN e ZIMMERMAN, 2012) e de círculo mágico (HUIZINGA, 2008), que serão compreendidas e acionadas como ferramentas para a elaboração de procedimentos de criação em dança. Aqui, pretende-se expor procedimentos imaginados a partir dessas noções, iniciando uma ampla pesquisa de diversas possibilidades que podem surgir das relações entre esses dois universos.

Palavras chave: DANÇA, TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA, VIDEOGAME, CÍRCULO MÁGICO.

Abstract: This research takes place through artistic-theoretical studies of intersemiotic translation between dance and other arts and areas, and lists the video game as a source of translation for dance. A kind of creation is observed. The starting point is game notions (HUIZINGA, 2008; SALEN and ZIMMERMAN, 2012) and the magic circle (HUIZINGA, 2008), which will be created and activated as tools for the elaboration of dance creation procedures. Here, we intend to expose procedures imagined from these researches, initiating a wide range of possibilities that can arise from the relationships between these universes.

Keywords: DANCE, INTERSEMIOTIC TRANSLATION, VIDEO GAME, MAGIC CIRCLE.

1. Introdução

Este artigo pretende abordar algumas possibilidades de criação no processo de tradução intersemiótica do videogame para dança, por meio de procedimentos de criação resultantes da observação do círculo mágico do jogo *The Last of Us* (O último de nós). As relações poéticas possíveis entre dança e jogo de videogame aqui são estudadas e praticadas partindo do conceito de tradução intersemiótica (JAKOBSON, 1969), que consiste na transposição de um signo para outro de natureza diferente. Na dança já conhecemos pesquisas artístico-teóricas que tratam dessa forma a relação poética com outra área ou arte (por exemplo:

1012

AGUIAR, 2013, 2017; BARCELLOS; SOARES, 2020), entretanto, não encontramos exemplos de pesquisas que versem sobre dança e videogame.

Ainda sobre o referencial teórico, a pesquisa percorre os conceitos de jogo cunhados por Huizinga (2008), em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, e por Salen e Zimmerman (2012), em sua série de livros *Regras do Jogo*, os quais apresentam desde conceitos e manifestações culturais estabelecidas como jogo (HUIZINGA, 2008) até fundamentos básicos do design de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012), dentre estes salienta-se a dimensão da interatividade cognitiva (que alcança camadas psicológicas e emocionais nos jogadores).

Outro importante conceito nesta pesquisa é o círculo mágico (Huizinga, 2008), entendido como a dimensão criada na imaginação quando um jogador está se relacionando com o jogo. Um novo universo passa a existir e, a partir disso, novas regras e normas são acordadas para assegurar a existência e as relações de determinado personagem que representa o jogador. No círculo mágico, o mundo real é esquecido e abre caminho para vivências de uma dimensão imaginativa, além disso, o jogador pode ser o que quiser, basta escolher o jogo. Um guerreiro, duende, construtor medieval, viajante etc., são exemplos do que um jogador pode escolher para viver em um mundo imaginário, cada escolha possibilita habilidades e qualidades diferentes. Como o imaginário do círculo mágico pode ser traduzido em dança? O que poderia ser comunicado na dimensão imaginária e sensorial de espectadores de dança a partir do conceito de círculo mágico (HUIZINGA, 2008)?



Fig. 1. Fonte: Google imagens.

Para todos verem: imagem de ilustração digital realista em preto e branco de uma mulher e um homem divididos por uma técnica de luz e sombra entre eles, de modo que as sombras escondem quase metade do rosto de cada um. À esquerda da imagem, uma mulher jovem, branca de cabelos lisos e hematomas no rosto. À direita da imagem, um homem branco, de cabelo liso e meia idade com sinais de envelhecimento no rosto. Ambos os personagens estão com suas vestimentas ocultadas por outra sombra inserida na ilustração. No canto inferior direito da imagem, está inserido o logo do jogo com os dizeres “The Last of Us Part II” na cor branca, que em português poderia ser traduzido como “O Último de Nós Parte 2”. O fundo da imagem é preto e não apresenta paisagem.

O jogo *The Last of Us* (TLOU) é escolhido aqui como fonte para uma tradução intersemiótica do videogame para dança. Este jogo é referência para a elaboração de procedimentos de criação a partir de seu círculo mágico. Para esse exercício, foi necessário destacar suas características: escolhas técnicas visuais, sonoras e sensoriais, a fim de especular que tipo de mundo imaginário o jogo pode criar no círculo mágico no qual ele está inserido. Nosso propósito é compartilhar o processo de tradução intersemiótica iniciado com um procedimento de criação em dança a partir da identificação do círculo mágico do jogo *The Last of Us* (TLOU), bem como as reflexões iniciais desse processo.

2. *The Last Of Us*, Tradução Intersemiótica e Círculo Mágico: Procedimentos de Criação em Dança

Para expor o início do processo de tradução intersemiótica apresentamos o conceito de círculo mágico (HUIZINGA, 2008), e em seguida realizamos uma análise de *The Last of Us* pelas lentes do círculo mágico. Nos próximos tópicos apresentamos este conceito de Huizinga com suas complexidades e reflexões acerca de seu lugar na cultura humana. A partir dessa conceituação, observamos as particularidades de *The Last of Us*, desde sua narrativa à sua visualidade e

sonoridade, buscando compreender os mecanismos que compõem seu círculo mágico na relação jogo/jogador. A análise feita aqui é de certo modo parcial e atravessada por uma das autoras, já que a interpretação e identificação do círculo mágico de cada jogo também depende da subjetividade de cada jogador ao ser cativado pelo mundo paralelo criado.

2.1 O que é o círculo mágico?

O círculo mágico definido por Johan Huizinga (2008) é a ideia de um mundo imaginário ou paralelo que um jogo estabelece a partir de suas regras e combinados; as principais características do jogo são o que constrói seu círculo mágico. O círculo mágico é observado através de cinco aspectos: 1) a liberdade; 2) a ficção; 3) o espaço isolado e o tempo limitado; 4 - a tradição, que repete o jogo; 5 - as regras que criam ordem para que ele aconteça (HUIZINGA, 2008). A partir desses aspectos o jogo cria uma ilusão, um mundo mágico, onde as diferentes percepções de sentido possibilitam seus jogadores a mergulharem sobre esses sentidos.

O círculo mágico conta com regras, histórias e contextos diferentes dos da vida real. É a partir da experiência com o círculo mágico e seu mundo imaginário, por meio dos mecanismos do jogo, nessa relação entre experiências do mundo real e do mundo imaginário, que os sentidos do jogo são criados para cada jogador.



Fig. 2. Fonte: <https://jorgeaudy.com/2021/06/16/o-circulo-magico-huizinga/>.

Para todos verem: Imagem com um esquema gráfico explicando o círculo mágico de Huizinga. O esquema conta com 3 ilustrações. Começando da esquerda para a direita, Tem-se uma silhueta preta de uma pessoa e ao seu lado direito os dizeres: “Real World: Questioning; Fear; Uncertainties; Responsibilities”, que quer dizer: “Mundo Real: Questionamento; Medo; Incertezas; Responsabilidades. Esta ilustração da esquerda aponta uma seta preta para a direita, levando à ilustração do meio, que conta com um círculo pontilhado preto e dentro de si uma silhueta preta de uma pessoa segurando uma espada em posição de luta com os seguintes dizeres do seu lado direito: “Magic Circle: Dreams; Immersion; Narration; Catharsis; Challenge”, que quer dizer “Círculo Mágico: Sonhos; Imersão; Narração; Catarse; Desafio”. Esta ilustração do meio também aponta uma seta preta para a direita mostrando a terceira e última ilustração da imagem, que é composta por uma silhueta preta de uma pessoa com um balão em formato de nuvem, simbolizando a imaginação e mostrando a silhueta do lutador presente na ilustração do meio. À sua direita, estão os seguintes dizeres: “Real World: Experience; Meaning”, que quer dizer: “Mundo Real: Experiência; Significado”.

A definição de cada aspecto do círculo mágico pode ser entendida da seguinte maneira:

1) **Liberdade:** o jogo deve ser uma atividade livre e jamais imposta (HUIZINGA, 2008, p. 3). Ou seja, é necessário que haja participação voluntária das pessoas que estão imersas na ação de jogar. A decisão de fazer parte do jogo é fundamental para uma boa experiência lúdica.

2) **Ficção:** o jogo não deve ser entendido como parte da vida real, pelo contrário, deve representar um escape da vida cotidiana (HUIZINGA, 2008, p. 11). No mundo do jogo as leis e costumes da vida real perdem sentido e validade, pois no mundo paralelo do jogo somos seres diferentes com outras funções (HUIZINGA, 2008, p. 15). O mundo paralelo do jogo é formado de fantasia, sonhos e catarse. Quando nos colocamos como jogadores há uma transformação de quem somos, pois, podemos nos tornar caçadores de dragões, soldados, esportistas e etc.

3) **Espaço e tempo limitados:** o jogo deve possuir delimitações de tempo e espaço, bem como um caminho e um sentido próprio (HUIZINGA, 2008, p. 12). Afinal, por mais caótica que seja sua narrativa, o jogo deve criar ordem por meio de regras mesmo que seja de modo temporário e limitado (HUIZINGA, 2008, p. 13). É

importante definir regras e o espaço em que o jogo acontece, seja um campo de futebol, uma tela de videogame na TV ou um tabuleiro de xadrez.

4) **A tradição que repete o jogo:** um jogo, sobretudo, precisa criar tensão, incerteza e acaso. Elementos estes que podem chegar ao extremo quando em jogos de azar ou esportivos. Todo jogo possui suas regras e elas é que determinam o que é válido dentro de seu mundo temporário ou não (HUIZINGA, 2008, p. 14).

5) **As regras, que criam ordem para que ele aconteça:** A função de um jogo pode, de maneira geral, ser definida por dois aspectos fundamentais encontrados nele: trata-se de uma luta por algo ou trata-se de uma representação de algo (HUIZINGA, 2008, p. 16). Neste sentido, sabe-se que a noção de jogo é portadora de significado e geradora de experiências para os que estão imersos em seu mundo paralelo. Em um jogo de videogame, o jogador pode se transformar em um soldado futurista que luta em um contexto pós-apocalíptico com missões e obrigações a serem cumpridas; nesse caso, a experiência do ato de jogar se torna imersiva e relevante a este jogador.

Partindo dessas características fundamentais Huizinga (2008, p. 65) conceitua o círculo mágico mostrando que um jogador, ao participar de qualquer tipo de atividade lúdica, constrói e experimenta este círculo, deixando para trás qualquer coisa ou sentimento relacionado à sua realidade do mundo real e cotidiano, mergulhando em um universo paralelo. “O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve.” (HUIZINGA, 2008, p. 15) Dentro do círculo mágico, as leis e hábitos da vida cotidiana não têm validade, mas as ações realizadas nele significam alguma coisa para quem quer que participe dessa experiência (HUIZINGA, 2008, p. 15-16).

Ernest Adams (2009, p. 8), em seu livro *Fundamentals of Game Design*, traz o seguinte exemplo para demonstrar a ideia mencionada acima:



Fig. 3. Fonte: shorturl.at/bjSTZ (url reduzida).

Para todos verem: À direita, um título com os dizeres “O Círculo Mágico”, abaixo do título, um círculo com os dizeres “Marcar um gol” em seu interior. Há uma seta de duas pontas relacionando com os dizeres “Chutar uma bola em uma rede”, cujo título é “O Mundo real”.

A imagem anterior, leitura de Adams acerca do círculo mágico de Huizinga, ilustra a ideia de que os eventos do mundo real possuem significados diferentes no círculo mágico. Portanto, podemos perceber que a ideia de jogo se encontra possivelmente em diferentes ângulos da cultura humana, e é por este motivo que Huizinga reflete que o ser humano não é apenas *homo sapiens*, mas também é *homo ludens*.

2.2 O círculo mágico de *The Last Of Us*: a quem cativa?

Para compreender os mecanismos do jogo TLOU e seu círculo mágico avaliamos seu desenvolvimento narrativo, visual e sonoro. Do mesmo modo, foi necessário aprofundar outras ideias de jogo de Huizinga para compreender mais aspectos da relação jogador/jogo afetados pelo círculo mágico.

Para Huizinga, o jogo tem papel tão fundamental nas relações de sobrevivência no mundo real que, por vezes, ele é necessário para suportar as complexidades inerentes ao lugar que ocupamos como humanos. Para ele, o jogo

[...] ornamenta a vida, ampliando-a e, nessa medida, torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (HUIZINGA, 2008, p. 11).

O jogo, nesta perspectiva, torna-se parte expressa do jogador. Não de modo a acrescentar algo em seu modo de se relacionar com o círculo mágico, mas

revela suas necessidades, seus desejos, suas intensidades e anseios como indivíduo.

Por que um círculo mágico desperta ou revela necessidades? Como cativa os jogadores? Sabe-se que o círculo mágico pode ser criado, oferecido em forma de jogo ou enredo em filmes e similares, mas é necessário também que se conheça a cultura para a qual este círculo mágico é oferecido. O círculo mágico de determinado jogo é cativante porque foi construído pensando em um público específico.

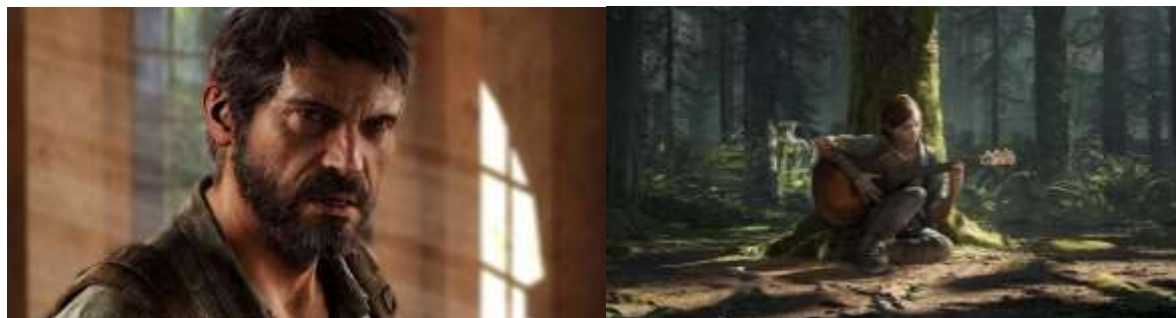


Fig. 4. Fonte: Google imagens.

Para todos verem: Duas imagens. Na imagem da esquerda, uma ilustração de um homem branco de meia idade vestido com uma camisa social verde musgo e uma mochila nas costas. O enquadramento corta a imagem do homem logo abaixo de seu pescoço. No fundo, uma janela de vidro com paredes amareladas ao redor, e um fecho de luz do sol entrando por outra janela à esquerda que não se revela na ilustração. Tons amarelados na imagem como um todo. Na imagem da direita, uma mulher jovem sentada no chão em uma floresta, segurando e tocando um violão, encostada em uma árvore. A mulher tem uma tatuagem no braço direito. No fundo, mais árvores e uma casa à direita mais ao fundo. Luz solar entrando da direita para a esquerda da imagem. Tons verdes na imagem como um todo.

O jogador, que entra sozinho no círculo mágico sem a necessidade de ser convidado, se depara com uma série de fatores naquele mundo paralelo criado pelo jogo. Ao observar e analisar algumas primeiras horas de TLOU, identificamos algumas características listadas abaixo:

- Há um intenso jogo de sombra e luz, o que pode ser lido como dramaticidade e mistério na composição imagética;
- As cores trabalhadas no jogo, são cores frias. Na psicologia das cores, elas representam nossos estados de tristeza e solidão;
- Os ambientes que se criam a partir do jogo de luz e sombra são ambientes dramáticos;
- O desenrolar do jogo desperta curiosidade pela história que se entrega de maneira lenta e aposta sua dinâmica em realização de pequenas

missões ao invés de cativar pela história de maneira isolada;

- A trilha sonora traz uma ambientação melancólica por sua melodia dramática;
- O jogo oferece algumas pausas em trajetos específicos. Pausa de ruídos desconhecidos, pausas de lutas, pausas de infectados. As pausas que oferecem paz aos olhos e à atenção relacional do jogador;
- Com as pausas, também oferece suavidade; para caminhar, recolher itens, bem como suavidade nas texturas: folhas, flores, animais domésticos ou uma luz que atravessa a cena em um recorte específico;

Para além dessas características, existem outras que contribuem para o desenrolar do jogo e para a construção de seu círculo mágico:

- contraste;
- emergência;
- detalhes de cenário;
- suspense;
- realismo (nesse contexto de TLOU, é importante e fundamental);
- tragédia;
- medo;
- dor;
- tristeza;
- injustiça;
- envelhecimento;
- buscas;
- propósitos;
- acontecimentos completamente inesperados;
- arquitetura prejudicada:
 - edificações quebradas;
 - esporos;
 - abandono;
 - deterioração;
 - decomposição;
 - explosão;
 - esconderijo;

- habitação;
- natureza que invade a cidade;
- contraste de ambientes;
- animais;
- infectados;
- atitudes necessárias (matar, matar alguém infectado antes da transformação);
- atenção;
- apreensão;
- estratégia;
- frieza/crueldade;
- desconhecido.



Fig. 5. Fonte: Google imagens.

Para todos verem: Duas imagens. Na imagem da esquerda, uma mulher jovem branca de cabelos lisos claros e olhos verdes em um ambiente aberto. Uma blusa preta, enquadramento cortando pouco abaixo de seu pescoço. No fundo uma floresta bem distante, acima, o céu claro. Na imagem da direita, um homem de meia idade, branco de cabelos lisos, com uma blusa de cor escura dentro de um ambiente fechado pouco iluminado. Uma sombra suave do lado esquerdo de seu rosto. Atrás, uma parede à esquerda e uma cortina à direita.

Essa lista de algumas das características de TLOU expressa de maneira nítida que o círculo mágico do jogo se dá, principalmente, pela semelhança dos sentimentos e relações com os manifestados por nós na realidade. Como nos sentimos, como nos vemos, o que desejamos, porque choramos, porque desistimos, porque lutamos, porque resistimos, todas essas características aproximam o jogador de um mundo paralelo que se mistura com o mundo real. O círculo mágico e o mundo real são distintos para os jogadores, mas se atravessam de modo direto.

As decisões tomadas durante o jogo são atravessadas pela experiência de vida do jogador, assim como suas escolhas no mundo real podem estar relacionadas com um aprendizado promovido pela experiência no círculo mágico.

Há, em TLOU, a aproximação do que é real e cotidiano com um contexto ficcional pós-apocalíptico em que infectados que se alimentam de seres humanos. Nisto se dá seu círculo mágico e, apesar de semelhante em relação ao real, torna-se completamente diferente pela impossibilidade científica da ficção se tornar realidade.

2.3 Procedimento de criação em dança a partir do círculo mágico de *The Last Of Us*: ritmo de contrastes

Para o desenvolvimento desta pesquisa, criamos um procedimento de criação a partir do círculo mágico (HUIZINGA, 2008) observado em TLOU. Desta forma, observamos o círculo mágico buscando seus aspectos mais relevantes para a pesquisa artística. Após analisar a lista de características de TLOU destacada no tópico anterior deste artigo, nota-se que sua dinâmica, tanto de acontecimentos, características visuais e sonoras, quanto de aproximações com questões da realidade humana trazem um ritmo ao jogo. Um ritmo de contrastes. Em que os diversos aspectos se misturam, retrocedem, se desfazem e voltam a um ciclo não monótono e podem causar, além da sensação de contraste, contradição.

Para elaborar um procedimento de criação em dança a partir do círculo mágico de TLOU, a primeira proposta experimental se dá por meio dessa percepção. Quais experiências seriam possibilitadas pela investigação desse ritmo construído pelo jogo a partir do contraste e contradição?

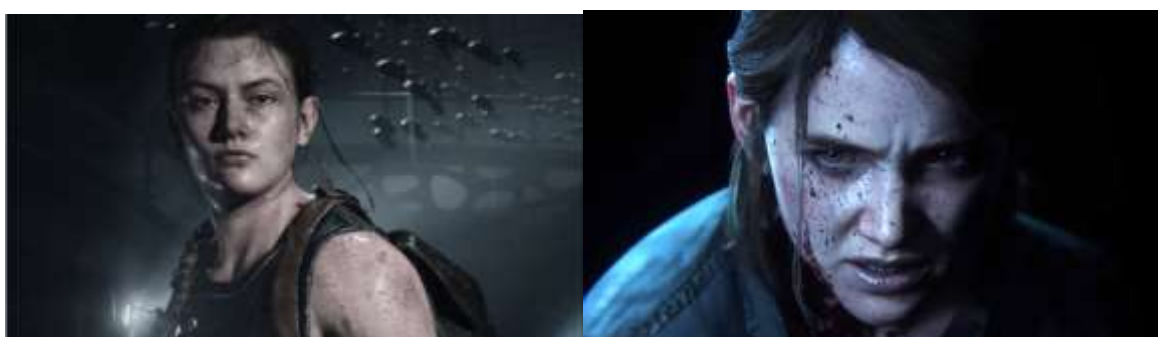


Fig. 6. Fonte: Google imagens.

Para todos verem: Duas imagens. Na imagem da esquerda, uma mulher jovem branca de cabelos lisos compridos amarrados e olhos castanhos, com uma blusa cavada e uma mochila na cor marrom com uma lanterna pendurada do lado direito da mulher. Não há paisagem, no fundo da imagem à direita, ilustrações de manchas brancas e outros pontos não identificáveis. À esquerda, sombreamento intenso. Na imagem da direita, mulher branca de cabelo liso, sangue respingado em seu rosto, sombra intensa do lado esquerdo de sua face. Blusa na cor azul clara. Não há paisagem, apenas fundo preto.

O procedimento se estrutura da seguinte maneira:

- Elencar algumas palavras-chave relativas a uma determinada fase do jogo;
- Observar o contraste entre essas palavras;
- Experimentar o contraste das palavras no corpo, por exemplo:
 - Pode-se observar uma parte do jogo que requer emergência em sua resolução, mas, ao mesmo tempo, exige calma para que a tarefa do jogo seja cumprida. O contraste está em:
 - Emergência x calma (por exemplo: é preciso atravessar o mais rápido possível uma área de risco com infectados, mas para isso, é preciso ter calma, não fazer barulho, não fazer movimentos bruscos e não se revelar no cenário. Caso contrário, o jogador é devorado no mundo mágico e precisa reiniciar a parte em questão)
 - O procedimento propõe experimentações do que seria a relação entre emergência e calma através do movimento dançado, buscando a criação de um fragmento que possa traduzir essa relação de contraste entre emergência e calma.

O que pode ser comunicado na dimensão imaginária e sensorial do espectador de dança a partir desse jogo de tradução? A investigação do que aqui é descrito como ritmo de contrastes não se constrói a partir da experiência lúdica apontada por Salen e Zimmerman (2012b), mas da experiência na perspectiva abordada por Larrosa (2015, p. 25):

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.

Portanto, o primeiro procedimento de tradução criado para a investigação desta tradução intersemiótica do videogame para a dança, conta com a percepção da experiência do círculo mágico de TLOU. Como essa experiência, enquanto

jogadora-artista-dançarina-criadora, pode atravessar o corpo da pesquisadora de modo a resultar em um trabalho em dança?

3. Considerações finais

O processo criativo em dança baseado na tradução intersemiótica pode se dar de diferentes maneiras, e é importante investigar que maneiras são essas e como levá-las à sala de ensaio. Neste texto, apresentam-se diversos pontos de partida que colaboram para a elaboração de um dos muitos modos possíveis para traduzir intersemioticamente, a partir da análise do círculo mágico do jogo de videogame, *The Last of Us* em dança.

Portanto, a pesquisa se caracteriza de maneira híbrida não apenas por seu desejo principal de tradução intersemiótica do videogame para a dança, mas pela ampla abordagem de conceitos fundamentais para que a tradução aconteça de forma coerente.

O procedimento criado para tradução intersemiótica do videogame para a dança neste texto também passou por um processo de interpretação de conceitos e traduções de entendimento do jogo, de modo que a tradução se inicia na pergunta “como fazer” e não apenas quando o procedimento é proposto. Desta forma, a pesquisa continua para as experimentações com todo o material aqui levantado almejando sua culminação em uma obra de dança.

Referências

ADAMS, E. **Fundamentals of Game Design**. New Riders: 2009

AGUIAR, D. **Literatura e Dança: a prosa-poética de Gertrude Stein em tradução intersemiótica**. 2013. 216f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) - Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2013.

AGUIAR, D. Tradução intersemiótica como ferramenta pedagógica, artística e conceitual na criação em dança. *In: ENCONTRO CIENTÍFICO DA ANDA*, 5, 2017, Natal. **Anais eletrônicos [...]**. Campinas, Galoá, 2017. Disponível em: <https://proceedings.science/anda/anda-2017/papers/traducao-intersemiotica-como-ferramenta-pedagogica--artistica-e-conceitual-na-criacao-em-danca>. Acesso em: 30 abr. 2022.

AMORIM, M. A. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. **Itinerários**, Araraquara, n. 36, p. 15-33, jan./jun. 2013.

BARCELLOS, F. B.; SOARES, L. F. Entre a dança e a tragédia: análise das performances Édipo e Circuito Iago como traduções intersemióticas das tragédias Édipo Rei e Otelo. **Estação Literária**, Londrina, v. 25, p. 26-43, jan./jun. 2020.

CLÜVER, C. Intermidialidade. **Pós**, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 5-23, nov. 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969.

LARROSA, J. **Tremores: escritos sobre experiência**. 1ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

O Círculo Mágico – Huizinga. Disponível em: <https://jorgeaudy.com/2021/06/16/o-circulo-magico-huizinga/>. Acesso em: 12 jul. 2022.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura - volume 4**. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica - volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012b.

Sobre Johan Huizinga, o Homo Ludens e a ideia de círculo mágico. Disponível em: <https://www.updateordie.com/2017/03/05/sobre-johan-huizinga-o-homo-ludens-e-a-ideia-de-circulo-magico/>. Acesso em: 12 jul. 2022.

Renata Almeida Silva (UFU)
Mestranda no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade
Federal de Uberlândia, no Instituto de Artes.

Daniella de Aguiar (UFU)
Professora do Curso de Dança e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
da Universidade Federal de Uberlândia, no Instituto de Artes.

1025

Performance, ecologia e áudio/visual: perspectivas a partir da websérie CORPO-RIO

Weber Miranda Cooper Neto (UFBA)

Comitê Temático Dança e Cibercultura

Resumo: Este artigo pretende refletir sobre a relação entre performance, ecologia e audiovisual a partir da websérie CORPO-RIO. A obra audiovisual e objeto empírico de investigação é tratada como eixo de uma análise baseada na crítica de processo e na auto-etnografia. Os conceitos de ecoperformance e documentário são apresentados e discutidos como centrais na obra e também como fonte de recursos para a criação. Conclui-se que a experiência de conexão com os ambientes é, aqui, o que articula performance, ecologia e audiovisual, contribuindo para a proposição e difusão de uma obra audiovisual ecocentrada que se aproxima do entendimento de visão total oriundo da Ecologia Profunda.

Palavras-chave: PERFORMANCE. ECOLOGIA. AUDIOVISUAL.
ECOPERFORMANCE. DOCUMENTÁRIO

Abstract: This article intends to reflect on the relationship between performance, ecology and audiovisual from the webseries CORPO-RIO. The audiovisual work and empirical object of investigation is treated as the axis of an analysis based on process criticism and auto-ethnography. The concepts of ecoperformance and documentary are presented and discussed as central to the work and also as a source of resources for creation. It is concluded that the experience of connection with the environments is, here, what articulates performance, ecology and audiovisual, contributing to the proposition and diffusion of an eco-centered audiovisual work that approaches the understanding of total vision deriving from Deep Ecology.

Keywords: PERFORMANCE. ECOLOGY. AUDIOVISUAL. ECOPERFORMANCE.
DOCUMENTARY

1. Introdução

Este artigo é oriundo de uma pesquisa¹ em desenvolvimento junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia. Tenho investigado a relação entre performance, ecologia e audiovisual a partir de

¹ Pesquisa de Mestrado em Artes Cênicas com bolsa CAPES desenvolvida junto ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, Linha de Pesquisa “Corporeidades e Interfaces: Somática, Performatividade e Artes Digitais”, orientação professora. Dra. Ivani Santana.

um estudo do processo de criação de CORPO-RIO² (*websérie*, 5 episódios, Espírito Santo, 2021). Na fase inicial da pesquisa buscou-se refletir sobre procedimentos e princípios do processo de criação citado (COOPER NETO, 2022) a partir de uma abordagem metodológica que envolve a crítica de processo (SALLES, 2011) e a auto-etnografia (FORTIN; GOSSELIN, 2014). Busco neste texto traçar perspectivas sobre a articulação entre performance, ecologia e audiovisual a partir de CORPO-RIO, valendo-me de estudos sobre ecoperformance e documentário, conceitos centrais neste processo.

Aprofundar conhecimentos a partir do meu próprio trabalho enquanto artista multimídia é uma forma de dar prosseguimento a um projeto poético (SALLES, 2011) que vem se delineando em meu fazer. Retornei para a universidade em meio a uma pandemia global e em um contexto de intensificação de crises sociais, políticas e ambientais. Assumo a pesquisa como tempo de estabelecer pilares para uma prática artística-docente atualizada e propositiva ante ao contexto crítico do antropoceno. É sobre mim, mas principalmente sobre onde estou, com quem estou e o que podemos fazer.

Tenho desenvolvido a investigação em um duplo movimento que envolve conceitualização e contextualização. Conceitualização é onde estudo os conceitos e termos que tenho utilizado na criação, e contextualização é onde procuro situar esta criação dentro de um território mais amplo, habitado por outros artistas e pesquisadores, abrindo-me a um diálogo com estes. O processo de criação de CORPO-RIO guia a discussão e seu aprofundamento, é deste processo que aconteceu de dezembro de 2020 a novembro de 2021 que foi estabelecido o caminho para o início da exploração.

São dados fundamentais da pesquisa a que estou imbuído os vestígios/documentos do processo de criação da *websérie* CORPO-RIO (diário, fotos, vídeos, episódios e roteiro). Escrever sobre minha própria prática revela uma postura auto-etnográfica (FORTIN, 2009). Coleta, categorização e teorização dos dados de um processo de criação pessoal permitem tornar visível e moldável a prática — empreendida no passado, mas potencialmente capaz de apontar questões para práticas futuras. Teorizar neste sentido é também uma forma de interpretar a

² A *Websérie* CORPO-RIO é um projeto aprovado no Edital Cultura Digital da Lei Aldir Blanc e promovido pela Secretaria da Cultura do Espírito Santo (SECULT/ES). *Websérie* disponível em: <https://linktr.ee/corporio>.

prática, como argumenta Josette Féral:

A teoria, por sua vez, opera exclusivamente sob o modo discursivo. Ela se prende ao modo lógico, se apoia nas palavras, na coerência do pensamento. Fundamentada sobre a observação (tal é o primeiro sentido da palavra “teoria” em grego), ela analisa, codifica e decodifica os sinais, estabelece as relações entre as palavras e as coisas, os conceitos e as imagens. Ela reordena, pois, nossas percepções, nossa compreensão dos fenômenos, para ir além das impressões de superfície (FÉRAL, 2015, p. 28).

Compreendo assim que teorizar é reordenar minha percepção enquanto sujeito-pesquisador-criador (TELLES, 2012), trata-se de um processo que envolve a possibilidade de tornar visível o que Cecília Salles (2011) chama de “projeto poético”:

Não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são princípios em estado de construção e transformação. Trata-se de um conjunto de princípios que colocam uma obra em criação específica e as produções anteriores de um artista em constante avaliação e julgamento (SALLES, 2011, p. 47).

A pesquisa tem se mostrado como construção de um discurso dialógico e polifônico na análise do objeto em questão e envolve-me enquanto sujeito-pesquisador-criador (TELLES, 2012). CORPO-RIO e seu processo de criação trazem questões atuais, capazes de levantar discussões necessárias e urgentes acerca do papel da arte e dos artistas ante à situação ecológica do antropoceno. Apresento a seguir a *websérie* CORPO-RIO em diálogo com estudos sobre ecoperformance e documentário. O contato com estes dois conceitos foi estabelecido desde a criação da *websérie* e a revisão dos mesmos é uma das tarefas fundamentais da pesquisa.

1. Pensando articulações a partir de CORPO-RIO

Em Arte, a ideia é de que os artistas possuem saberes que são operacionais, mas que estão implícitos, e é desejável que eles sejam explicitados. Para fazer isso, o artista acumulará vestígios de seu trabalho de criação da mesma forma que um etnógrafo documentará os usos e costumes de uma comunidade cultural (FORTIN; GOSSELIN, 2014, p. 10).

A *websérie* CORPO-RIO (2021) é um documentário experimental em cinco episódios e retrata um grupo de performers dançando pelo percurso do rio Itapemirim, principal curso d’água da região sul do Espírito Santo, por quatro cidades

que ele passa: Alegre, Jerônimo Monteiro, Cachoeiro de Itapemirim e Marataízes. O processo de criação se deu de janeiro a setembro de 2021 e contou com visitas técnicas, laboratório de performance e gravação em ambientes banhados pelo rio. Nos aproximamos e experimentamos dois conceitos na criação, qual seja, o de ecoperformance e o de documentário. A figura 1 mostra a logo da *websérie* CORPO-RIO criada por Raphaela Corsi.



Fig. 1. Logo CORPO-RIO. Fonte: arquivo ATUAÇÃO (2021).

Para todos verem: um círculo onde com três corpos centralizados dançando em meio a águas, flores e vegetações. Cada corpo possui uma cor, o da frente é azul, o da direita vermelho e o da esquerda amarelo.

Ecoperformance é um conceito recente, citado e experimentado por vários artistas e pesquisadores, oriundos principalmente das artes cênicas e do corpo. A companhia de teatro TAANTEATRO utiliza o conceito para relacionar corpos, objetos, gestos, sons, silêncios, ideias, imagens, palavras, ambientes; em atos de criação no campo das artes do corpo, integrando práticas que potencializam o corpo criativamente (BAIOCCHI, 2013). Ciane Fernandes (2018) também propõe pensar a ecoperformance uma abordagem processual focada na conexão com o ambiente, para além da dicotomia entre natural e urbano, com práticas somáticas interligadas às discussões ambientais e ecológicas. Como aponta Gabriela Holanda (2020), o que chamamos de ecoperformance tem sido constantemente ampliado:

Com a diluição das fronteiras das linguagens artísticas e dos lugares, o que fez crescer as criações performativas em *site specific*³, o transbordamento das conexões entre artes e outros campos de conhecimento e a expansão do ativismo ecológico, nasce a ecoperformance, que aproxima os termos, as discussões e as práticas entre ecologia e performance (HOLANDA, 2020, p. 65).

Como pôde ser constatado através das duas edições do Festival Internacional de Ecoperformance organizado pela TAANTEATRO, o conceito agrupa uma diversidade de proposições estéticas. A primeira edição em 2021, contou com 34 obras audiovisuais⁴, a segunda edição no ano de 2022 recebeu mais de 200 inscrições e contou com 48 obras audiovisuais selecionadas⁵. Em ambas as edições as obras foram exibidas em plataforma online, a segunda edição contou também com mostra presencial no Cine Satyrus Bijou (SP), além de premiação da melhor ecoperformance. A segunda edição foi encerrada com uma publicação organizada por Wolfgang Pannek (2022) composta por artigos e depoimentos dos participantes da primeira edição.

Este ano também foram realizados dois eventos acadêmicos que propuseram como eixo de comunicação e discussão a ecoperformance ou eco-performance⁶. Um deles foi o Simpósio Reflexões Cênicas Contemporâneas, organizado pelo Lume Teatro em parceria com o Programa de Pós-graduação em Artes da Cena da Universidade Estadual de Campinas, outro evento foi o “II Seminário: A reciclagem do corpo”, organizado pelo Grupo Interdisciplinar GIPE-Corpo, vinculado ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia. Constata-se a existência de dois grandes pólos no Brasil de onde se originam pesquisas que citam ecoperformance ou eco-performance, São Paulo e Bahia. Em São Paulo a TAANTEATRO é conhecida por ter cunhado o termo ecoperformance, na Bahia o termo eco-performance é uma das linhas de pesquisa do GIPE-Corpo (PPGAC-UFBA). Ciane Fernandes (2018) também utiliza o termo ecoperformance, além disso duas teses, a de Elizabeth Doud (2018), a de Leonardo Paulino (2020) e a dissertação de Gabriela Holanda (2019), desenvolvidas junto ao PPGAC-UFBA, também abordam o conceito. Contudo, o conceito ainda é pouco

³ *Site-specific* ou criação situada: criação a partir do lugar. Na dança situada a coreografia nasce em relação ao lugar em que se dança, sem uma neutralidade espacial, o espaço onde acontece a dança e suas transformações são determinantes para a composição (MORAIS, 2015 apud HOLANDA, 2020).

⁴ Confira em: <http://www.taanteatro.com/projetos/1o-festival-internacional-de-ecoperformance.html>.

⁵ Confira em: <https://www.ecoperformance.art.br/pt>.

⁶ Pode-se encontrar o termo grafado das duas formas, com ou sem hífen.

presente nos principais periódicos da área, assim como em anais da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA)⁷ ou mesmo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Artes Cênicas (ABRACE).

Vários artistas e pesquisadores têm contribuído para a elaboração e mesmo ampliação deste conceito que — arrisco dizer — tem se estabelecido enquanto campo onde diferentes criações, práticas e pesquisas coexistem. Insiro-me neste campo com maior interesse por uma dança que surge da investigação de diferentes ambientes, sua natureza e ecologia. Uma dança que se dá com o audiovisual, que por sua vez reflete esta experiência do corpo que dança e possibilita a difusão e disseminação desta experiência para o público. A conexão do corpo em movimento com a natureza está longe de ser algo novo, está presente em festividades de culturas diversas e influenciou artistas como Isadora Duncan, experimentações de Rudolf Laban, entre outros (FERNANDES, 2018). Este movimento não se trata de um retorno ao romantismo ou ao neoclassicismo, que estabeleceram a natureza como modelo de perfeição, mas se liga a uma reativação do movimento orgânico em conexão com o meio ligado à proposição de uma nova reintegração (FERNANDES, 2018):

A reativação do movimento orgânico em conexão com o meio é parte de tendências artísticas que questionam cada modo de operação e controle sociais, subvertendo-os, e também propondo uma nova reintegração no/com o contexto” (FERNANDES, 2018, p. 177).

Na criação de CORPO-RIO consideramos ecoperformance como uma abordagem processual focada na conexão com o ambiente (FERNANDES, 2018) e partimos do documentário como forma audiovisual e fonte de recursos cinematográficos (NICHOLS, 2016) para abordar a experiência de conexão com o ambiente. A *websérie* começa com o episódio intitulado Prelúdio, logo no início ouve-se um texto destinado ao Rio Itapemirim enquanto os performers riscam com carvão as paredes de uma casa com marcas visíveis de uma enchente do rio ocorrida no ano de 2018. O texto é uma carta endereçada ao rio e foi escrita durante o processo de criação, nesta licença poética o rio é considerado ambiente vivo capaz de nos ensinar algo:

⁷ Um relato de experiência compõe os Anais do IV Congresso da ANDA (CORRADINI; RIBEIRO; FERNANDES, 2021).

Rio Itapemirim
Permita-me dizer o que vejo,
Ser canal, instrumento.
Aqui dentro também correm rios diversos
e a cada momento tudo se transforma.
Você é potência em criação disponível à vida,
força que tem sido cada vez mais minada por este modo de viver
[exploratório, colonizador].
E ainda parece que você é visto apenas quando transborda,
quando enche e toma o que é seu.
Que força a sua, que fraqueza a nossa.
Vai rio!
Que essa sua dança da impermanência sempre aconteça.
Que essa sua música polifônica ecoe.
Nos ensine a escutar⁸ (CORPO-RIO, 2021, Episódio 1 - Prelúdio).

Essas são as únicas palavras presentes em toda a *websérie* e carregam consigo uma espécie de síntese da experiência, trata-se também de um anúncio-denúncia⁹ que perpassa toda a série. Neste texto o rio é apresentado como ambiente vivo e pulsante, estímulo para a criação e fonte de um aprendizado sobre a escuta. Este jeito de entender o ambiente se aproxima do que Shigenori Nagatomo (1992) conceitua por campo somático (*somatic field*).

O autor reconhece que o mundo está repleto de atividades de energia da vida (*ki*) numa íntima conexão relacional entre ser e meio. Nesse contexto, devemos reconhecer a dimensão invisível do corpo pessoal — uma espécie de ‘quase corpo inconsciente’ — que age muito além de nossa limitada percepção consciente (NAGATOMO, 1992, p. 203). Nesse campo somático, movimento inclui pausa, mover inclui ser movido e a sensação de si mesmo inclui estar com/no ambiente vivo (FERNANDES, 2018, p. 178).

A conexão com o ambiente é algo central na concepção de ecoperformance e a investigação da conexão com os diferentes ambientes banhados pelo rio foi a base para os performers descobrirem diferentes qualidades de movimento e presença. Esta investigação tinha por princípio da atenção a si e às sensações que o ambiente despertava em nós, foram longos momentos de investigação em grupo ou individual que eram registrados em foto e vídeo para posterior elaboração do roteiro de gravação. Estes momentos de investigação estavam muito conectados ao conceito de sintonia somática (NAGATOMO, 1992) que “[...] cria uma perspectiva de conexão interna e inter-relações fluidas entre corpo e ambiente” (FERNANDES, 2018, p. 140). Nesta perspectiva o corpo é *soma*:

⁸ Fonte: do autor.

⁹ A utilização do termo “denúncia” e “anúncio” é uma inspiração no Pensamento Profético proposto por Paulo Freire (1997).

O corpo deixa de ser um objeto manipulado e manipulável para ser *soma*, matéria e energia experienciados de dentro com/no ambiente, num todo integrado de sentimento, sensação, intenção, atenção, intuição, percepção e interação (FERNANDES, 2018, p. 140).

Como o rio pode nos ensinar a escutar? Ou, como o rio me ensinou a escutar? Para ouvir é preciso silenciar, mas também saber dançar com vozes internas que quase nunca silenciam. Escutar é algo que integra todos os sentidos — audição, visão, tato, olfato, paladar. Sempre iniciava aos poucos, devagar, antes de fazer ou mover, percebendo o que já se movimentava, fora e dentro, dentro e fora em continuidade. Daí seguia em fluxo de investigação, entre movimentos e pausas. Vezes algumas imagens e associações surgiam, como associação entre as veias do corpo como rios que nos compõem, rios internos. Em outros momentos a sensação tátil, a pele em contato com o ar e as texturas do ambiente lançavam-me em outra investigação. Encaixes, possibilidades de deslocamento pelo ambiente, investigações do que o ambiente me proporciona de deslocamento, ritmo, fluxo, pausa. A dança não é exclusividade do corpo que dança, é possível compreender que o próprio rio dança, assim como consta no texto que é falado no episódio de abertura: “Vai rio! Que essa sua dança da impermanência sempre aconteça.” (CORPO-RIO, 2021, Episódio 1 - Prelúdio).

Cada episódio de CORPO-RIO é a concretização de uma voz, que literalmente está presente no início da série como texto dito em *off*, mas também se encontra diluída na linguagem audiovisual. Bill Nichols (2016) nos diz que há uma voz no documentário que se manifesta cinematograficamente, trata-se da maneira de cada filme expressar seu modo de ver o mundo. O documentário é uma forma dinâmica em evolução, podemos observar várias tendências ou *modos* em ação, são diferentes maneiras da voz do documentário manifestar-se cinematograficamente (NICHOLS, 2016). Estes modos diferenciam os documentários em suas características formais e cinematográficas, que existem há décadas e são como recursos potenciais dos quais podemos nos apropriar (NICHOLS, 2016). Nos aproximamos desta forma de pensar o documentário na busca por uma apropriação da linguagem para a construção da obra, para além de querer localizar o trabalho em uma categoria estanque. Visualizamos no documentário possibilidades de abordar por meio do audiovisual a performance, especificamente, a experiência do corpo que dança em ecoperformance.

CORPO-RIO se aproxima principalmente dos modos poético e performático descritos por Bill Nichols (2016). O modo poético possui por característica subverter as convenções da montagem em continuidade, e a ideia de localização muito específica no tempo e no espaço derivada dela, para extrapolar associações e padrões que envolvem ritmos temporais e justaposições espaciais (NICHOLS, 2016). De característica expressiva vívida, este modo de documentário nos leva a aprender por afeto ou sentimento, “[...] adquirimos a percepção de como é ver e experimentar o mundo de um modo poético e singular” (NICHOLS, 2016, p. 170).

A ênfase em ritmos, padrões visuais e acústicos é fortemente presente na montagem de CORPO-RIO, assim como em Chuva (1929) de Joris Ivens e Mannus Franken, obra citada como protótipo do modo poético por Bill Nichols (2016). Já no modo performático vivenciar o mundo é central, este modo de documentário “[...] tenta demonstrar como o conhecimento incorporado propicia o acesso a uma compreensão dos processos mais gerais em funcionamento na sociedade” (NICHOLS, 2016, p. 207).

Em CORPO-RIO a câmera também dança, revelando diferentes perspectivas dos corpos que dançam em conexão com o rio, e também uma dança do próprio ambiente. A narrativa foi construída a partir do curso do rio, do seu nascer ao desaguar. A conexão entre corpo e ambiente é intensificada pela montagem, que nos possibilita sobrepor uma imagem a outra ou mesmo associar movimentos do ambiente (o curso das águas do rio, o vento sobre as árvores, etc.) a movimentos dos performers dançando. A imagem revela como o corpo dança em conexão com o ambiente e propõe a conexão também entre performer e público. Através de um jogo que se estabelece entre imagens mais aproximadas ou distanciadas do corpo que dança propomos ao público uma percepção cada vez mais ampliada da conexão entre corpo e ambiente. Ou seja, este jogo de aproximação e distanciamento nos trás, além de uma dimensão do corpo no espaço, a possibilidade de perceber cada vez mais, enquanto público, a conexão entre corpo e ambiente. Este jogo entre aproximação e distanciamento do corpo que dança é mostrado na figura 2.



Fig. 2. Aproximação e distanciamento do corpo que dança. Fonte: sequência de *frames* do Episódio 4

Para todos verem: três *frames* do episódio 4 da *websérie* CORPO-RIO, acima um performer dança distante e entre as pedras às margens do rio Itapemirim, ao fundo vê-se um morro com várias casas. No frame abaixo, à esquerda, vê-se outro ângulo desta mesma cena agora têm-se uma visão maior do rio, o performer em primeiro plano e outros dois performers ao fundo. No terceiro *frame* vê-se um ângulo diferente da mesma cena, agora bem mais próximo ao performer que dança entre as pedras, detalhes sua mão direita, pescoço e queixo, o performer usa máscara sobre nariz e boca.

Buscamos e seguimos, enquanto grupo ATUAÇÃO, na busca de uma imagem ecocentrada oriunda da junção entre performance e audiovisual. Na articulação entre ecoperformance e audiovisual buscamos também contribuir para a construção de uma percepção ecológica que está associada ao que vem sendo chamado de Ecologia Profunda, que “combina formulações filosóficas abstratas com prescrições para ações concretas trabalhando uma visão total” (ANTOLICK, 2003, p. 29 apud FERNANDES, 2018, p. 178-179):

“Visão total” corresponde à “imagem relacional de campo total” de *self* apresentada pela ecologia profunda. Ecocentrismo substitui antropocentrismo: como tal, ecologia profunda é a “rejeição da imagem do homem-no-meio,” livrando-se da visão estritamente atomista de *self*, ou ‘*self*’ de acordo com a visão tecnológica de mundo. [...] Uma “visão total” é a indentificação não apenas com a sua própria espécie, mas, com *todas as formas de vida*. Além disso, o significado de “auto-realização” é *ampliado* além de seu auto centramento, redendo-se à inclusão de outras espécies, o meio ambiente e a *ecosfera*. Portanto, ao cuidar do meio ambiente, cuida-se de si mesmo (ANTOLICK, 2003, p. 29 apud FERNANDES, 2018, p. 178-179).

Neste sentido, falamos também de um audiovisual cujo foco recai sobre a experiência performática e incorporada, para isso os modos poético e performático têm muito a nos oferecer de recurso cinematográfico para experimentar e testar. Estudos sobre a videodança também trariam importantes contribuições, contudo este é uma assunto a ser aprofundado e apresentado em outra oportunidade.

Conclusão

A experiência de conexão com ambientes banhados pelo rio foi considerada o eixo de articulação entre performance, ecologia e audiovisual na *websérie* CORPO-RIO. Ecoperformance é entendida como abordagem processual focada na relação com o ambiente, ativo e dinâmico, onde o corpo é entendido enquanto *soma* (FERNANDES, 2018). Nesta perspectiva, precisamos ultrapassar a visão de ambiente como “pano de fundo” para a performance, uma vez que este se estabelece enquanto elemento central na criação audiovisual que apresentamos aqui. A tradição do documentário, especialmente os modos poético e performático (NICHOLS, 2016), nos apresenta recursos dos quais podemos nos apropriar para a construção de uma voz ecocentrada. Resta a pergunta: nos aproximamos de um audiovisual cujo conceito de “visão total” tão bem definiria?

Referências

BAIOCCHI, M. **MAE**: Mandala de Energia Corporal. São Paulo: Transcultura, 2013.

CHUVA. Direção: Joris Ivens e Mannus Franken. Holanda: 1929. P/B (11 min.). Disponível em: <https://vimeo.com/11358153>. Acesso em: 11 out. 2022.

COOPER NETO, W. M. Procedimentos e princípios de criação a partir da interface entre ecoperformance e vídeo-documentário no processo de criação da *websérie* Corpo-Rio. In: SIMPÓSIO REFLEXÕES CÊNICAS CONTEMPORÂNEAS, 7, 2022, Online. **Anais [...]** [S. l.: s. n.], 2022. p. 1-10. Disponível em: <https://orion.nics.unicamp.br/index.php/simposiorfc/article/view/806>. Acesso em: 18 set. 2022.

CORPO-RIO. Direção: Victorhugo Amorim e Weber Cooper. Produção: Weber Cooper. Performers: Gabriela Prado, Leonardo Dariva, Weber Cooper. Roteiro: Victorhugo Amorim e Weber Cooper. Direção musical: Fábio Coruja. Cachoeiro de Itapemirim: ATUAÇÃO, 2021. *Websérie* (5 episódios). Disponível em: <http://tiny.cc/4nzzuz>. Acesso em: 11 out. 2022.

CORRADINI, S.; RIBEIRO, R. G.; FERNANDES, C. Corporeidade ecocêntrica e dramaturgia expandida em vídeo-ecoperformance. *In*: CONGRESSO DA ANDA, 6, 2021, Salvador. **Anais [...]** Campinas, Galoá, 2021. *Online*. Disponível em: <https://proceedings.science/anda/anda-2021/papers/corporeidade-ecocentrica-e-dramaturgia-expandida-em-video-ecoperformance>. Acesso em: 19 set. 2022.

FÉRAL, J. **Além dos limites**: teoria e prática do teatro. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERNANDES, C. **Dança Cristal**: da Arte do Movimento à Abordagem Somático-Performativa. Salvador: EDUFBA, 2018.

FORTIN, S. Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística. **Revista Cena**, Porto Alegre, n. 7, p. 77-88, fev. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/11961/7154>. Acesso em: 11 out. 2022.

FORTIN, S.; GOSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **ARJ – Art Research Journal / Revista de Pesquisa em Artes**, v. 1, n. 1, p. 1-17, 4 mai. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5256/4314>. Acesso em: 11 out. 2022.

FREIRE, P. Denúncia, anúncio, profecia, utopia e sonho. *In*: BRASIL; SENADO FEDERAL. **O livro da profecia**: o Brasil no terceiro milênio. Brasília: Coleção Senado, 1997. p. 669-686.

HOLANDA, G. W. **Sopro D'Água**: Corpo-ambiente criando (de)composições em dança. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. 297 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/31841>. Acesso em: 11 out. 2022.

NAGATOMO, S. **Attunement through the body**. New York: State University of New York, 1992.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. 6ª ed. Campinas: Papirus, 2016.

PANNEK, W. (Org.). **Ecoperformance**. Vol. 1. São Paulo: Transcultura, 2022.

PAULINO, L. A. **O que pode uma ecodrag?** Processos criativos “cuier”, potências de vida e poéticas ecobiográficas. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. 364 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32566>. Acesso em 11 out. 2022.

SALLES, C. A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 5ª ed. rev. e amp. São Paulo: Intermeios, 2011.

TELLES, N. Paragens de um artista-docente-pesquisador. *In*: TELLES, N. (org). **Pesquisa em artes cênicas**. Rio de Janeiro: e-papers, 2012. p. 25-58.

1037

Weber Miranda Cooper Neto (UFBA)

E-mail: webercooper@gmail.com

Artista Multimídia, Produtor Cultural, Arte-Educador. Mestrando em Artes Cênicas pela UFBA (bolsa CAPES). Criador e articulador do ATUAÇÃO (ES) e integrante do Grupo de Pesquisa "Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual" (CNPq).