

## DANÇA E TECNOLOGIA

REALIZAÇÃO



CO-ORGANIZAÇÃO



APOIO



## **CORPAS E DANÇAS PRODUZIDAS N(D)AS VIOLÊNCIAS.**

Maria Helena F. de A. Bastos - Helena Bastos (USP)  
Lígia LosadaTourinho (UFRJ)  
Yara dos Santos Costa Passos (UEA)

Corpo e Política: implicações em modos de aglutinação e criação em dança

Uma afirmação possível é que o corpo em movimento é a matriz da comunicação e cognição. Nesse raciocínio, consideramos o movimento, como a ação do corpo enquanto processo de suas experiências com o meio. O corpo é um sistema em constante formação, uma vez que sua materialidade é sensível e dinâmica. Isso significa que a experiência de um corpo no mundo, sua forma de existência, se concretiza na medida que vamos vivendo.

Nos tempos constantes de conectividade em que nos encontramos, o uso de cada uma delas tem a ver com o modo como vivemos, com o que lembramos e esquecemos, com o que produzimos, com a maneira como guardamos/encontramos o que produzimos e ainda como muitas pessoas são silenciadas e invisibilizadas. Tudo o que vamos vivendo nos modifica.

De tais perspectivas, nos deparamos com temporalidades que se cruzam de experiências que às vezes elegem caminhos, em outras são lançadas para ambientes não previstos, e ainda outras, de incidências que insistem, persistem em permanências possíveis, e neste estrangulamento uma imensa maioria de pessoas brasileiras tocam níveis de sobrevivências, são 80%, conforme nos informa o cientista político Jesse de Souza (SOUZA, 2021). Vamos elegendo trilhas, negociando nas pluralidades de gestos e vozes, as quais de diferentes maneiras vão se contaminando entre si na e da coimplicação de seus contextos ambientais, culturais, sociais e políticos.

A partir dessa introdução, o Comitê Corpo e Política expõe a emergência do humano como uma criatura estética em função de sua natureza que envolve profundas habilidades sensoriais, motoras e cognitivas co-implicadas entre si. Nesse recorte, sublinhamos conexões das instâncias entre o estético e o político.

Em entrevista, Sousa nos provoca que apenas uma abordagem multidimensional permite efetivamente perceber como o racismo sempre esteve no comando da iniquidade da sociedade brasileira, da escravidão até hoje. Nesse

1638

espectro captamos o racismo como a verdadeira causa de todo o atraso social, econômico e político do Brasil. Sobre que racismo estamos pontuando?

A questão da necropolítica destaca-se como necroempoderamentos e necropráticas cuja intenção primeira e última é agenciar o uso predatório dos corpos. Neste comitê, enfatizamos corpas e danças que a violência nos explicita. Perceber as diferentes facetas do racismo possibilita não se deixar fazer de tolo, por exemplo, quando o racismo racial assume outras máscaras para fingir que se tornou guerra contra o crime, como se a vítima não fosse sempre negra, ou luta contra a corrupção, usada contra qualquer governo popular no Brasil que lute pela inclusão de negros e pobres.

Outro ponto relevante é a questão da igualdade de gênero. A artista e filósofa transfeminista mexicana Sayak Valencia vai nos apresentar o conceito de Capitalismo Gore. “Ao adotar o transfeminismo, Valencia defende um feminismo transversal, interseccional, que inclui todos os outros feminismos e não apenas o feminismo que se dedica à questão da transsexualidade, mas também.” (ZUIM, 2020). Valencia atenta para uma certa virada epistemológica da violência. Entrevemos assim, diversas ameaças corporais, responsáveis pela permanente exposição às incessantes negociações com a morte na vida cotidiana urbana, que deixam mais expostas vidas vulnerabilizadas como pobres, indígenas, negros, população LGBTQIA+ e de rua, mulheres, entre outras.

A partir do amplo espectro citado, intentamos verificar como certas experiências artísticas procuram desestabilizar as necropráticas que configuram uma sensibilidade cultural permissiva à cotidianização de todo tipo de assassinato.

Ao evocarmos no “VI Congresso 2021#2 virtual” deste Comitê, da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança, a ideia do Capitalismo Gore (VALENCIA, 2010) desejamos sublinhar como o nosso sistema político e econômico não difere do imaginário do terror *gore* ao também tratar as pessoas como pedaços de carne, mercadoria passível de ser aniquilada e quantificada a partir da lógica do que o filósofo Camaronês Achile Mbembe nomeia de necropolítica. Qual o lugar dado à vida? Na situação precária que a Síndrome Sanitária Mundial nos impõe, as diferenças sociais ficam mais expostas e a situação dos mais vulneráveis também se evidenciam.

Enquanto nós, pessoas implicadas neste panorama social cujas diferenças estão cada vez mais exacerbadas, a arte não fica preservada deste contexto, vai sendo corroída neste social.

A interrogação “que danças estão por vir?” proposta pela Diretoria da ANDA, para o VI Congresso ANDA deve ser redimensionada, uma vez que o mundo de hoje está indissociável daquele de antes. As telas já estavam em nossos lares, nós é que não percebíamos o quanto estávamos plugados. A questão da produtividade a muito tempo é um imperativo. Tal indagação nos leva a pensar sobre comportamentos de artistas, pesquisadores e professores frente aos usos de leis de incentivos ou programas de bolsas, de modo a expor conexões entre tais comportamentos pessoais e uma compreensão das relações entre corpo/meio em uma esfera mais ampla, social e política.

Nesse escopo, como artistas e docentes tentamos driblar, em parte, a escassez de incentivos via bolsas, fomentos e políticas públicas, mas precisamos nos conscientizar que lógicas produtivistas são acentuadas no modo como utilizamos. Enfim, há uma sensação de que somos cada vez mais enlaçados numa condução que parte de uma violência que é construída por escassez de políticas públicas que dê conta em parte, do abismo social que cada vez mais somos levados a enfrentar.

Nesses confrontos, são geradas muitas formas de violências, umas mais explicitadas e outras mais veladas. Destacamos o racismo, como um complexo imaginário social o qual é sublinhado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema de educação. A questão de igualdade de gêneros, e aqui sublinhamos a violência sobre a mulher, intensificada nestes tempos de isolamento social. Sabemos do aumento do feminicídio acirrado com a Crise Mundial Sanitária, COVID 19. Evidenciam-se o aumento de distintas formas de violências às mulheres, população LGBTQIA+ e de rua, acentuadas no distanciamento social. Participação efetiva das pessoas com deficiência em projetos e ações culturais, quer seja como público ou como artista. Nesse foco, como viabilizarmos uma arte para todas as pessoas, a partir da acessibilidade na sua complexidade de ações e entendimentos?

Enquanto pesquisadores precisamos enfrentar que tantas vidas são banidas pela inoperância das políticas públicas de moradia, segurança e saúde implantadas pelo Estado. Como artistas, é inevitável um certo engajamento social.

Nesse sentido, acreditamos que o gesto artístico implica ações pedagógicas que esses fazeres interseccionam.

De maneiras distintas, a violência opera explicitamente e/ou subterraneamente em *moveres* que embaralham as relações entre vida e morte, delineando a característica do terror: concatenação entre biopoder, estado de excessão e o estado de sítio (MBEMBE: 2018).

A artista multidisciplinar portuguesa Grada Kilombo comenta que absorvemos uma noção ainda patriarcal e fálica do que é o conhecimento:

Fazemos muitas coisas, mas há uma hierarquia: aquilo que está ligado à academia é o verdadeiro conhecimento e a verdadeira profissão. Depois, nós nos especializamos numa coisa, depois fazemos um mestrado, um doutorado...é uma coisa bem fálica que vai crescendo, crescendo, crescendo. Eu acho a coisa é muito mais cíclica, mais circular, em que nosso conhecimento atravessa muitas diferentes disciplinas e está em diálogo com diferentes formatos. (KILOMBA, 2019)<sup>1</sup>.

Para Kilomba, o saber e a arte também são territórios de descolonização. Ao trazermos este apontamento, compreendemos que o estético, o político, o social são indissolúvelmente implicados uns nos outros.

A partir deste arrazoado mapeamos que todes os trabalhos apresentados nesta edição, neste Comitê, de modo distinto, pontuavam um aspecto de racismo de perspectivas que tocam igualdade de gênero, processos identitários, a pobreza, os abismos tecnológicos que o isolamento social nos firmou, a questão dos corpos com deficiência serem acatados e respeitados potencializando seus modos de existências...de algum modo, nessas referências a questão da violência expõe-se como um mover que vai acionando distintos racismos.

Este é o segundo Congresso em que este Comitê se encontra. Um ponto que estamos enfrentando é que a metodologia não tem dado conta do modo como ele se propõe e na diversidade dos temas que o envolve. São muitas camadas, o que de algum modo, é um espelhamento da nossa sociedade de variados modos que o racismo expõe. A questão da violência surge como um sintoma o qual vai pulverizando possibilidades de movências mais qualitativas. Em função dessa análise apresentamos uma reorganização para este Comitê.

<sup>1</sup> [https://brasil.elpais.com/brasil/2019/08/19/cultura/1566230138\\_634355.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/08/19/cultura/1566230138_634355.html) Entrevista de Grada Kilomba ao El País. Acesso em 18/08/2021.

Aprovado no último Congresso, passará a ser intitulado “Corpo e Política: implicações e conexões em danças” para o biênio 2022/2023. Seremos cinco coordenadores de regiões distintas do Brasil.

Soma-se a vontade de repensarmos para o futuro outros modos de encontros deste Comitê. Nessa proposição, insistimos no enfrentamento de uma metodologia que contemple com mais justeza e profundidade as naturezas das pesquisas apresentadas que norteiam esta aglutinação, assim como no reconhecimento dos diversos temas que surgem nesta aglutinação. Como mapeá-los, como formalizá-los e como colaborarmos melhor, uns com os outros?

Em relação ao “VI Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança 2021 - 2ª Edição Virtual” tivemos 58 trabalhos inscritos entre comunicações orais e banners. Foram aprovados 38 trabalhos para publicação destes Anais. Ao final, Helena Bastos (USP), Ligia Tourinho (UFRJ) e Yara Costa (UEA) somaram na organização, coordenação e discussão criando 3 aglutinações. Tentamos dar uma ênfase em cada uma. Consideramos que Aglutinação II, o recorte de um determinado perfil ficou mais evidenciado, a partir das pesquisas que nele foram agregadas.

No geral, evidencia-se que este Comitê tem o desafio de demarcar com mais evidência os assuntos que nos convocam enquanto pesquisadores. Provocações permanecem e nos mobilizam a enfrentar com mais precisão o foco deste “corpodança política”.

### **Aglutinação I - Coordenação de Helena Bastos**

Participação: 19 trabalhos aprovados

Comunicação Oral: 17                      Banners: 2

Faltaram: 1 Comunicação Oral e 1 Banner

Para publicação nos Anais 2021#2 virtual: 10 trabalhos publicados

Textos Completos: 9

Banner: 1

1) Lygia Clark e caminhos éticos da arte

ROCHA, Amanda & PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez

2) Corpo, política e terror: o terror de estado no brasil como possibilidade de alegoria na dança.

MOURA, Artur Braúna de de Moura & GUIMARÃES, Daniela Bemfica Guimarães (UFBA).

3) Uma possível prática de resistência contextualizada no cotidiano dos corpos nas telas: Labcorpapalavra.

ALBUQUERQUE, Iara Cerqueira Linhares de (UESB).

4) Estilhaços vitruvianos: processos de invenção de mundos na dança contemporânea.

MELO, Iara Costa de & BITTENCOURT, Adriana Machado (UFBA).

5) Ideias para agitar o mundo em nós.

JÚNIOR, Ireno Gomes da Silva (UFBA).

6) Cidade que dança: características do espaço urbano para acolhimento da diversidade da dança soteropolitana.

MAGALHÃES, Clênio Cunha & MOURA, Gilsamara (UFBA).

7) BANNER

Paradoxos aradoxos hiperculturais: a polarização em um mundo feito de colagens culturais e corpos produzidos a partir desse efeito.

REIS, Maria Luísa Martins dos & MARTINS, Giancarlo (UNESPAR).

8) Intervenção na Universidade Federal da Paraíba: Performatividades Em Modos de Enfrentamento na Ocupação ALPH.

SOUZA, Jamysson Ian Lima & DIDONET, Candice (UFPB).

9) Entre o aqui e o agora: Danças (em) (na) pandemia.

ARAGÃO, Marcela Gomes & GUIMARÃES, Daniela Bemfica (UFBA).

10) Bordados de Corpus & Erratórios: moveres nas cidades/post/mortem/nas do Capitalismo Gore.

MARQUES, Diego & BASTOS, Maria Helena Franco de Araujo Bastos (USP).

## **Aglutinação 2 - Coordenação de Ligia Losada Tourinho**

Participação: 19 trabalhos aprovados

Comunicação Oral: 18                      Banners: 1

Faltaram: 0 Comunicação Oral e 0 Banner

Para publicação nos Anais 2021#2 virtual: 14 trabalhos publicados

Textos Completos: 13

Benner: 1

1) Sim, é K-pop!: a dança fluida de Taemin e a representatividade para jovens.

1643

MARINS, Ivana Carvalho (ufba).

2) Quando a dança acontece: Cia. Lápis de Seda, Movência e corporealidades na prática.

MORASTONI, Giovanna Bittencourt (UDESC) & SCLIAR, Bianca (UDESC)

3) Objetos dançantes: a perspectiva da análise de movimento em busca de reviravoltas epistemológicas.

MAMARI, Julia Coelho Franca de (UFRJ).

4) Éticas bixas na cena da Sóhomens Cia de Dança.

NASCIMENTO, Samuel Alves (UFBA).

5) FEMININO: CRIAÇÃO EM VÍDEOPERFORMANCE E AUTOBIOGRAFIA.

CAIRRÃO, Luana Furtado Ramos (UFSM) & BIANCALANA, Gisela Reis (UFSM).

6) Os bailes de dança de salão contemporâneos e queer: criações coletivas de modos de existência rebelde.

SILVEIRA, Paola de Vasconcelos.

7) MenstruAÇÃO: Língua, sangue e feminismo racializado

TROTTA, Mariana de Rosa (UFRJ); BARRETO; Carina Ramos de Pinho (UFRJ);

GOMES, Daniela de Melo (UFRJ); FERREIRA, Dandara da Silva (UFRJ); BARROS,

Débora Sampaio Vidal de (UFRJ); SOUZA, Deisilaine Gonçalves de (UFRJ); Bulcão,

Flora Lyra da Silva (UFRJ); ALBUQUERQUE, Laura Vainer de (UFRJ); MARTINS,

Manuella Jorge Lavinias (UFRJ); GOMES, Marlúcia Cristina Ferreira (UFRJ).

8) A dança hétero.

LIMA, Bruno Reis (UERJ).

9) Tentativa de esgotamento I: a Performance Arte como debate da cultura pós-colonial sobre o Oriente.

DOMINGOS, Giovana Moura (UFSM).

10) DO CORPO INDIVIDUAL AO CORPO COLETIVO: SOMÁTICA PRA QUEM?

OZÓRIO, Caroline Lopes (UFRJ) & PARÁ, Tatiana de Britto Pontes Rodrigues (UFRJ).

11) Caminhos de ativação das potências expressiva e afetiva nas articulações políticas dos processos remotos de criação artística.

BERNARDI, Aline de Oliveira (UFRJ) & TOURINHO, Ligia Losada (UFRJ)

12) Dança contemporânea e gestualidade como comunicação social e política – um recorte

LIMA, Lilian Isídio de Oliveira (FAV)

13) Remodelagens Dos Corpos Em Luxuosas Ficções Para O Fracasso: Das Biopolíticas Moleculares Às Co-Criações De Mundos Emergentes

MACHADO, Gabriel Matheus Lopes (UFRJ)

14) Corpo velado: outras visualidades e implicações para tempos de luto.

CHILINQUE, Thaís Leitão (UFRJ).

### **Aglutinação 3 - Coordenação de Yara Costa**

Participação: 19 trabalhos aprovados

Comunicação Oral: 19                      Banners: 2

Faltaram: 0 Comunicação Oral e 0 Banner

Para publicação nos Anais 2021#2 virtual: 14 trabalhos publicados

Textos Completos: 12

Banner: 2

1) Que homem pode dançar? “Vacina Já”!

GRANADO, Ramom de Oliveira (UFRJ)

2) Improvisação: práticas de mover com o mundo

COSTA, Liana Gesteira (UFBA); VICENTE, Ana Valéria Ramos (UFPB)

3) Dança, juventude e inclusão.

PENNA, Violeta Vaz (UFMG).

4) Sete níveis de Jacques Lecoq: um estudo performativo e conceitual.

PRETTE, Nailanita (UFMG).

5) Atrake: insurgências na dança da Bahia.

SANTO, Jacson do Espírito (PPGDANCA/UFBA)

6) BANNER

O corpo político do frevo e seus traçados étnico-raciais.

SILVA, Catharina Stephanie Santos Leocádio Aniceto (IFB)

7) Ações para contracoreografar as feridas do chão da dança.

LARANJEIRA, Lidia Costa (UFRJ); RIBEIRO, Ruth Silva Torralba (UFRJ);

ANDRADE, Sérgio Pereira (UFRJ).

8) Maraã: reflexões sobre as artes da cena em tempos de pandemia.

PAES, André Duarte (UEA)

9) Do olhar e do corpo: reeducação e a decolonialidade do processo de produção de conhecimento na Dança.

PEREIRA, Zé (UFG).

10) Comunidades Intencionais: Interrelações entre a Arte da Dança e processos comunicacionais em Redes Digitais.

VASCONCELLOS, Jaqueline (UFBA)

11) Corpos-Danças-Brasis: a resiliência como questão política.

MENDES, Jéssica Alana Lopes (UFBA).

12) BANNER

Processo criativo em dança como acionador de microacontencimentos decolonizadores.

PINTO, Taina Andes (FAPEAM/UEA)

13) Corpo espetacularizado e políticas do movimento: apontamentos críticos e midiáticos sobre os excessos de movimentação no fazer artístico-profissional da dança.

OLIVEIRA, Ramon Moura de (UFBA).

14) A arte é para quem? Acessibilizá-la e acessibilizar-nos.

RIBEIRO, Natalia Pinto da Rocha (UFBA); CARMO, Carlos Eduardo Oliveira (Edu O.) (UFBA).

### Considerações breves

É importante ressaltar que mesmo após um ano de pandemia, a COVID 19 continua desestabilizando muitos fazeres, entre eles a dificuldade em cumprir prazos para finalizar as produções acadêmicas. Alguns autores justificaram o não envio dos seus artigos completos devido a complicações com a saúde neste período de escrita final. Este comitê se solidariza com todes que enfrentam esta dura situação, evocando uma breve recuperação do nosso bem viver, como Ailton Krenak (2021) defende, não podemos pensar simplesmente no bem-estar, pois mora nessa expectativa uma certa forma egocêntrica de pensar as soluções de um problema que é coletivo e que depende da ação e atitude pensada coletivamente e em rede.

Maria Helena Franco de Araujo Bastos - Helena Bastos (USP)  
 helenahelbastos@usp.br

Codiretora do Grupo Musicanoar, fundado em 1992. Artista do Corpo com ênfase em dança e performance. Livre Docente em Dança Contemporânea (2021). Professora na graduação e credenciada no PPGAC da ECA/USP. Coordenadora do Laboratório de Dramaturgia do Corpo - LADCOR da ECA/USP. Diretora do TUSP (2021), vice-diretora do TUSP (2018-2020), coordenadora de curso de graduação (2017-2019) e chefe de departamento (2011-2014).

Lígia LosadaTourinho (UFRJ)  
 ligiatourinho@eefd.ufrj.br

Artista e pesquisadora das Artes da Cena. Professora Associada da UFRJ: atua nos cursos de Graduação em Dança e Direção Teatral e no Programa de Pós-graduação em Dança. Doutora em Artes (UNICAMP). Analista do Movimento (CMA/ LIMS/ NY, EUA). Coordena o Grupo de Pesquisa em Dramaturgias do Corpo (UFRJ). Integra a Conexão Mulheres da Improvisação e o LabCrítica da UFRJ.

Yara dos Santos Costa Passos (UEA)  
 ycosta@uea.edu.br

Corpa da floresta, artista da dança, diretora da Índios.com Cia de Dança (AM). Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP), Mestra em Performance Artística – Dança (FMH/UL). Professora do Curso de Dança da Universidade do Estado do Amazonas e credenciada no PPG-ART-MP (ProfArtes – Convênio UFAM/UEA).

## Referências:

- BASTOS, Helena & MARQUES, Diego. **Corpo sem vontade: bordar e errar contra o sequestro dos corpos na sociedade da performance**. Arte e estética na educação: corpo sensível e político. Marco Aurélio da Cruz Souza, Carla Carvalho (organizadores) Anderson Devigili (capa) - Curitiba: CRV, 2020. p.155-177.
- JONHSON, Mark. **The Aesthetics of Meaning and Thought. The bodily roots of philosophy, science, morality, and art**. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2018.
- KRENAK, Ailton. **Caminhos para a cultura do Bem Viver**. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: [www.culturadobemviver.org](http://www.culturadobemviver.org). Acesso em 25/08/2021.
- VALENCIA, Sayak Triana. **Capitalismo Gore Y Necropolítica em México Contemporâneo**. Relaciones Internacionales, n.19, p.83-102, GERI - UAM, 2012.
- ZUIN, Lidia, 2020. Editorial Melusinal, S.L. Diseño y maquetación: Carolina Hernández Terrazas. España: Primera edición, 2010. <https://lidiazuin.medium.com/autora-de-capitalismo-gore-sayak-valencia-prop%C3%B5e-resist%C3%A2ncia-atrav%C3%A9s-do-transfeminismo-6aa25574ba0> . Acesso em 17/08/2021.

## Aplicação de tecnologias digitais modernas em estudos biomecânicos de dança

Ana Carolina Navarro (COPPE/UFRJ)  
Luciano Luporini Menegaldo (COPPE/UFRJ)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** estudos dedicados à biomecânica da dança podem contribuir para a prevenção de lesões e melhora da performance na medida que fornecem informações relevantes sobre aspectos físicos envolvidos na realização de um gesto. Este estudo objetivou contribuir com o diálogo sobre as possíveis relações entre dança e tecnologia, bem como demonstrar a aplicabilidade dos estudos biomecânicos da dança para prevenção de lesões e melhora da performance. Espera-se ainda que novas experimentações e observações sejam estimuladas, visando a ampliação do debate. Para isso, foram consultadas fontes bibliográficas adequadas nas plataformas *Scielo*, *Pudmed* e *Anais ANDA*, a fim de fundamentar o ponto de vista aqui apresentado. Quando se trata de dança, apesar do receio da substituição do corpo por aparatos tecnológicos, a tecnologia vem sendo aplicada em pesquisas cênicas e biomecânicas. Tais pesquisas ajudam a construir um corpo de conhecimentos fundamentados por eixos abertos e inerentes a diferentes aspectos da corporeidade. Nesse sentido, a epistemologia da Dança é ampliada e passa a auxiliar o desenvolvimento de sensibilidades e habilidades. Por fim, cabe-se destacar que o conhecimento produzido a partir de tecnologias digitais não substitui, mas é somado ao conhecimento empírico dos bailarinos.

**Palavras-chave:** TECNOLOGIA. BIOMECANICA. DANÇA. ANALISE DE MOVIMENTO. EPISTEMOLOGIA DA DANÇA.

### Application of modern digital technologies in biomechanical dance studies

**Abstract:** studies dedicated to the biomechanics of dance can contribute to the prevention of injuries and performance improvement as they provide relevant information about the physical aspects involved in performing a gesture. This study aimed to contribute to the dialogue about the possible relationships between dance and technology, as well as demonstrate the applicability of biomechanical dance studies for injury prevention and performance improvement. It is also expected that new experiments and observations will be stimulated, aiming at broadening the debate. For this, adequate bibliographic sources were consulted on the *Scielo*, *Pudmed* and *Anais ANDA* platforms, in order to substantiate the point of view presented here. When it comes to dance, despite the fear of replacing the body with technological devices, the technology has been applied in scenic and biomechanical research. Such research helps to build a body of knowledge based on open axes inherent to different aspects of corporeality. In this sense, the epistemology of Dance is expanded and starts to help the development of sensibilities and skills. Finally, it is noteworthy that the knowledge produced from digital technologies does not replace, but is added to the empirical knowledge of the dancers.

1648

**Keywords:** TECHNOLOGY. BIOMECHANICS. DANCE. MOVEMENT ANALYSIS. EPISTEMOLOGY OF DANCE.

## 1. Introdução

A superação dos limites do corpo desperta um determinado fascínio em diferentes práticas corporais. Como exemplo disso, é possível citar os atletas de fisiculturismo, ginastas, artistas circenses e dançarinos. Nesta essa perspectiva, a exploração dos limites corporais parece deslocar o corpo de sua dimensão humana à medida que o extraordinário<sup>1</sup> é apresentado.



**Figura 1:** Demonstrações de práticas corporais que demandam grandes esforços corporais.

A rotina de dançarinos profissionais inclui uma longa carga horária de aulas e ensaios, fazendo com que a preparação corporal para a dança demande uma condição cardiorrespiratória e metabólica elevada. Uma vez que o treinamento demanda dos corpos uma excelente condição física e uma alta eficiência, além de artistas, os dançarinos profissionais podem ser considerados atletas devido ao grande volume de treinamento (CARDOSO, 2017). Nesse contexto, torna-se comum o relato de dores e lesões ao longo de suas carreiras devido às altas exigências. Por sua vez, esses relatos costumam ser justificados pela carga estressante do nível de atividade física em busca do aperfeiçoamento da performance.

Apesar de possuírem um treinamento tão intenso quanto o dos atletas de elite, os bailarinos profissionais não recebem a mesma assistência quanto à prevenção de lesões, preparo técnico e fisioterapêutico de outras modalidades, principalmente no aparecimento e tratamento de lesões (CARDOSO, 2017).

<sup>1</sup> Definição de “extraordinário”: que foge do usual ou do previsto; que não é ordinário; fora do comum. (Oxford Languages, 2021)

Somado ao alto volume de treinamento para o desenvolvimento de valências físicas<sup>2</sup>, está o fato de que muitas vezes os dançarinos iniciam seus treinamentos muito jovens. Nesse sentido, a imaturidade corporal para a realização de determinados movimentos poderia contribuir para a incidência de lesões agudas e crônicas. Sobre esses aspectos, para que seja possível ampliar o cuidado com os corpos, os mantendo saudáveis para a prática de dança, é necessário a ampliação dos conhecimentos a respeito das estruturas corporais e da mecânica do movimento. Por isso, os estudos dedicados à biomecânica da dança podem contribuir para a prevenção de lesões e melhora da performance na medida que fornecem informações relevantes sobre aspectos físicos envolvidos na realização de um gesto (KOUTEDAKIS, Y. et al., 2008). Consequentemente, as tecnologias digitais modernas utilizadas nestes estudos se apresentam como uma forte aliada para os dançarinos.

Com o advento da modernidade e o desenvolvimento de instrumentos tecnológicos adequados, a importância dos testes utilizados para avaliação de parâmetros corporais tem aumentado (AQUINO, C. et al., 2007). Ademais, pode-se dizer que existe uma crescente demanda na área da saúde para que a prática seja embasada em evidências científicas. Apesar disso, ainda há uma resistência por parte de profissionais mais tradicionais sobre a inserção de tais aparatos tecnológicos no campo da Dança (AMOROSO, 2004). Este estudo objetiva contribuir com o diálogo sobre as possíveis relações entre dança e tecnologia, bem como demonstrar a aplicabilidade dos estudos biomecânicos da dança para prevenção de lesões e melhora da performance. Espera-se ainda que novas experimentações e observações sejam estimuladas, visando a ampliação do debate. Para isso, foram consultadas fontes bibliográficas adequadas nas plataformas *Scielo*, *Pubmed* e nos Anais ANDA, a fim de fundamentar o ponto de vista aqui apresentado.

## 2. Dança, ciência e tecnologia

Atualmente, a Dança é compreendida para além de uma visão reduzida exclusivamente à mera repetição de movimentos. Em outras palavras, ela não está

<sup>2</sup> Qualidades físicas que podem ser adquiridas por meio do treinamento. Como exemplo podemos citar a força, a flexibilidade, a resistência, o equilíbrio, a velocidade, a agilidade, a coordenação e a mobilidade (MOTTA, 2006).

limitada à reprodução e realização de passos e padrões de movimentos pré estabelecidos. Para Earp (2010), a Dança não deve ficar restrita a uma lógica linear do pensamento e, por conta disso, é importante que o conhecimento sobre ela seja um meio para expansão das possibilidades corporais e não uma técnica fechada. Meyer (2012) defende que a análise de movimento, a partir dos princípios e referenciais criados por Laban, permitiu que as pessoas experimentassem certa liberdade na criação de sequências gestuais. Ainda segundo o autor, durante o século XX, Rudolf Laban teria sido o responsável por unir a ciência e a dança por meio dos quatro Fatores do Movimento: Tempo, Espaço, Peso e Fluência (Apêndice 1). Do mesmo modo, seguindo um raciocínio científico, Helenita Sá Earp identificou princípios geradores e diversificadores das ações corporais integrando habilidades motoras, interpretativas e criadoras (MEYER, 2012). Dessa forma, a relação entre os Parâmetros do Movimento (Movimento, Espaço, Forma, Dinâmica e Tempo), possibilita inúmeras combinações de gestos, ampliando o repertório dos corpos dançantes (Anexo 1).

Além disso, a Dança Moderna e a Dança Contemporânea apresentaram novas questões para essa área, expandindo o campo e abrindo possibilidade para utilização de tecnologias digitais em cena. Amoroso (2004) identificou que o medo da substituição do corpo por tais aparatos tecnológicos seria responsável pelo incômodo gerado no campo da Dança. Superada essa questão, além da criação de obras artísticas de dança que envolvem sua utilização, tecnologias digitais modernas estão sendo utilizadas em áreas da saúde para estudo do movimento. Como exemplo disso, podemos citar pesquisas sobre movimentos do Ballet Clássico e as alterações que a prática desta modalidade pode causar no corpo dos bailarinos ao longo do tempo. Tais alterações incluem diferenças no padrão de marcha, falta de alinhamento entre as estruturas dos membros inferiores e lesões musculoesqueléticas, especialmente relacionadas ao *plié*, rotações e *fouettés* (Teplá, 2014; Gontijo, K., 2015; Quanbeck, A., 2016; Imura, A., 2010).

### 3. Biomecânica e Dança

Segundo sua etimologia, de origem grega, a palavra biomecânica pode ser dividida em três partes. São elas: “*bios*”, que pode ser traduzido como vida; “*mekhane*”, um sinônimo para máquina e o sufixo “-ico”, usado para indicar relação.

O termo foi adotado pelos cientistas no início dos anos 70 para descrever estudos sobre os aspectos mecânicos de organismos vivos. Assim, a Biomecânica é uma disciplina na qual são estudados os princípios mecânicos do movimento (HALL, 2016), podendo ser dividida em cinemática (o estudo sobre aspectos que conseguimos observar visualmente, geralmente ligados à técnica), ou cinética (estudo das forças envolvidas na realização do movimento).

Segundo HALL (2016), a medicina do esporte é um termo utilizado para estudos que abrangem aspectos clínicos e científicos do esporte. De forma semelhante, a medicina da dança tem sido desenvolvida ao longo das últimas décadas. A Associação Internacional de Medicina da Dança e Ciência (Internacional Association for Dance Medicine & Science - IADMS), fundada em 1990, é um exemplo de organização que promove discussões com o objetivo de melhorar a saúde, o treinamento e o desempenho de dançarinos por meio da interação entre ciência, medicina e fatores educacionais. Nesse aspecto, o *Journal of Dance Medicine & Science* reúne artigos sobre as diversas temáticas envolvidas por essa área.

Ken Laws, bailarino profissional e físico, em *“Physics and the Art of Dance: understanding movement”* (LAWS, 2002) fornece alguns experimentos para dançarinos ao lado da bailarina Arleen Sugano. Seu livro é dividido em "o que você vê", onde são descritas as formas como os princípios físicos formam a estrutura dentro da qual alguns movimentos existem; e em "o que você faz", que permite aos dançarinos experimentar como essas análises físicas podem fornecer um meio mais eficiente de aprender como realizar os movimentos. A análise do movimento tem contribuído de forma eficiente na melhora da proficiência técnica e do desenvolvimento profissional, não só no esporte como também na dança, adicionando o fator estético a essa última.

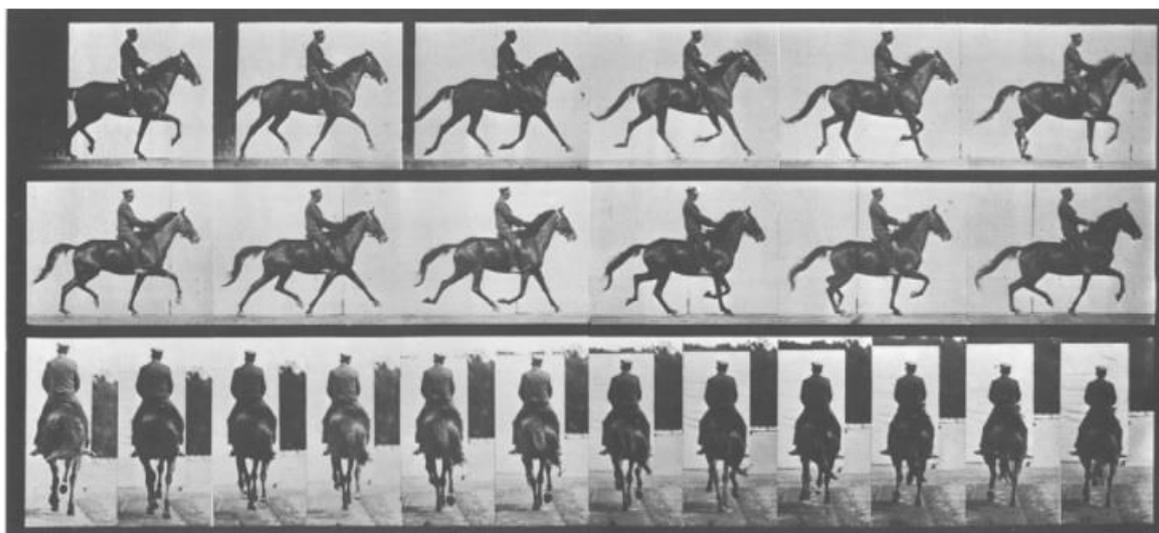
É possível afirmar que o aprofundamento sobre o conhecimento das variáveis físicas envolvidas na realização de movimentos também contribui para a prevenção de lesões. Em outras palavras, os estudos de movimentos de dança por meio de uma perspectiva biomecânica podem contribuir não só para um aperfeiçoamento da performance e da técnica, bem como para redução dos riscos de danos corporais. A importância de um movimento que esteja em consonância com a morfologia do organismo e com as leis da Física aplicadas a ele, dá-se no fato de que movimentos repetitivos realizados de maneira errada podem

sobrecarregar articulações e contribuir para lesões agudas e crônicas. Ademais, pode-se dizer que por meio desses estudos é possível ainda que os dançarinos e os professores aumentem sua compreensão e sua capacidade de detectar erros durante a realização dos movimentos (KOUTEDAKIS, 2008). A respeito dessa temática, Fotaki (2020) defende que as estratégias utilizadas para a prevenção de lesões também podem auxiliar os dançarinos a atingirem seus objetivos.

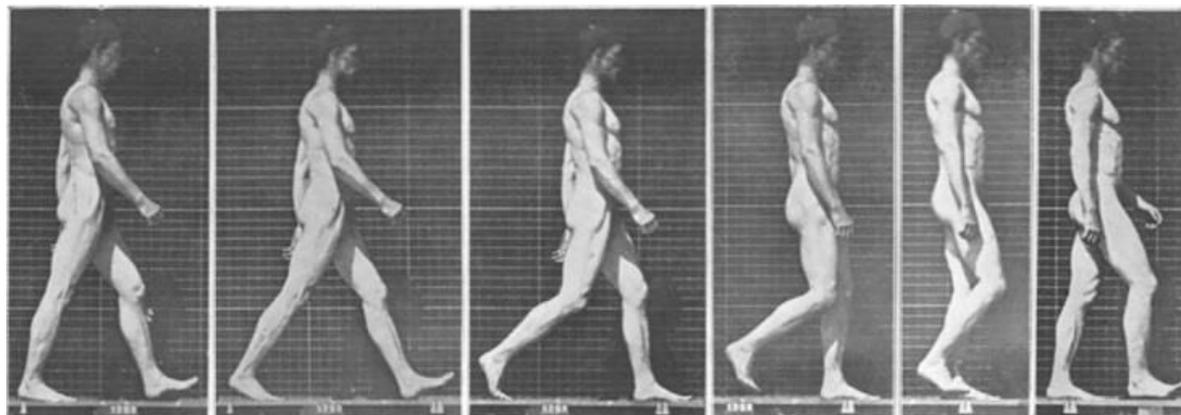
Na Biomecânica da Dança, as técnicas de medida mais comuns incluem a cinemetria, eletromiografia e a dinamometria (KOUTEDAKIS, 2008). Estes estudos permitem a mensuração da posição dos segmentos, da força, da velocidade e, conseqüentemente, auxiliam na prescrição de exercícios para melhora da performance.

#### 4. Cinemetria

No final do século XIX, Eadweard Muybridge começou a utilizar câmeras para análises de movimentos humanos e de outros animais. Na época, havia uma curiosidade sobre a possibilidade das quatro patas do cavalo ficarem fora do ar durante seu trote em algum instante de tempo. Com o objetivo de responder essa indagação, Eadweard utilizou câmeras alinhadas e um disparo eletromagnético para capturar fotos em sequência (Figura 2). Tendo feito séries de fotografias de movimentos humanos e de outros animais, seus estudos contribuíram, por exemplo, para os estudos de marcha (Figura 3) (HALL, 2016).



**Figura 2:** Cavalo trotando (MUYBRIDGE, 1885)



**Figura 3:** Some phases in the walk of an athlete. (MUYBRIGDE, 1907)



**Figura 4:** Dancing Girl - A pirouette (MUYBRIGDE, 1907)

A Cinemetria é composta por métodos de medição de parâmetros cinemáticos como, por exemplo, a posição, velocidade e aceleração. Atualmente, existem diferentes equipamentos e sistemas para estudos cinemáticos de análise de movimento. Segundo Hall (2016) os “sistemas de captura de vídeo digital projetados para a análise do movimento humano estão disponíveis comercialmente com taxas de quadros de até 2.000 Hz”. Em síntese, utiliza-se câmeras para a coleta dos dados que, posteriormente, são processados em softwares apropriados. O processo de aquisição dos dados é composto pelas seguintes etapas: calibração do espaço, colocação de marcas reflexivas e realização do movimento. Os marcadores reflexivos são utilizados para reconstruir o movimento em um ambiente virtual (Figura 5).



**Figura 5:** Movimento no espaço real (esquerda) e no espaço virtual (direita)

## 5. Eletromiografia

A Eletromiografia é uma técnica utilizada para a detecção e análise do sinal eletromiográfico (EMG), um sinal elétrico produzido durante a contração muscular. Segundo De Luca (2006), a eletromiografia teve origem com os gregos ao utilizarem enguias elétricas para tratar o corpo. Apesar disso, esse sinal teria sido estudado com mais detalhes apenas em 1666. Nas décadas seguintes foi descoberta a possibilidade de detectar o EMG durante a contração, mas apenas anos mais tarde, com o desenvolvimento de novas tecnologias, o sinal pode ser melhor estudado. Na figura 6, pode ser observado um exemplo de sinal eletromiográfico (De Luca, 2006). Em geral, conforme o número de fibras musculares recrutadas aumenta durante uma maior produção de força, a amplitude do sinal acompanha esse aumento.

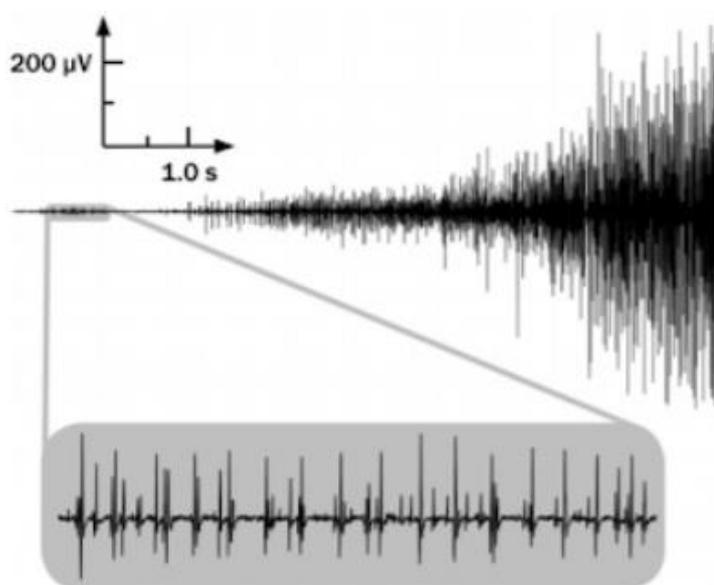


Figura 6: Sinal eletromiográfico (De Luca, 2006)

## 6. Dinamometria

A dinamometria é um método utilizado na biomecânica do movimento humano para medição de parâmetros relacionados à força produzida pelo músculo de maneira dinâmica. Essa mensuração é obtida por meio dos instrumentos conhecidos como dinamômetros e pode ser medida em quilograma-força ou em Newton. De acordo com Aquino (2007), esses instrumentos foram desenvolvidos na década de 70 e difundidos nos anos 80. Assim, uma vez que é possível conhecer a capacidade muscular máxima por meio dele, esse aparelho vem sendo utilizado em diferentes áreas do conhecimento como, por exemplo, a Dança, a Educação Física e a Fisioterapia. Ainda segundo o autor, um elevado número de trabalhos utiliza a dinamometria isocinética para estudos de atletas, populações que possuem danos cerebrais, idosos e crianças.



**Figura 7:** Dinamômetro isocinético da empresa Biodesx.

Em síntese, os dinamômetros fornecem uma resistência ao movimento articular de interesse durante uma amplitude determinada. Existem três diferentes tipos de testes que podem ser realizados com esses equipamentos, sendo eles os modos: isocinético, isotônico e isométrico. No modo isocinético a força muscular máxima é estimulada durante todo o movimento. Isso acontece porque o aparelho (Figura 7) oferece uma força de resistência igual a força realizada pelo participante da pesquisa, ou seja, a força de resistência se adapta a força fornecida pelo indivíduo. Nesse caso, a velocidade do movimento se mantém constante durante toda a amplitude e é controlada por um valor estabelecido previamente. Assim, pode-se dizer que as contrações isocinéticas são as contrações realizadas pela musculatura em velocidade constante. Algumas variáveis que podem ser estudadas por meio desse modo são o torque, o trabalho, a potência e a fadiga (AQUINO, 2007). Como exemplo, pode-se citar o estudo sobre assimetrias entre os lados direito e esquerdo. Por sua vez, a principal característica dos testes isométricos é a medição da contração muscular de maneira estática. Assim, após a definição de uma amplitude de interesse é realizada uma contração muscular sem movimento articular. Esses dados podem ser registrados por instrumentos analógicos ou digitais (FIGURA 8) (LEME, 2013). Já no modo isotônico, o valor da carga se mantém constante durante todo o movimento.



**Figura 8:** Dinamômetro Hand-held (LEME, 2013)

### 3. Conclusão

A dança exige dos bailarinos diferentes habilidades. Quando se trata dessa arte, faz-se necessário que além dos interesses estéticos envolvidos nas composições das obras, exista um cuidado com a realização dos movimentos em relação à saúde dos organismos. Nesse sentido, apesar da dança não estar exclusivamente atrelada aos aspectos físicos envolvidos nos gestos, é importante não ignorá-los, visto que eles podem contribuir para os cuidados com os corpos. Assim, os estudos biomecânicos sobre dança podem contribuir para sua prática.

As demandas físicas exigidas na atividade profissional da dança são altas devido a elevada carga de treinamento. Uma vez que é requerido que os bailarinos desenvolvam habilidades físicas como coordenação motora, flexibilidade, resistência, agilidade e equilíbrio, pode-se afirmar que os conhecimentos produzidos a partir de metodologias que utilizam as tecnologias digitais modernas para análise de movimento se apresentam como facilitadores das potencialidades corporais por fornecerem subsídios para o desenvolvimento de capacidades e valências físicas dos indivíduos.

Além disso, este conhecimento pode favorecer o processo de ensino aprendizagem dos gestos à medida que contribui para a ampliação da conscientização dos fatores envolvidos em sua realização. Cabe-se destacar que o conhecimento produzido a partir de tecnologias digitais não substitui, mas é somado

ao conhecimento empírico dos bailarinos. A partir disso, a dança constrói um corpo de conhecimentos fundamentados por eixos abertos e inerentes a diferentes aspectos da corporeidade, apresentando uma epistemologia ampliada e que suporta o desenvolvimento de sensibilidades e habilidades.

Ana Carolina Navarro  
 COPPE/UFRJ

E-mail: carolnavarro@peb.ufrj.br

Licenciada em Dança (UFRJ), Mestranda em Engenharia Biomédica (UFRJ), Pós graduanda em Estudos Contemporâneos em Dança (UFBA) e Graduada em Teoria da Dança (UFRJ).

Luciano Luporini Menegaldo  
 COPPE/UFRJ

E-mail: lmeneg@peb.ufrj.br

Possui graduação e mestrado em Engenharia Mecânica pela Universidade Estadual de Campinas, doutorado em Engenharia Mecânica pela Universidade de São Paulo (2001) e pós-doutorado na Università degli Studi Roma Tre, Itália (2008). Atualmente, é Professor Titular do Programa de Engenharia Biomédica da COPPE/UFRJ e do Curso de Graduação em Engenharia Mecânica.

## Referências:

- AMOROSO, D. 2004. **Dança e Tecnologia**: Pós Graduação em Política Científica e Tecnológica/Daniela Maria Amoroso- Campinas, SP:[s.n.], 2004.
- AQUINO, C.F. VAZ, D. V. BRÍCIO, R. S. SILVA, P.L.P. OCARINO, J.M. FONSECA, S.T. A Utilização da Dinamometria Isocinética nas Ciências do Esporte e Reabilitação. **R. bras. Ci e Mov.** 2007; 15(1): 93-100
- BRONNER, S.; OJOFEITIMI, S. Gender and Limb Differences in Healthy Elite Dancers: Passé Kinematics. In: **Journal of Motor Behavior**, 2006, v. 38, p. 71–79.
- CARDOSO, A. 2017. Injuries in Professional Dancers: a systematic review. *Rev Bras Med Esporte – Vol. 23, No 6 – Nov/Dez, 2017*
- EARP, A. C. 2010. Princípios de conexões dos movimentos básicos em suas relações anátomocinesiológicas na dança segundo Helenita. VI Cong de Pesquisa e Pós Graduação em Artes Cênicas.
- FOTAKI, A. 2020 The science of biomechanics can promote dancers' injury prevention strategies. In: **PHYSICAL THERAPY REVIEWS**
- GONTIJO, K. N. S.; CANDOTTI, C. T.; FEIJÓ, G. dos S.; RIBEIRO, L. P.; LOSS, J. F. Kinematic Evaluation of the Classical Ballet Step “Plié.”. In: **Journal of Dance Medicine & Science**, 2015, v. 19(2), p. 70–76.
- IMURA, A.; IINO, Y.; KOJIMA, T. Kinematic and Kinetic Analysis of the Fouetté Turn in Classical Ballet. In: **Journal of Applied Biomechanics**, 2010, v. 26(4), p. 484–492.
- KOUTEDAKIS, Y. et al., 2008, “Dance Biomechanics: A Tool for Controlling Health, Fitness, and Training”, **Journal of Dance Medicine & Science**, v. 12, n. 3
- LAWS, K. **Physics and the Art of Dance**. Oxford University Press, New York, 2002.

1659

LEME, G. **Medida de Torque na Articulação do Joelho através de dinamômetro isométrico de baixo custo.**/Dissertação de Mestrado. Guaratinguetá: Unifesp, 2013.

MEYER, A. **Dança e Ciência: Estudo acerca de Processos de Roteirização e Montagem Coreográfica baseados em Formas e Padrões de Organização Biológicos.** Rio de Janeiro: UFRJ, 2012.

MOTTA, M. **Teoria Fundamentos da Dança: uma abordagem epistemológica à luz da Teoria das Estranhezas / Dissertação de Mestrado: Maria Alice Motta.** – Niterói: UFF/ IACS, 2006.

MUYBRIDGE, E. The human figure and motion. 1907.

MUYBRIDGE, E. Horses and other animals in motion. 1985.

NAVARRO, A. C et al. 2020. Análise Cinemática do Giro no Eixo em Bailarina Profissional de Zouk Brasileiro: estudo piloto. **Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Engenharia Biomédica.**

QUANBECK, A.; RUSSELL, J.; HANDLEY, S.; QUANBECK, D. Kinematic analysis of hip and knee rotation and other contributors to ballet turnout. In: **Journal of Sports Sciences**, 2016, v. 35(4), p. 331–338.

TEPLÁ, L.; PROCHÁZKOVÁ, M.; SVOBODA, Z.; JANURA, M.; Kinematic analysis of the gait in professional ballet dancers. In: **Acta Gymnica**, 2014 v. 44(2), p. 85-91.

## **Análise fílmica da dança no cinema brasileiro: um recorte na historiografia cinematográfica da dança em diferentes segmentos e parâmetros técnicos e estéticos**

Ana Tamires Medeiros Varela (UFRN)  
 Profa. Dra. Maria de Lurdes Barros da Paixão (UFRN)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** O presente trabalho é um recorte da pesquisa de iniciação científica em andamento, com objetivo de análise dos aspectos técnicos e estéticos da dança no cinema, nas produções narrativas brasileiras no século XXI. A pesquisa realiza análise fílmica de “Pendular” (2017) dirigido por Julia Murat, filme do gênero drama que apresenta a dança e sua relação interdisciplinar com as artes visuais. Adota-se a divisão das análises dos filmes, distribuídos em quatro blocos distintos, com base no referencial teórico-metodológico da análise de conteúdo, pois esta abrange a análise das mensagens comunicacionais. Assim, a dança nas imagens fílmicas pode ter suas questões melhor formuladas e sua hipótese pode ser validada ou não. Nessa perspectiva, o filme será analisado em seus aspectos quantitativos observando a frequência com a qual ocorrem características específicas do filme, assim como em seus aspectos qualitativos verificando os elementos presentes e ausentes nos fragmentos das cenas em estudo. Prioriza-se a análise fílmica em nível do plano, em seus diferentes e significativos parâmetros na contemporaneidade. A hipótese deste trabalho reside no movimento, enquanto elemento comum entre a dança e o cinema, tendo como aspecto diferencial entre ambos a tela, que engendra novas estéticas para a dança.

**Palavras-chave:** CINEMA BRASILEIRO. DANÇA. ANÁLISE FÍLMICA.

**Abstract:** The present work it's an excerpt from the scientific initiation research in progress which targets an analysis of the technical and aesthetic aspects of dance in cinema, in the brazilian narrative productions of the 21st century. The research accomplishes the film analysis of “Pendular” (2017) directed by Julia Murat, a drama gender movie that presents dance in its interdisciplinary relation with visual arts. This essay adopts a division of the analysis of the movies, distributed in four different blocks, based on theoretical-metodologic referential of content analysis, since it covers the communicational messages analysis. In this sense, the dance inside film images can have its questions better formed and its hypothesis can be validated or not. In this perspective, the film will be analysed in its quantitative aspects observing the frequency in which specific characteristics of the film occur, as well as its qualitative aspects verifying the present and absent elements in the scenes' fragments studied. The priority here is the film analysis in the plan level, with the different and significant parameters at contemporaneity. The hypothesis of this work resides in the movement, as the common element between dance and cinema, having as a differential aspect between them the screen, which begets new aesthetics for dance.

**Keywords:** BRAZILIAN CINEMA. DANCE. FILM ANALYSIS.

## 1. Introdução

O advento do Cinema foi capaz de transformar a maneira de enxergar as imagens: trouxe à fotografia vida e movimento. Este último elemento é o cerne principal da Dança e o que há de comum entre essas duas linguagens artísticas. Inicialmente separados por seus lugares de apreciação, já que a Dança por muito tempo se manteve atrelada somente aos palcos físicos de teatros e galerias enquanto os filmes eram assistidos dentro das salas de cinema, essas duas manifestações passam a se integrar quando o cinema avança ao fazer as capturas sonoras e permitir o surgimento do gênero musical.

Embora se reconheça que o gênero musical evidencia a presença da dança no cinema, a evolução qualitativa da sétima arte e das tecnologias digitais possibilitam à dança e ao cinema novas formas de se manterem conectados. Isto significa dizer que o advento das novas tecnologias anuncia para a dança e o cinema novas interconexões para além dos musicais. Acredita-se que o advento do mundo contemporâneo corrobora na presença da dança para além de contextos pré moldados e coreografados dos musicais da Broadway. É possível agora enxergar a dança na rotina das pessoas e o cinema abraça a ideia de produzir filmes de dança ou correlatos, evidenciando o protagonismo e a presença da dança no cinema contemporâneo.

Assim, a tela é o ponto de partida, pois é nela que se constituem novas estéticas para a dança nesse contexto cinematográfico. O objeto de estudo deste trabalho é uma produção brasileira no cinema do século XXI que tem na dança um de seus enfoques principais. *Pendular* (2017) é um filme do gênero drama dirigido por Julia Murat e na obra um casal de artistas revela sua intimidade conjugal associada às suas respectivas criações artísticas. Nesse sentido, a arte e a intimidade do casal se misturam para compor o drama vivido pelos protagonistas, cuja história cenográfica se passa num galpão abandonado de uma antiga fábrica. Este lugar se torna o local de moradia e estúdio criativo de ambos. O filme apresenta a dança e sua relação interdisciplinar com as artes plásticas. Segundo a própria diretora, o filme tem por intenção mostrar que o equilíbrio se constrói a partir do movimento, fato que pode ser observado tanto na relação do casal quanto na relação deles com suas respectivas artes.

O referencial teórico-metodológico da análise de conteúdo de Bardin (1977) tem por finalidade organizar, classificar e categorizar diferentes tipos de análises de conteúdo presentes em qualquer tipo de comunicação a saber: jornais, revistas, filmes, entre outros. Nessa perspectiva, os estudos dos professores franceses Jullier e Marie na obra intitulada, Lendo as imagens no Cinema (2009), orientam os procedimentos metodológicos empregados nas análises de conteúdo do filme Pendular (2017). Nesse viés, adota-se a análise fílmica em "nível do plano" por considerá-lo uma das mais importantes ferramentas para compreender as ideias e intenções da direção fílmica, assim como observar que o modo como a câmera se posiciona determina o que o filme quer comunicar, contudo sem se deter na totalidade dos parâmetros de análise inseridos na análise fílmica em "nível do plano". É a partir da análise no "nível do plano" que se revelam as principais tomadas de decisão da diretora.

Cinema é uma forma, mais ou menos narrativa, que aprendeu (e ensinou) um modo próprio de significar com imagens em movimento, sons e fala, distribuídos em unidades contínuas de duração (os "planos"). O plano, sua duração, seu espaço (in e off), a câmera em situação (estática ou móvel), estão no coração da estilística imagética, que trabalha com situações de tomada nas quais os corpos (atores) em cena (mise en scène), desempenham personagens em ação (intrigas). (RAMOS, 2009, p. 13)

Para além de uma apreciação subjetiva, o intuito é perceber de que maneira as cenas de dança foram tratadas no filme e como se constituiu, a partir desse tratamento, a sequência narrativa dessas cenas. Trata-se também de analisar o movimento, seus significados e o seu conteúdo dramático.

"Pendular" foi analisado num total de 16 (dezesesseis) cenas que têm enfoque na dança, das quais 07 (sete) são abordadas neste artigo. As cenas seguem a sequência cronológica do filme e foram intituladas de maneira simples, com base no contexto geral de cada cena. Por não terem seus nomes revelados, os protagonistas serão referenciados com "ela", "ele", "a artista", "o artista", "a bailarina", "o artista visual", "a dançarina" e "o marido".



**Figura 1:** Cartaz de exibição do filme Pendular. Fonte: <http://www.agendadedanca.com.br/pendular-de-julia-murat-segue-em-cartaz-pelo-brasil/>

## 2. Análise Fílmica

Para que haja uma melhor compreensão das análises descritas a seguir, apresentam-se breves definições dos planos que são utilizados nas cenas e abordados na descrição destas.

- Plano Geral: cena enquadrada em sua totalidade; “insere o sujeito em seu ambiente, eventualmente dando uma ideia das relações entre eles” (JULLIER, MARIE, 2009, p.24);
- Plano médio: plano próximo à figura, “apresenta o sujeito em sua unidade com um mínimo de ‘ar’ (gíria de operador de câmera) em cima e embaixo” (JULLIER, MARIE, 2009, p.24);
- Plano americano: cena enquadrada da figura humana do joelho para cima;
- Close-up: cena enquadrada na figura humana do busto para cima, “rompe essa unidade isolando uma de suas partes (...) ou isola um detalhe que importa na história” (JULLIER, MARIE, 2009, p.24);
- Over the shoulder: traduzido literalmente como “por cima do ombro”, dá a ideia de presença, visualizando a cena de maneira semelhante a quem está de costas, geralmente este plano é utilizado em um diálogo.

## 2.1. Cena “Dividindo o espaço” (1:11)



**Figura 2:** Screenshots da cena “Dividindo o espaço”.  
 Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat,  
 direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Este plano como demonstra a fig.2 inicia no plano geral, cujo foco é o espaço que está prestes a ser dividido pelo casal, uma dançarina e um artista visual. Os dois aparecem do lado esquerdo e a câmera permanece parada. Em seguida, o plano close-up enquadra os pés e as mãos dela que se encontram, mais uma vez, fixando a fita ao chão.

A câmera, embora estática, captura a imagem dela, até o momento que enquadra sua imagem no plano extremo close up, juntamente com um movimento de câmera bem lento e gradual (*travelling* com câmera na mão). Neste momento, ela agarra o personagem por trás, no intuito de puxá-lo e terminar conjuntamente a divisão física do espaço. A captura da imagem vai do tronco dele envolto pelas mãos dela até os dois rostos que se encontram sorrindo e trocando olhares entre si e com o espaço. Nesta cena, a imagem não está totalmente centralizada pela câmera, ou seja, o casal está enquadrado mais para o lado direito da imagem.

Geralmente o enquadramento é mais complexo, pois deve levar em conta vários sujeitos e elementos do cenário. Como em um enquadramento pode-se sempre buscar os equilíbrios, as linhas de fuga e outras figuras geométricas mais ou menos “significativas”; mas cinema não é pintura, ele se move, e essas frágeis interpretações raramente permanecem válidas além de um segundo...(JULLIER, MARIE, 2009, p. 26)

A captura das imagens prossegue com um corte seco, assim mais uma vez é utilizado o plano geral, mas enquadrando outra visão do espaço. O casal

agora está centralizado, a câmera olha eles de frente, sendo possível observar a demarcação que acabou de ser concluída. Com a câmera parada, na mesma posição, tem-se uma pequena brincadeira entre os dois envolvendo a delimitação espacial que acabaram de concluir. Nesse momento, os artistas, já de pé, se aproximam e se distanciam da câmera, saem e voltam da centralidade, durante a cena de um “pequeno jogo de futebol”. A visualidade espacial iniciada desde a primeira cena é relevante para o desenvolvimento e o papel da relação-temporal da narrativa, a qual acredita-se ser um ponto chave na relação desses dois personagens.

## 2.2. Cena “Diminuição do espaço dela” (21:55)



**Figura 3:** Screenshot da cena “Diminuição do espaço dela”. Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat, direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Enquadrada em plongée, a cena inicia-se com o foco nas mãos e nos pés dela que se movimentam no chão em direção à câmera e rapidamente vemos seu corpo em sua totalidade. A câmera aproximada realiza o extremo close-up, visível quando ela faz uma movimentação de mergulho no chão. Ela se movimenta “independente” da câmera e esta direciona o olhar para partes do seu corpo, pois a câmera já está bem próxima dela.

Com a mudança de posição da câmera, é possível acompanhar a personagem em close-up, contudo há uma mudança de ângulo da filmagem. Assim, o seu tronco inteiro pode ser visto, em seguida é visto somente o seu corpo dos ombros para cima. A ponta do seu pé faz um movimento de cima para baixo em 90º,

quando então ela fica em pé. Essas diferentes perspectivas da câmera escolher e manipular os planos de filmagem permite ao espectador enxergar detalhes dos personagens os quais não seriam possíveis numa perspectiva do palco italiano, isto é, a visualização no plano frontal.

A trilha sonora da cena que até então era somente a música (dos fones de ouvido) que ela estava usando para dançar, passa a ter a interferência da voz do marido, explicitando os processos criativos dele afetando os dela, “A voz humana pode fazer efeito diretamente” (JULLIER, MARIE, 2009, p.41). Na filmagem subsequente das cenas a câmera assume outra posição no espaço, assim apresenta o galpão sob outro ângulo e apresenta a artista num primeiro plano quase sem foco e o artista num segundo plano mais nítido com partes das esculturas concluídas e em construção, ocupando quase a totalidade do *background*.

Nessa cena, ele pede mais espaço. Flashes rápidos, enfocam com close-up os vários objetos que passam a ocupar o espaço e a linha delimitatória praticamente ultrapassada. Então, um close-up com over the shoulder volta para o casal e dá-se o término da sua conversa. Ela cede mais espaço e com fita adesiva faz uma nova demarcação no chão.

### 2.3. Cena “Composição na cadeira” (26:03)



**Figura 4:** Screenshot da cena “Composição na cadeira”. Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat, direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Em plano geral com a câmera parada esta cena apresenta como cenário a parte do galpão que foi feita de sala de estar, revelando uma ambientação noturna,

composta de uma única luminária que clareia a dançarina que se encontra lendo, sentada numa cadeira de madeira com os seus pés apoiados em outra cadeira. Levemente, a dançarina começa a se balançar, brincando com seu peso e o das duas cadeiras que manipula.

Num movimento de pêndulo, ela começa a explorar o movimento de vai e vem com as cadeiras. A câmera realiza o seu enquadramento para o lado direito da tela, notoriamente para que se possa perceber a criação em dança num processo de fusão entre o corpo que cria e o espaço que ocupa.

A trilha sonora acompanha o jogo que ela faz com as cadeiras, de desafio, já que ela pode facilmente cair se não se equilibrar corretamente. Seu corpo, porém, se mostra completamente focado e tensionado para que isso não ocorra.

A orquestração também tem o que comunicar: nada como um instrumento solo para enfatizar a solidão, como a música de fundo, moldada na ópera, no circo, no teatro, tira a sequência do lado do espetáculo, a mediatiza e favorece a tomada a distância, ao contrário da música de cena, ouvida pelos próprios personagens. (JULLIER, MARIE, 2009, p. 40)

Quando a composição começa a ficar mais complexa e elaborada, com a dançarina trocando de posição por entre as duas cadeiras, o plano de filmagem passa para o close-up realizado nos pés das cadeiras e nos pés da dançarina, seguindo depois para o seu rosto que apresenta um semblante de concentração.

A câmera ao mudar a angulação adota o plano médio de filmagem e assim a cena que antes era o ensaio da dançarina realizado em sua sala de estar, se desloca no tempo e no espaço e se transforma em apresentação pública da artista. Nesta direção, a câmera enquadra a dançarina em primeiro plano e a plateia em segundo plano de filmagem. A organicidade aplicada na transição entre os dois planos também é visível na improvisação em dança realizada pela artista. Ainda nessa cena, observa-se que a câmera enquadra os rostos de pessoas que estão assistindo a dança, revelando se os espectadores estão gostando ou não da performance artística. Nota-se que a iluminação da cena permanece a mesma à medida que a dança continua, destacando a organicidade na transformação da cena improvisada no galpão para o “palco”.

A dança (...) compreendida como contemporânea tem vida na experiência e, sobretudo, existe no acontecimento. Está na ordem de um fazer que produz efeitos de estranhamento em relação ao familiar, da ação que gera deslocamentos, que suscita desvios, que provoca a percepção. O

acontecimento é vibração que reside na contemporaneidade. (XAVIER, 2011, p.44)

A cena descrita registra a dança como um acontecimento contínuo, presente, dinâmico e que pode sempre surgir dos mais diversos contextos e lugares, ou mesmo *por causa* destes. A construção da personagem dançarina intercambia raízes de sua trajetória artística relacionada com o contexto dinâmico vivenciado. Ela recria a partir desses acontecimentos que são incorporados ao seu cotidiano de mulher, artista e apaixonada.

#### 2.4. Cena “Batendo nas placas de metal” (33:03)



**Figura 5:** Screenshot da cena “Batendo nas placas de Metal”. Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat, direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Filmada inicialmente em plano geral, possibilita ver a chegada dela por entre alguns materiais do marido, com a luminosidade do dia, vemos a protagonista se aproximar para “investigar” placas de metal que se movem como portas. Ao se aproximar de uma delas, a dançarina, agora filmada em close-up, inicia um movimento bem acelerado com os dedos das mãos que em contato com o metal provocam um som alto semelhante ao som dos trovões. A câmera se move para baixo e assim realiza um extremo close-up nas mãos da dançarina em movimento, e expande a percepção da energia que está sendo usada para que o som das placas se torne o mais alto possível. Ela então se ajoelha e aproxima seu ouvido da placa de metal, continuando a emissão dos sons da placa. O close-up permite visualizar seu rosto, revelando ar de curiosidade sobre o som das placas, até o esboço de um leve sorriso.

(...) a passagem em *close-up* pode apresentar uma “aproximação” no sentido próprio e figurado - que obedece a um desejo de entrar em intimidade maior com um personagem ou isolar um detalhe que importa na história; mas há também motivações psicológicas(...) (JULLIER, MARIE, 2009, p.24)

A sua curiosidade ainda não satisfeita acerca dos sons das placas de metais, faz com que ela rapidamente se levante e a câmera a acompanha na cena em que ela chuta a placa, provocando um som ainda mais estridente, deixando-a mais propensa à continuidade de sua investigação e assim ela segue batendo na placa de metal que se movimenta e permite ver a moça que trabalha com seu marido do outro lado do galpão.

A cena prossegue com ela séria, dando a volta pela placa de metal, andando em direção ao seu espaço de ensaio. Desde os sons que ela retira das placas, até o retorno para o seu espaço de trabalho, a câmera revela o seu semblante com ares de atravessamento de todas as questões afetivas que perpassam as suas criações. Nessa perspectiva, a câmera por meio do plano geral de filmagem, revela um ambiente dominado pelos materiais do artista visual, e bem ao fundo, praticamente escondido, o espaço destinado aos ensaios da dançarina.

## 2.5. Cena “Ensaio do dueto” (56:38)



**Figura 6:** Screenshot da cena “Ensaio do dueto”.  
 Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat,  
 direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Essa cena se inicia com um primeiro plano focado num gradil de metal posicionado do lado direito da tela, enquanto a dançarina e seu amigo estão

desfocados, mas centralizados ao fundo, ensaiando uma movimentação que se inicia num abraço e logo passa a ser constituído de um movimento de contrapeso, com os dois se segurando pelo braço, deslocando seus pesos para o lado oposto de seus corpos enquanto caminham lentamente.

Interessante pontuar de onde parte a concepção coreográfica do filme para que se amplie ainda mais a compreensão das narrativas veiculadas pelas imagens. Flavia Meireles, responsável pela coreografia de Pendular, menciona em entrevista de onde parte a inspiração desse trabalho.

Tinha muita vontade de testar uma ambiguidade entre o que é que é dança e o que que é gesto narrativo, como é que a gente poderia construir uma dança que pega gestos cotidianos e traz para a dança. Você não sabe muito bem quando começa a dança. Aí a Júlia lembrou do filme “A Roda da Fortuna” que tem um momento que os atores vão caminhando e começam a dançar. Eu fico muito interessada nesse momento aonde você começa a dançar, como é que você detecta que “pronto, agora começou uma dança” (Quando a dança invade o cotidiano / Pendular. Entrevistada: Flavia Meireles. São Paulo. 2017. Plataforma: facebook.com/pendularfilme)

Gradativamente, o foco das imagens se torna dinâmico, a câmera deixa de enquadrar o gradil para enquadrar a dançarina e o dançarino deixando-os serem vistos nitidamente. De acordo com Jullier e Marie (2009), essa dinâmica de mudança de foco é chamada deslocamento de atenção, trazida ao descreverem sobre as possibilidades estéticas e narrativas de variações na profundidade de campo.

Em plano americano, com a câmera parada, assistimos à continuação da sequência de movimentos do dançarino e da dançarina que muito se assemelha ao contato improvisação (de Lisa Nelson e Steve Paxton). Num corte seco, a câmera muda de posição, acompanhando o deslocamento deles, proporcionando o enquadramento de ambos em primeiro plano. Assim, a câmera fixa em ambos e eles se movem independente da posição da câmera, esta possibilita visualizar algumas partes dos corpos e da sequência de movimentos realizados à medida que eles se aproximam da câmera.

O plano close-up deixa os rostos dos dançarinos e passa a enquadrar suas pernas e pés, revelando mudanças no ritmo e na velocidade da execução dos movimentos. Quando os dois artistas chegam ao chão, a câmera já está lá posicionada à espera de ambos. O movimento de câmera é lento e por essa razão não se enxerga os corpos dos dançarinos por completo, mas sim partes deles durante a execução da sequência dançada. A cena prossegue no plano de meio-

conjunto, este possibilita ver os dois artistas de pé e de corpo inteiro. Ambos finalizam a sequência correndo para fora do enquadramento da câmera que realiza um corte seco das cenas. Em seguida, há uma tomada do plano em close up da dançarina, que realiza o movimento de interromper a música, beber água e posteriormente se aproximar do dançarino para discutir sobre o que acabaram de executar.

## 2.6. Cena “Trisha Brown” (1:00:10)



**Figura 7:** Screenshot da cena “Trisha Brown”. Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat, direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Como parte de sua pesquisa de movimento e à procura por referências pós-modernas para sua criação, a dançarina a partir da sugestão do amigo de inserção de algo a mais em sua dança, assiste o DVD sobre a dançarina americana pós-moderna Trisha Brown que faz uma fala enquanto dança. A dançarina se identifica com as ideias da artista americana.

Nas filmagens, também se pode notar as diferentes maneiras de analisar o movimento através do vídeo, pois há diferentes enfoques durante a dança de Brown que alterna movimentos de rosto e pés. O filme em DVD de Trisha destaca uma importante característica da arte contemporânea, a metalinguagem, ou seja, o código dança sendo utilizado para se referir a dança e o vídeo para se referir a própria linguagem do cinema, isto é, os códigos da dança e do cinema sendo utilizados no filme para explicar as duas formas de arte.

Além disso, a referência à Trisha Brown traz consigo a interdisciplinaridade da dança com outras linguagens, inclusive às artes visuais, e as diferentes formas de se investigar o movimento através da improvisação em dança em sua dimensão espaço-temporal. Trisha Brown foi uma artista que realizou investigações sobre o movimento e a dança das mais variadas formas, ressignificando os espaços urbanos, os usos da gravidade, os gestos simples do cotidiano e as formas arquitetônicas que ilustravam o seu cenário.

### 2.7. Cena “Prato pendular de madeira” (1:41:08)



**Figura 8:** Screenshot da cena “Prato pendular de madeira”. Fonte: Pendular (2017), direção de Julia Murat, direção de fotografia de Soledad Rodriguez.

Com o seu espaço de ensaio ocupado por um enorme prato pendular de madeira, nova escultura criada pelo marido, a bailarina passa a dançar dentro dele. A câmera posicionada em plano geral possibilita visualizar o galpão ocupado pelos objetos do artista visual. Estes objetos invadem também o espaço da dançarina, espaço acordado e delimitado pela fita vermelha imposta pelo marido. A dançarina inicia seus movimentos rolando deitada dentro do prato gigante que se mexe de acordo com as diferenças de peso propiciadas pela movimentação.

O movimento do prato se assemelha ao de um pião. Ela se senta no prato de madeira e maneja seu corpo de maneira que o prato gire ainda mais rápido. Logo em seguida se levanta e continua pendendo seu corpo visando que a escultura não pare de se mexer, enquanto ela permanece equilibrada no sobe e desce do prato giratório. Aos poucos o movimento pendular do prato é interrompido, a dançarina

permanece concentrada, olhando fixamente para o centro do grande objeto. A artista executa algo parecido com um *grand rond de jambe*<sup>1</sup>, ficando equilibrada somente em uma perna, finaliza o movimento com as duas pernas cruzadas. A câmera permanece parada e utiliza o plano geral de filmagem durante toda a cena.

### 3. Considerações finais

Por meio da análise da dança sob o viés técnico do cinema, é possível perceber a potência que existe em criar narrativas a partir dos novos olhares e da nova estética que se constitui a partir da comunhão dessas duas linguagens. Ao analisar o filme *Pendular* (2017) vê-se as relações interpessoais sendo atingidas e atravessadas pelas criações artísticas e a maneira pela qual a escolha dos planos de filmagem é feita cria novas formas de se fruir e interagir com a sétima arte. Nesse contexto, é possível estabelecer relações de análise técnica e estética, visando refletir sobre a poética.

A mescla entre plano geral e close-up provoca sensações de enclausuramento e claustrofobia produzida nos personagens de *Pendular*, de forma especial na protagonista que enfrenta e lida com suas aspirações criativas como artista da dança. Artista que também é mulher e lida com o domínio e poderio masculino no território afetivo e criativo.

O uso do deslocamento da câmera, a utilização de diferentes planos de filmagem nas tomadas das cenas e os variados ângulos de filmagem permitem fruir a dança no cinema em diversas perspectivas estéticas, técnicas, geográficas, políticas, sensoriais, afetivas e dramáticas. O filme revela uma dança sendo criada com uma gama multifacetada de interferências e referências visuais e espaciais das três linguagens artísticas a saber: cinema, dança e artes visuais. A tríade artística coexiste e cria a atmosfera caótica, pós-moderna, interdisciplinar e transgressora do filme.

*Pendular* traz consigo a comprovação de que a dança pode e deve ser vista sob outras perspectivas, pois sua criação mediada pela e para a tela evoca protagonismos para o movimento, para os corpos e para o cinema.

<sup>1</sup> *Grand rond de jambe* é um passo do ballet clássico no qual uma perna fica suspensa no ar realizando um movimento giratório da frente até atrás.

Ana Tamires Medeiros Varela  
UFRN  
anatairesmv@gmail.com

Estudante de graduação no 5º período de Dança (Licenciatura). Bolsista de iniciação científica do Grupo de Pesquisa Linguagens da Cena: Imagem Cultura e Representação/LINC/CNPQ/UFRN

Maria de Lurdes Barros da Paixão  
UFRN  
luluacaso@gmail.com

Líder e Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Linguagens da Cena: Imagem Cultura e Representação/LINC/CNPQ/UFRN. Professora Associada do Departamento de Artes da UFRN, Curso de Licenciatura em Dança. Docente Colaboradora do Programa de Pós-graduação em Dança da UFBA.

### Referências:

**PENDULAR.** Direção: Julia Murat. Produção: Julia Murat e Tatiane Leite. Intérpretes: Raquel Karro, Rodrigo Bolzan, Neto Machado. Distribuição: Vitrine Filmes. 2017.

**BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo.** Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Martins Fontes, 1977.

**JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema.** Trad. Magda Lopes. São Paulo: Senac, 2009.

**XAVIER, Jussara. O que é a Dança Contemporânea?** Revista "O Teatro Transcende" do Departamento de Artes – CCE da FURB – ISSN 2236-6644 Blumenau, v. 16, n. 01, p. 35-48, 2011.

**QUANDO A DANÇA INVADE O COTIDIANO | Pendular.** Facebook.com Disponível em: <<https://syr.us/3Em>>. Acesso em: 20 jun. 2021. Veiculado em: 25 set. 2017. Dur: 01m07s.

## A apropriação de movimentos na cultura pop

Bhianca Tarso Viana Fidelis (UEMG)  
Luiz Alberto Bavaresco Naveda (UEMG)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** A cultura pop e os modos de produção e criação artística que a sustentam têm uma relação intensa com os modelos de produção atual da indústria cultural. Estes modelos, que foram particularmente intensificados pelas mídias digitais, têm sido revelados por um apelo especial pela disseminação de sequências de danças nas redes sociais e na indústria audiovisual como um todo. As sequências de movimentos, viralizadas, reproduzidas, copiadas e recriadas em videocliques, gifs animados, games e danças urbanas parecem alimentar o motor da cultura pop com processos massificados de reprodução de danças. Nestes modelos encontramos apropriação de movimentos que se repetem massivamente na cultura pop e nas sequências coreográficas. Neste artigo procuramos discutir os processos de apropriação de movimentos de dança na cultura pop, as características do regime histórico utilizado para circunscrever a cultura pop e descrever alguns de seus fenômenos na indústria cultural. A metodologia situa a questão do corpo e dança nos fenômenos de apropriação a partir de uma revisão literatura sobre a apropriação, cultura pop, cultura popular e indústria cultural. A pesquisa tem o intuito de contribuir metodologicamente e conceitualmente para o estudo da apropriação na dança e com estudos da arte e culturas populares em relação às teorias da mente incorporada.

**Palavras-chave:** APROPRIAÇÃO. DANÇA. CULTURA POP. CORPO. INDÚSTRIA CULTURAL.

**Abstract:** Pop culture and the modes of production and artistic creation that support it have an intense relationship with the current production models of the cultural industry. These models, which were particularly intensified by digital media, have been revealed by a special appeal for the dissemination of dance sequences on social networks and in the audiovisual industry as a whole. The sequences of movements, viralized, reproduced, copied and recreated in video clips, animated gifs, games and urban dances seem to feed the engine of pop culture with mass processes of dance reproduction. In these models we find appropriation of movements that are massively repeated in pop culture and in choreographic sequences. In this article, we seek to discuss the processes of appropriation of dance movements in pop culture, the characteristics of the historical regime used to circumscribe pop culture and describe some of its phenomena in the cultural industry. The methodology situates the question of the body and dance in the appropriation phenomena from a literature review on appropriation, pop culture, popular culture and cultural industry. The research aims to contribute methodologically and conceptually to the study of appropriation in dance and with studies of art and popular cultures in relation to theories of the embodied mind.

**Keywords:** APPROPRIATION. DANCE. POP CULTURE. BODY. CULTURAL INDUSTRY.

## 1. Diferentes contextos e utilizações para apropriação

Os processos de apropriação da arte, cultura e sociedade sofrem uma importante influência dos modos de reprodução em massa de conteúdo, imagens e movimentos nas mídias digitais, que caracterizam as formas de produção da indústria cultural da atualidade. A aceleração das trocas simbólicas das mídias contemporâneas produz impactos secundários nas práticas de dança, nos modos de se mover e na cultura de entretenimento das sociedades atingidas pelo fenômeno das mídias sociais. Este artigo tem objetivo de estudar os mecanismos da apropriação de movimentos na cultura pop a partir da discussão sobre apropriação dentro dos novos fenômenos da indústria cultural e de exemplos de apropriação de movimentos dentro da cultura pop. No decorrer do estudo serão destacados casos de artistas atuantes nas mídias sociais que se encontram como agentes ativos da reprodução de movimentos de dança no contexto da cultura pop. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica comparativa tendo como eixo temático os conceitos de apropriação, dança, cultura pop e indústria cultural.

A aceleração do consumo de obras artísticas do gênero pop através de plataformas de streaming, mídias sociais e a internet como um todo explicitou um conjunto de comportamentos que são discutidos na literatura através de uma diversidade de conceitos como cópia, plágio, imitação, reprodutibilidade, *sampling*, referência, citação e apropriação. Parece trivial que uma frase ou imagem possa ser copiada, citada por práticas de apropriação e disseminadas pelo poder de reprodução das mídias digitais como hipertexto, imagem digital, vídeo e áudio. Entretanto o comportamento de “apropriação” de movimentos do corpo, e, em especial de movimentos na dança pode apresentar complexidades muito mais interessantes e impactos muito mais tácitos que os casos de apropriação de textos ou imagens.

O conceito de apropriação parece também estar relacionado com um conjunto de terminologias com significados marginalmente diferentes. De acordo com o dicionário Oxford Languages (2021), o substantivo “apropriação” designa o “ato ou efeito de apropriar, de tornar algo próprio para si”. Entretanto, a polêmica na

1677

literatura sobre conceitos de apropriação perpassa desde definições jurídicas, discussões éticas, questionamentos sobre autoria, processos criativos que vão muito além da discussão de natureza etimológica. O significado e impacto ato de se apropriar de algo que não é seu varia de acordo com contextos e pode ser eticamente ou culturalmente permitido de acordo com o seu contexto, período histórico, uso e intenção. Para Perez (2008) apropriação refere-se ao ato de tomar algo que não é seu como se fosse. Já para Gatti (2012) a apropriação é uma espécie de influência, que pode tanto tomar a forma de expressões próprias como a “apropriação poética” como uma estratégia de composição em obras de dança. Por esta perspectiva, o processo se transforma em um canal relação do artista com aquilo que afeta suas obras.

Como identificar a fronteira entre a influência de um gesto coreográfico presente nas imagens disponíveis nas mídias e a reprodução desse gesto como referência, sugestão ou plágio no amálgama do processo criativo? Segundo Gatti (2012) o processo de apropriação poética na composição de uma coreografia ou na resposta ao dançar a partir de uma música seria um processo “natural”. Uma vez que os artistas já são dominadores de técnicas e conceitos que foram formulados por outros criadores. Sendo assim, essas referências e inspirações já estão presentes em nosso acervo mental ao criar uma obra de arte e repassar o conhecimento. Em contraste, Perez (2008) sugere que tal processo parte de uma reflexão ativa do agente que se apropria e se propõe tomar para si algo que não é seu. Neste sentido, a apropriação só poderia ter como objeto a intenção de reproduzir o movimento, o passo ou a sequência coreográfica. As experiências individuais, pessoais, adquiridas no processo de realização do movimento não seriam passíveis de apropriação porque sequer seriam passíveis de reprodução, se tornando únicos e exclusivos de cada artista.

## 2. A cultura pop e a aceleração das trocas

A cultura pop é caracterizada por um padrão massificado de consumo, pelo fácil acesso às mídias de divulgação, pela representação das obras nos formatos de alta capacidade de reprodução pelo volume contínuo de produtos vinculados a ela (FISKE, 1989). Para Oliver (2011) os produtos de arte da cultura pop foram criados como uma oposição à “alta arte” e como uma forma de produzir

lucro financeiro pela alta capacidade de reprodutibilidade e massificação da produção. A venda continua sendo um dos pilares motivadores, porém outros marcadores em destaque, como visibilidade midiática, são tão importantes como o lucro. Além da capacidade de criação ser consumida por um grande número de consumidores, é necessário que o processo de criação aconteça com mais frequência do que em outras modalidades de produção, o que imprime um fluxo constante de massificação. Ou seja, a demanda não é só encontrar formas de apresentar produtos que obtenham uma grande penetração em um público ampliado, mas que a produção destes artistas forneça constantemente produtos que se mantenham em um estado de alta penetração de massa. Dentre as modalidades de produtos fornecidas pela mídia destaca-se música, texto, filme, moda, publicidade, e dança, entre outras modalidades de consumo de massa (OLIVER, 2011). Este acordo não é algo combinado previamente, mas uma espécie de contrato de bastidores, tácito, que provavelmente está vinculado com a necessidade de ampliação de receita dentro de uma lógica imperativa de mercado. Essa transformação da produção de mercadorias culturais gera um número exponencial de obras que se adequam a este perfil e que desenvolvem, no longo prazo, um conhecimento sobre estratégias de penetração cultural e massificação.

Segundo Storey (2017) uma obra difundida como a cultura pop pode ser identificada a partir de indicadores de massificação do consumo ou de preferência por parte de um grupo considerável de consumidores, como por exemplo as vendas de livros, ingressos de cinema e festivais de músicas. Entretanto, o pop (que é uma abreviação de popular), é também um apontador quantitativo desta cultura e deste grupo de pessoas que gostam de algo e são fieis à um segmento, artista ou produção (FISKE, 1989), uma vez que seu consumo em massa indica e direciona possíveis direções para novas produções artísticas. Esta ampliação do consumo de cultura é frequentemente acompanhada por uma noção de inferiorização da qualidade das obras da cultura pop. Se por um lado, a cultura pop tende a se orientar pela ampliação da massa de consumo em detrimento da qualidade, isto não necessariamente implica que as obras tenham uma qualidade ou excelência inferior à obras fora do círculo de consumo da cultura pop. Storey (2017) propõe que neste caso o significado de cultura é reduzido ou equivocado, pois parece privilegiar determinado grupo. A formação do conceito de cultura não está mais necessariamente relacionada à um determinado grupo ou mercado pelo gênero

musical que o grupo consome ou o estilo de dança com que ele se expressa. Delimitar a cultura de um grupo a partir de seu padrão de consumo pode ignorar diversos outros fatores que compõe a produção e vivência cultural enquanto comunidade. Desta forma, torna-se complexo, e até mesmo pretensioso, definir o que é cultura, como ela se estabelece e como suas relações, e neste caso, as trocas entre o que é consumido pela maior daquele grupo e aquele grupo que consome aquele produto. Para Williams (1992) o termo cultura tem seu significado alterado no decorrer da história conforme a adaptação para qual é empregado. Para o autor, a utilização do termo cultura inicia-se na agricultura, quando a palavra era utilizada para definir o cultivo de determinados vegetais ou a criação e reprodução de animais. Somente no fim do século XVIII que cultura passa a definir o “o modo de vida global” de uma sociedade. Neste ponto, as ideias de Williams e Boas se convergem. Franz Boas (1929) alega que a sociedade é afetada pelos hábitos do grupo, e a partir desse conceito podemos começar a refletir sobre a cultura:

[...] cultura abrange todas as manifestações de hábitos sociais de uma comunidade, as reações do indivíduo afetado pelos hábitos do grupo em que vive e o produto das atividades humanas, como determinado por esses hábitos. (BOAS, 1930, p. 79)

Entretanto, segundo Williams (1992) com o passar dos séculos, o conceito de cultura também sofreu alterações, e nestas modificações houve grande desenvolvimento do sentido de cultura. Hoje pode-se atribuir o termo a atividades culturais, designada a atividades de cunho artístico e até mesmo pessoas dotadas de cultura, que podem ser consideradas intelectualizadas. Estas definições esclarecem a complexidade em circunscrever e definir o termo cultura.

### 3. A indústria cultural e a cultura pop

O autor Walter Benjamin em correspondência com Theodor W. Adorno comenta sobre a reprodução da obra de arte e como os modos de percepção acompanham esses períodos da coletividade humana. Para Benjamin (1955) a singularidade da obra de arte vai de encontro ao contexto em que a mesma está inserida:

[...] a reprodutibilidade técnica da obra de arte emancipa-a pela primeira vez na história mundial de sua existência parasitária em relação ao ritual. A obra

de arte reproduzida torna-se, progressivamente, a reprodução de uma obra de arte destinada à reprodutibilidade. (BENJAMIN, 1955, p. 48)

Numa temporalidade em que a produção e o consumo se tornam em série e em massa, a produção da obra adapta-se e transforma-se internamente para se alinhar à uma condição que possa circular como mercadoria. Ela acompanha assim, a instauração do sistema capitalista monopolista e o avanço tecnológico que juntamente com a sua difusão torna a informação mais rápida e a um número maior de pessoas. Duarte (2011) reflete sobre uma nova confluência na indústria cultural e os modelos que ainda estão em voga. Para o autor, o pensamento de Adorno se mantém em vigor até o presente momento porque o consumo massificado e a produção desenfreada se mantém até hoje. Entretanto, o conceito de Adorno parece ter que ser e adaptado ao modelo tecnológico digital de distribuição e às capacidades de acessibilidade e distribuição só disponíveis nas primeiras décadas do século XXI. É neste ponto em que a arte enquanto criação independente dos padrões socioeconômicos, culturais e filosóficos diverge com seus ideais ao virar mercadoria e começar a ser reproduzida de forma não artesanal e em massa.

Neste ritmo artificial, o monitoramento das “máquinas-artistas” à serviço da engrenagem da cultura de massa é realizado através das métricas de acesso: números e estatísticas de visualizações, likes e compartilhamentos nas redes sociais. Neste contexto, o processo criativo de artistas nem sempre é respeitado, já que os autores são pressionados a criarem mais, em maior quantidade e menor tempo.

Sugados pela pressão da produção em larga escala, um recurso para consubstanciar o processo criativo é buscar uma “economia temporal” do processo de criação através de referências vinculadas à obras já realizadas no passado. Essa economia temporal se torna mais eficiente se as obras já tiverem alcançado (no passado) uma penetração de massa ou carregarem relações culturalmente significativas, como o caso de obras realizadas por ícones culturais do passado. Estes ícones, no entanto, estão em outro modelo de produção de arte, que talvez não reverbere as demandas da produção em massa da atualidade, por que em seu regime de historicidade os meios de comunicação encontravam-se em outro estágio de desenvolvimento. Ao coletar referências do passado e processar estas referências segundo suas condições no presente é possível desenvolver novos processos de criação a partir de fórmulas já apresentadas. Essa hipótese explica o

1681

surgimento de versões, hits musicais e propostas coreográficas que revisitam obras do passado em uma recorrência sem precedentes.

Entretanto, estes processos de apropriação não são cópias, mas um cruzamento de histórias, de onde surge uma produção que embora reconheça e se aproveite de um capital cultural da referência, se apresenta como única e exibe um nível autenticidade capaz de manter o círculo de renovação do consumo em massa. Se antes eram necessários mais tempo e recursos para copiar e apropriar de movimentos de dança, os meios de comunicação digital tornam possíveis imitar, revisar e reproduzir de forma prática e rápida uma sequência de movimento, coreografias, micro-danças. Imersos numa sociedade capitalista onde a arte torna mercadoria e a música e dança da cultura pop rende números excepcionais transformados em patrimônios milionários, propõe-se um questionamento: A produção artística estimulada pelo sistema capitalista da cultura de massa influencia a apropriação artística na cultura pop?

#### 4. Casos de apropriação na dança no contexto da cultura pop

Neste contexto, dois fenômenos desafiam as discussões sobre apropriação da dança na cultura pop, que se tornou complexificada com a influência das mídias sociais: 1) a emergência de *challenges* de dança em aplicativos de vídeo e 2) as batalhas jurídicas travadas a partir da utilização de movimentos em produções comerciais.

Com a ampliação dos efeitos de normalização das tecnologias de vídeo e as ferramentas empregadas para ensino a distância, o fenômeno da transmissão de padrões de movimento na dança passou a ser desenvolvido por meio remoto. Os recursos audiovisuais ampliam a utilização as mídias sociais para ensino e aprendizagem de coreografias. O fenômeno mais claro, recorrente e surpreendente toma a forma de desafios também conhecidos como *challenges*, que são sequências coreográficas curtas executadas em de contextos de músicas e jogos. Estes *challenges* são facilmente acessados pela procura de hashtags que envolvem o termo dança em plataformas como Instagram e TikTok. Eles denotam um processo massivo de reprodução de movimentos que, a partir das dinâmicas de valor social e econômico provido pelo modelo de negócios das mídias sociais, incentivam a criação de novos passos e a apropriação de outros códigos referentes em várias

mídias. É neste cenário de sequências de dança, consumo em massa e reprodutibilidade técnica que apontamos para a magnitude do processo de apropriação em dança na atualidade.

Um desses exemplos de plataformas virais de consumo de dança é o aplicativo TikTok. A rede social de vídeos curtos possui uma *timeline* de rolagem infinita que convida uma interação mais rápida com usuário e está desenhado algoritmicamente para entregar o conteúdo que ele tem mais afinidade, prendendo-o por mais tempo na plataforma. Em uma matéria publicada pela BBC News Mundo pela jornalista Cristina J. Orgaz, o TikTok tinha aproximadamente 800 milhões de usuários ativos por mês. O desenvolvedor ByteDance lançou o aplicativo em setembro de 2016, mas só em meados de 2019 que a plataforma tomou conta dos jovens brasileiros que começaram a compartilhar vídeos de desafios de dança, e, posteriormente, de outros temas não relacionados a sequências coreográficas. Acompanhando a penetração das “dancinhas” e a proporção publicitária que o TikTok ganhou, a plataforma Instagram em seu próprio aplicativo lançou uma ferramenta semelhante denominada Reels, no próprio aplicativo Instagram. A diferença entre a ferramenta do TikTok e o Reels é o tempo máximo entre um vídeo de uma plataforma e outra que tem impacto nas mídias sociais. O Reels lançado no final de 2019 no Brasil, e depois disponibilizado para 50 países, permite até 30 segundos, já o aplicativo da ByteDance que se encontra no mercado há alguns anos permite vídeos maiores de até 1 minuto de duração. Este fenômeno de “microsequências” coreográfica também foi acompanhado pela mudança no consumo da internet que se tornou fragmentado. Segundo Orgaz (2020), “o uso da internet no celular pode normalmente ser dividido em 30 a 40 sessões por dia.” (ORGAZ, 2020). Isso também influencia diretamente nosso modo como consumimos arte e como reproduzimos conteúdos de obras de arte. Logo, as “microsequências” dinamizam o conteúdo transmitindo nestas mídias, contribuindo para a aceleração das trocas e apropriação do que é exibido nas telas.

Por outro lado, como resultado da ampla disponibilidade de mídia visual sobre dança, artistas e produtores tiveram mais acesso à processos criativos realizados em diversas esferas. Da mesma forma que o modelo das mídias sociais, o processo de apropriação e reprodução de movimentos e coreografias se acelerou, produzindo uma série de impactos de natureza jurídica e autoral, que têm uma considerável relevância econômica na produção de conteúdo comercial. Por

exemplo, a cantora Beyoncé em entrevista ao programa norte-americano 106 & Park após o estouro da música e clipe “Single ladies” em 2008 foi questionada sobre sua influência para a criação da coreografia. A cantora comentou que se inspirou na coreografia de Bob Fosse. Comentários da entrevista indicaram que Beyoncé tinha copiado a obra “Mexican Breakfast”, já que as semelhanças são notáveis até para o público não familiarizado com a obra. Beyoncé é considerada um ícone da cultura pop onde atua não só como autora musical, mas como coreógrafa. Em suas aparições na mídia a cantora aborda frequentemente seu processo criativo e suas referências. Em 2011, Beyoncé volta a ser palco de acusações de plágio, e dessa vez em relação a obra da coreógrafa belga Anne Teresa De Keersmaeker. O caso contesta que Beyoncé havia se apropriado de sua performance “Rosas Danst Rosas” de 1983 em seu clipe “Countdown”. Para Manley (2018) o que chamou a atenção neste caso foi o conjunto semelhante, que incluem coreografia, figurinos, decoração e cenário, filmado por Thierry De Mey em “Rosas danst Rosas”.

Beyoncé está em cena há mais de duas décadas e detém um capital simbólico, mercadológico, financeiro e cultural de proporções únicas. A que serviria uma cópia deliberadamente não autorizada e um processo de apropriação artística sem atribuição de créditos? Manley cita o sociólogo Pierre Bourdieu para tentar explicar e como o mercado cultural aborda essa produção de arte em massa, e onde a cantora pop poderia se encaixar:

Vou ver os eventos da mini saga pelas lentes da economia cultural. Pierre Bourdieu observou que existem muitos tipos de capital em uma economia cultural: certamente, existe riqueza material, mas também existe capital simbólico - habilidade virtuosística, prestígio, aclamação, poder, visibilidade, popularidade, influência e potencial. Ele chama os artistas individuais de “agentes” que existem em dois “campos” principais de prática: “o campo da produção restrita”, que produz obras “importantes” e significativas, ou “bens simbólicos”, para o consumo de outros artistas, intelectuais e críticos e o “campo da produção cultural em larga escala” que cria artefatos para consumo maximizado. À medida que os agentes negociam no campo, eles desenvolvem hábitos: uma “sensação de jogo” arraigada e principalmente subconsciente, à medida que incorporam e desenvolvem suas próprias marcas peculiares de capital. (MANLEY, 2018, p 4)

Seguindo o raciocínio de Bourdieu, poderíamos considerar que a coreógrafa Anne De Keersmaeker se encontrasse no “campo de produção restrita”, um extremo da produção de movimentos na dança em que se produz movimento do corpo como obra artística e com o objetivo da apreciação artística e reflexão da mensagem. Em outro ponto destes extremos encontraríamos Beyoncé produzindo

no que Bordieu chamou de “campo de produção em larga escala”, onde as criações são produzidas para consumo em massa, como os modelos ditados e incentivados na cultura pop. A definição de produção e reprodução artística por Bordieu poderia ainda se aplicar a outros agentes produtores. Na lista da Forbes outros artistas da cultura pop estão ao lado de Beyoncé como Lady Gaga, Katy Perry e Taylor Swift e todos se encaixam neste modo como produzem, com o objetivo de atingir milhares de espectadores. Sendo assim, muito provavelmente produzem por meio de modelos infalíveis, modelos economicamente viáveis, monitorados por profissionais e testados e cristalizados na pela cultura pop. Muitas dessas obras envolvem cenários extravagantes, músicas remixadas e sequências coreográficas impactantes, que exigem treino e prática, em sua produção profissional, mas são coreograficamente acessíveis para de serem executadas, disseminadas e reproduzidas por qualquer pessoa e grupos dentro dos contextos e espaços da cultura pop, como os clubes de dança, boates, festas e mais recentemente, telas.

Para Giguere (2019) esses exemplos de apropriações devem ser legitimados como propriedade intelectual sujeitas às condições e legislação de direitos autorais do autor. Logo, ainda que o processo de apropriação seja realizado (já que somos influenciados tacitamente pelas nossas referências) a origem da reprodução, deve notificada:

Tomar emprestado o movimento ou ser inspirado pela criação do movimento de outra pessoa não é novo nem exclusivo da dança. Os artistas fazem uma amostra do material que está disponível para eles. Existem inúmeros exemplos na música e nas artes visuais, bem como na dança, em que um artista acena com a cabeça ou responde a outro usando uma pequena parte de seu trabalho, muitas vezes intencionalmente. (GIGUERE, 2019, p. 30)

Sendo o movimento humano uma forma de relação do homem com o meio, sugere-se que a apropriação, e a sua utilização e reprodução em excesso, seja característica de uma sociedade e cultura. Desta forma, a apropriação em um contexto da onipresença do movimento nas artes é um elemento fundamental para discutir a cultura de massa dentro das novas relações impostas pela mídia, pela pós-modernidade e pelos novos eventos que se apresentam na contemporaneidade.

Os artistas que são considerados figuras de destaque do início da cultura pop e que continuam fazendo muito sucesso até os dias atuais, como Michael Jackson e Madonna iniciaram suas carreiras antes do advento das mídias sociais.

Michael Jackson, conhecido como Rei do pop iniciou sua carreira ainda criança por volta dos anos 1960 com seus irmãos no grupo “The Jackson Five”. Já a artista Madonna, encontra-se no cenário pop desde os anos 1980. A construção das obras e processos criativos de Michael Jackson ou Madonna são produto de uma era de comunicacional onde a busca por referências no passado demandava muito mais recursos e onde a disponibilidade física ou midiática de material era muito limitada. Por exemplo, o estudo de uma coreografia a partir de um filme, demandaria a busca por espaços onde o filme estivesse sendo exibido, deslocamento para o local de exibição, alugar, ou adquirir uma obra cinematográfica. Recursos técnicos como voltar, avançar e repetir trechos de filme não eram tão disponíveis e práticos como o simples movimento de arrastar os dedos na tela de um aparelho celular, por exemplo. Para decorar e copiar uma sequência de um espetáculo seria necessário assisti-lo repetidas vezes e ensaiá-lo por mais tempo. Registrar ou recordar os movimentos requereria processos de notação musical ou desenhos especializados, já que realizar gravações em teatros sem autorização seria impeditivo. Se essas ações exigiam tempo e recursos, logo, é de se esperar que se fosse executada por um grupo menor de pessoas.

Não se trata aqui de estabelecer um juízo de valor das formas de apropriação, ou se a dinâmica capitalista da cultura pop imprime a expropriação de lucro a partir dos gestos para os plagiadores e não para os criadores do movimento. A questão proposta neste trabalho é identificar os mecanismos que fazem com que os movimentos corporais sejam incorporados cultura pop e como este processo difere de outros regimes de historicidade.

## 5. O corpo na apropriação de movimentos na cultura pop

Neste artigo, tomamos como ponte de partida o posicionamento da cultura pop dentro desse conjunto de delineamentos impostos por uma indústria cultural 2.0 que não está orientada pela cultura, mas por uma forma de produzir e consumir compartilhada por grande parte da sociedade ocidental contemporânea do século XXI. A indústria cultural pretendia em seu modelo inicial, como aquele pensado e refletido por Adorno em meados dos anos 40, uma mercadoria em que seu acesso fácil não exigiria uma reflexão aprofundada por parte do consumidor. Esse modelo de perfil de consumidor seria um trabalhador assalariado, afetado por

uma jornada exaustiva de trabalho, que consumiria os produtos dessa indústria cultural em seu tempo livre. Se a cultura pop oferece enquanto mercadoria, produtos culturais, suas variações e se encontra presente neste modelo pré concebido da indústria cultural, ela vai seguir os modelos de produção massiva, que incluirão produção em massa de músicas, coreografias de dança, roupas e tudo relacionado aos artistas do seu mundo pop, tornados fáceis e acessíveis. Essa cultura deve ser capaz de ser compreensível pela grande parte do público, e de se adaptar com um algoritmo de entretenimento, reutilizando-se de fórmulas de para se fazer sucesso na cultura pop, como shows com cenários extravagantes e muita dança (DANTAS, 2021). Entretanto, este consumidor, espectador, observador são sujeitos dotados de um corpo de uma cognição incorporada que assimila e acomoda o ambiente como uma forma de conhecimento tácito. Neste processo acelerado pela cultura pop propomos estabelecer uma reflexão de como esse corpo imita, apropria ou copia os movimentos. Este ambiente está situado na indústria cultural 2.0, pós-modernidade ou sociedade contemporânea, com o recorte temporal histórico imerso numa realidade mais virtual do que propriamente física.

Se por um lado estamos cada vez mais condicionados ao modelo de visibilidade e espetacularidade da indústria pop que gira em torno de likes, compartilhamentos e visualizações, por outro lado, o corpo, a reprodução de movimentos e a apropriação tomam mais espaço e força em seu simulacro virtual. Para fazer parte da rede deve-se fazer parte dos modelos que ganham destaque, e para isso é necessário reprodução, massiva e sistemática (BAUMAN, 2001). A gamificação da resposta positiva se apresenta cada vez mais relevante, seja através de desafios, seja na comemoração de missão em games com passos famosos de dança ou eventos e festivais que reúnem milhares de pessoas. A receita milionária gerada pelos artistas da cultura pop, pelas empresas midiáticas de aplicativos e de games não mentem e a cada recorte deste citado, a dança e o corpo faz parte de uma comemoração ou é a atração principal. Outro componente importante é que a cultura pop e a indústria cultural possibilitaram que mais pessoas se sentissem à vontade para se expor com movimentos e sequências coreográficas. Se antes a performance da dança em sociedade era privilégio de bailarinos clássicos ou de um grupo profissional que se dedicava horas na sala de aula de dança e nos palcos, a ascensão dos desafios de dança lançou a sociedade em uma pista ou palco virtual. A democratização em massa dessas mídias sociais também ofereceu novas formas

de agrupamento de pessoas e isso faz com que elas se sintam mais à vontade para se expor.

Dentro das perspectivas de discussão sobre o corpo e o processo de apropriação tentamos situar os elementos fundamentais do fenômeno da apropriação e os mecanismos de aprendizagem e sua especificidade em relação ao movimento. Em função da efemeridade das mídias sociais digitais e avanço da tecnologia, descrevemos o recorte temporal da cultura pop analisando épocas específicas e recursos utilizados para a apropriação do movimento. Entretanto, esta avaliação é limitada e mais estudos são necessários para entender o impacto do regime histórico complexo imposto pelas novas formas de disseminar movimento, pelas novas formas de produzir cultura e arte, e seus efeitos panorama da dança como disciplina.

Bhianca Tarso Viana Fidelis

Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais  
 (UEMG)

fidelisbhianca@gmail.com

Graduada em Jornalismo pela Universidade Fumec, pós graduada em Dança e Consciência Corporal pela Universidade Estácio de Sá e mestranda em Artes na Universidade Estadual de Minas Gerais.

Dedica sua pesquisa a dança, corpo e movimento.

Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais  
 (UEMG)

luiz.naveda@uemg.br

Graduado em Música (Bacharelado em Violão) pela Universidade do Estado de Minas Gerais (1995-1999), mestre em Performance Musical pela Universidade Federal de Minas Gerais (2000-2002), doutor em Ciências da Arte (Musicologia, 2006-2011) e pós-doutorado pela Universidade de Gent (2011).

## Referências:

ADORNO, Theodor W, HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BOAS, Franz. **“Anthropology”**. Encyclopedia of the Social Sciences, vol. 2. pp. 73 110. 1929.

DANTAS, Tiago. **Pop**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/pop.htm>. Acesso em 29 de abril de 2021.

1688

DUARTE, Rodrigo. **Indústria Cultural 2.0**. Constelaciones – Revista de teoria crítica, n.3, p. 90-117, dez. 2011.

FISKE, John. **Understanding popular culture**. Routledge, London and New York, 1989.

GATTI, Daniela. **Apropriação Poética nos processos criativos em dança**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Docente Departamento de Artes Corporais, 2012.

GIGUERE, Miriam. **Dance Trends: Choreographic Plagiarism: When Does Borrowing Become Stealing?** Dance Education in Practice, London, 2019.

MANLEY, Pauline. **Beyoncé and the Frump: Cover-Versioning in Dance**. Pennsylvania, Penn State University Press, 2018.

OLIVER, Wendy. **The Influence of Pop Culture and Mass Media on Dance Education Today**. Department of Theatre , Dance, and Film, Providence College , Providence, RI, USA Published online: 17 Nov 2011.

ORGAZ, Cristina J. **TikTok foi feito para ser viciante: o homem que investigou as entranhas do aplicativo**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-55173900#:~:text=Com%20aproximadamente%20800%20milh%C3%B5es%20de,vezes%20em%20todo%20o%20mundo>. Acesso em 7 de maio de 2021.

Oxford Languages. **Oxford**: Oxford University Press, 2021.

PEREZ, K. G. **Apontamentos sobre o conceito de apropriação e seus desdobramentos na arte contemporânea**. Revista Digital Art&, São Paulo, v. 6, n. 10, nov. 2008.

STOREY, John. **Theories of Consumption**. Routledge, 2017.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro. Editora Paz e Terra, 1992.

## **Choreobox: arquivos, avatares dançantes e o ensaiador digital**

Daniel Silva Aires (UFRGS)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Este trabalho apresenta um fragmento do processo de criação de *Choreobox: objetos e materialidades hipercoreográficas*, pesquisa com metodologia guiada pela prática artística no estudo de doutoramento realizado no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS). O recorte deste texto diz respeito à etapa de animação de dados de *motion capture* da referida pesquisa e objetiva a aproximação das funções ensaiador de dança e profissional de animação 3D.

**Palavras-chave:** DANÇA. ARQUIVOS DIGITAIS. AVATARES DANÇANTES.

**Abstract:** This work presents a fragment of the creation process of *Choreobox: hyperchoreographic objects and materialities*, research with methodology guided by artistic practice in the doctoral study carried out at the Postgraduate Program in Performing Arts at the Federal University of Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS). The excerpt of this text concerns the stage of animation of motion capture data of the mentioned research and aims at the approximation of the dance rehearsal and 3D animation professional functions.

**Keywords:** DANCE. DIGITAL ARCHIVES. DANCING AVATARS.

### **1. Choreobox: dançar rastros**

*Choreobox: objetos e materialidades hipercoreográficas* é o título atribuído à pesquisa que se desenvolve no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS) pelo autor, com orientação da Profa. Dra. Mônica Dantas. A pesquisa segue metodologia guiada pela prática artística – *Practice Based Research* (CANDY, 2006; SULLIVAN, 2005) ou ainda Pesquisa Baseada em Artes – PBA e encontra na A/r/tografia (DIAS; IRWIN, 2013) sua estrutura operacional, onde as criações artísticas “auxiliam a explorar questões, temas ou ideias que inspiram suas curiosidades e sensibilidades estéticas” (IRWIN, 2013, p.29).

A criação sobre a qual a pesquisa se ergue consiste em objetos escultóricos de danças, coreografias e/ou partituras coreográficas impressas em três dimensões (3D), que buscam demonstrar os rastros de movimentos dançados. Além

disso, outro elemento que compõe a obra é seu aspecto interativo, operação essa que permite que o observador possa acessar os arquivos imagéticos das danças/movimentos/partituras coreográficas que engendram a obra. Aqui chamamos<sup>1</sup> estas esculturas de objetos hipercoreográficos, pois acreditamos que o uso do prefixo *hiper* nos ajuda a indicar este aspecto interativo entre os rastros de movimento impressos e os arquivos digitais de dança hospedados na internet. *Hiper* se relaciona com hiperlink, sendo ele a ligação entre a escultura e os arquivos dispostos em rede.

A questão central que gira em torno do impulso criativo e de execução do projeto vem evocando conceitos, ideias e noções que se erguem no decorrer de seu desenvolvimento. Com isso, temos construído discursos a partir de cada uma das quatro principais etapas do processo de criação das esculturas de dança, sejam elas o processo de **digitalização** do corpo em sessões de *motion capture*, o processo de **animação** (criação de avatar, construção dos rastros do movimento dançado e formação da escultura digital), processo de **impressão 3D** e por fim a organização de sua **conectividade** (*QR Codes*<sup>2</sup> e organização dos arquivos em plataformas digitais).

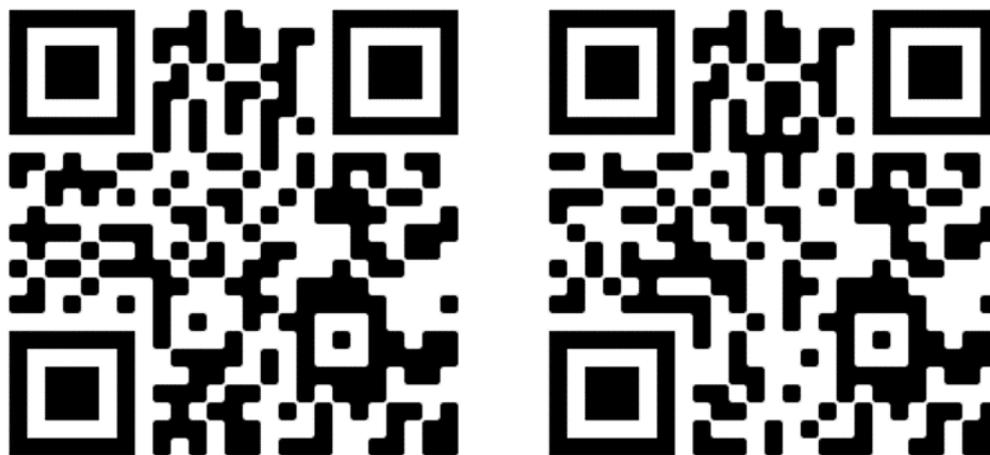
Esta conectividade dos objetos hipercoreográficos se dará (ao final de sua prototipagem<sup>3</sup>) através de *QR codes* como estrutura interativa, gerando acesso aos arquivos dos movimentos que engendram a escultura. O processo de criação envolve aspectos de documentação e registro de movimentos de dança em duas e três dimensões (vídeos e arquivos de *motion capture* respectivamente), aplicação/criação de avatar e animação dos dados, impressão 3D e elaboração da conectividade do objeto escultórico. Os *QR codes* apresentados a seguir demonstram a renderização pós-animação dos dados, onde um avatar tem seus

<sup>1</sup> O texto passa a se apresentar em primeira pessoa do plural, não para simular uma impessoalidade que jamais se aplicaria a uma pesquisa guiada pela prática artística e que, portanto, constrói seus aspectos de autoria, mas antes, por valorizar os corpos inscritos neste fazer e o processo que somente se edifica em colaboração.

<sup>2</sup> Abreviação de 'Quick Response' que significa 'resposta rápida'. São códigos parecidos com códigos de barras, porém com bastantes variações no padrão geométrico e que ao serem escaneadas por um dispositivo leitor, possibilitam acesso direto a algum material hospedado na internet. Nesta pesquisa, os *QR Codes* são o recurso interativo utilizado entre os objetos artísticos e seus arquivos digitais.

<sup>3</sup> No segundo semestre do ano de 2021, serão apresentados quatro protótipos à banca de qualificação. Esses protótipos são referentes a coleta de dados realizados em 2019, ocasião na qual a pesquisadora Karen Wood (C-DARE/Coventry University – UK) esteve na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (ESEFID-UFRGS) e nos apresentou o Notch A (sistema magnético de captura de movimentos e análise cinemática 3D). Naquele momento o bailarino-pesquisador Fellipe Resende (PPGAC-UFRGS) executou movimentos da técnica de dança contemporânea de Eva Schul, além de movimentos coreográficos de minha autoria.

rastros de movimento ‘congelados’ no espaço e formulando uma escultura digital (Figura 1)<sup>4</sup>.



**Figura 1** Exemplos de QR codes a serem afixados nos objetos escultóricos. No primeiro exemplo, renderização 360° da animação dos rastros de movimento “Enrola 1, 2, 3 até a cintura”. No segundo exemplo, a renderização do movimento “Swing de pernas com deslocamento e tour”. Ambos os movimentos são da aula de dança de Eva Schul (RS).

Com a finalidade de recortar o estudo e torná-lo mais específico à ocasião deste comitê temático de Dança e Tecnologia, daremos maior importância às duas primeiras etapas do processo, sejam elas o processo de digitalização do corpo e o processo de animação, sobre as quais recaem a figura do ensaiador digital e as operações que realiza a partir de arquivos digitais. Dois aspectos relevantes sobre o ensaiador digital são que este é um profissional da área tecnológica também chamado de artista 3D e que compõe o que chamamos de comunidade A/r/tográfica, um dos agentes colaboradores da pesquisa e que aqui é chamado de ensaiador digital pois estamos aproximando sua função àquela bastante conhecida nos universos de companhias de dança: o ensaiador, profissional que trabalha a partir das demandas de um coreógrafo e das demandas do bailarino. A essa mediação e seu entrelugar dentro de um processo de criação, bem como os tipos de informação com as quais lida, consiste a atuação do ensaiador digital de *Choreobox*. Antes de adentrar em seu fazer, iniciamos pelo processo de digitalização do corpo pelos sistemas de *motion capture*<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Para acessar os conteúdos escaneie os códigos com a câmera do seu *smartphone* ou com aplicativo leitor de *QR codes* conectado à rede de internet.

<sup>5</sup> Termo em inglês que se refere a captura de movimentos em três dimensões. Também é recorrente seu uso como tecnologias de *motion* ou ainda sua forma contraída, *mocap*.

## 2. Digitalização do corpo

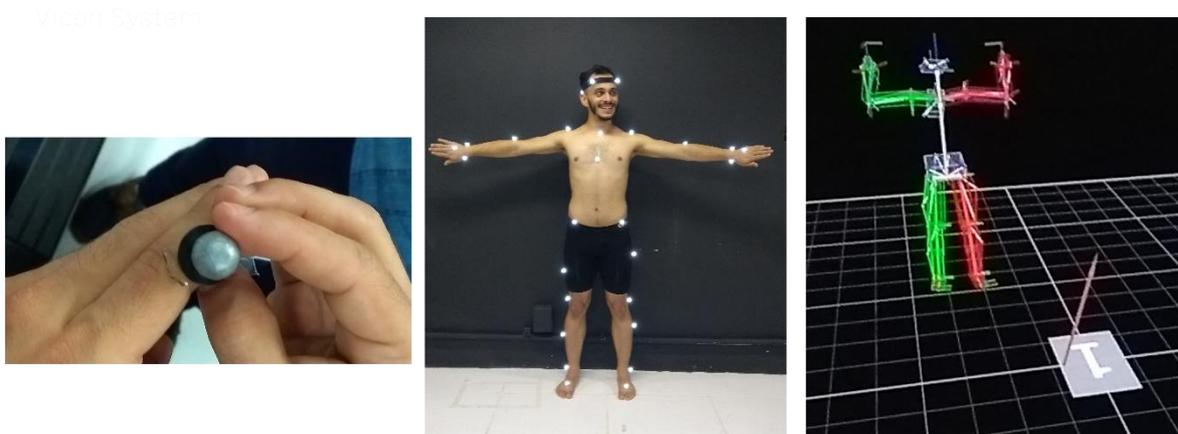
Em *Choreobox* o processo de digitalização do corpo consiste em expor o bailarino que participa da pesquisa a sessões de *motion capture*. Nestas sessões o bailarino executa movimentos de dança utilizando sistemas que vão registrá-lo em três dimensões, informando a um computador as coordenadas espaciais a partir de pontos afixados nas suas articulações ou em pontos pré-estabelecidos pelo padrão do próprio sistema, gerando arquivos de dança tridimensionais.

Os sistemas de *motion capture* são utilizados em laboratórios que se destinam a análises cinemáticas do movimento humano, sendo também um interesse das áreas da biomecânica e cinesiologia, como nos casos dos laboratórios<sup>6</sup> parceiros desta pesquisa, na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Para além dos fins científicos de análise cinemática, as tecnologias de *motion* vêm sendo amplamente utilizadas com finalidades da arte, principalmente pelo cinema e pelo design e toda uma crescente indústria da animação 3D, desenvolvimento de personagens em filmes e indústria *gamer*.

Dos sistemas de captura de movimento em três dimensões tivemos acesso a pelo menos dois sistemas, o óptico e o magnético, cada um deles com finalidades, limitações e possibilidades bastante características. No sistema óptico, um conjunto de câmeras dispostas no espaço do laboratório capta a luz refletida pelos pontos afixados no corpo do bailarino. As câmeras informam ao software a posição dos pontos, que são interpretados, analisados e que geram automaticamente uma visualidade de linhas ou vetores na tela do computador (figura 2).

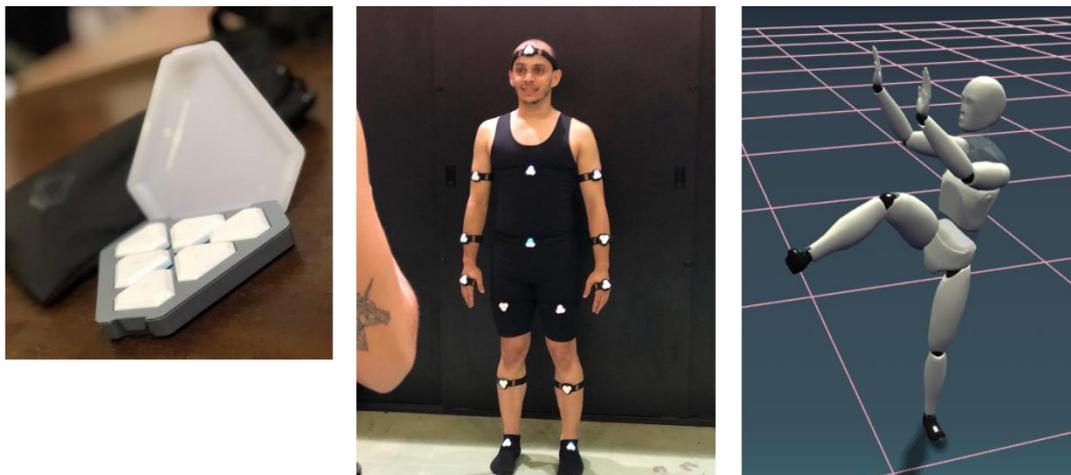
<sup>6</sup> Os laboratórios parceiros desta pesquisa são Laboratório de Biodinâmica e Laboratório de Pesquisa do Exercício.



**Figura 2** Características do Sistema Vicon. Na imagem da esquerda para a direita tem-se um ponto refletor; pontos instalados no corpo do bailarino; imagem criada pelo sistema durante a captura.

Na exportação dos arquivos não há a possibilidade de visualização destes vetores sem que haja um tratamento desses dados, ou seja, sem que eles sejam animados. Um dos pontos positivos do sistema óptico é que os arquivos exportados conservam a referência espacial, principalmente da relação do corpo com o chão, enfatizando as características de seu deslocamento. De seus pontos negativos podemos destacar que no caso de coreografias e movimentos de dança, que podem possuir características de grande complexidade, os pontos facilmente ficam oclusos, ou seja, perdem a capacidade refletiva e de informar às câmeras, sua posição durante o movimento. Nesses casos acontecem erros de leitura e o software perde a referência corporal que está tentando construir. Outro ponto negativo consiste na não portabilidade do sistema como um todo, pois, devido a estrutura de câmeras necessárias, o bailarino fica restrito ao espaço do laboratório onde o sistema está instalado.

No caso dos sistemas magnéticos podemos destacar justamente seu aspecto portátil: neste caso não há o uso de câmeras, porque os próprios pontos afixados às partes do corpo emitem o sinal de sua localização para o dispositivo no qual o software do sistema está instalado, podendo ser um computador, smartphone, tablet, etc. Até o momento, o sistema utilizado na pesquisa e que gerou os dados que vem permitindo a continuidade do projeto em tempos de pandemia foi o Notch A (figura 3).



**Figura 3** Características do Sistema Notch A. Na imagem da esquerda para a direita tem-se um conjunto de pontos magnéticos; pontos instalados no corpo do bailarino; imagem criada pelo sistema durante a captura.

Neste sistema é possível acompanhar os movimentos animados simultaneamente na tela (na ocasião da captura da figura 3 o sistema estava instalado em um tablet), em um avatar gerado automaticamente. Na exportação do arquivo 3D, os dados não possuem a visualidade deste avatar, sendo necessário o processo de animação para que os dados sejam utilizados na visualidade de um corpo. Os dados cinemáticos gerados pelo sistema foram ocupados em seu formato .bhv<sup>7</sup> e que permitiu sua posterior animação.

### 3. Avatares Dançantes

A criação de um avatar diz respeito à criação, modelagem ou importação de uma representação corporal de uma base de dados. Segundo a perspectiva do conceito de avatar (LOPES, 2015), essa visualidade corporal diz respeito a um modo de tornar um sujeito representado por uma figura, que pode ou não ser humana, em contextos de jogos digitais e interfaces que necessitem da criação de um personagem alegórico de alguém que o manipula. Além dos jogos de simulação de

<sup>7</sup> O formato BVH sucedeu o formato BVA da BioVision com uma adição perceptível de uma estrutura de dados hierárquica que representa os ossos do esqueleto. O arquivo BVH consiste de duas partes onde a primeira seção detalha a hierarquia e a pose inicial do esqueleto e da segunda seção descreve os canais de dados para cada quadro, sendo a seção de movimento. (ARAUJO, 2015, p.49).

experiências MMORPG<sup>8</sup>, os avatares vêm sendo usados cada vez mais em jogos de dança, criando personificações dançantes, tanto fenotípicas quanto atribuindo valores comportamentais.

Desde a semântica da palavra avatar<sup>9</sup>, com variações orientais e ocidentais, a significação pode remeter a contextos religiosos com tradução de divindade, ou “aquele que tudo penetra”, até sua concepção no contexto dos jogos eletrônicos como “representação gráfica do jogador naquele ambiente” (SILVA, 2010, p.121). O conceito vem sendo desenvolvido pela perspectiva da cibercultura, operacionalizando discursos sobre os modos desta personificação corporal, incorporação e modo como “humanos de carne e osso interagem em um ambiente digital” (SILVA, 2010, p.123).

Em *Choreobox* os avatares são um procedimento que vai na direção de retomar a imagem humana, que se desfez nas sessões de captura de movimentos em três dimensões (*motion capture*<sup>10</sup>). Em processos de documentação deste tipo, são instalados pontos às articulações do bailarino que informam ao software a sua relação espacial. Este processo não produz uma imagem humana, e sim um tipo (.c3d; .bvh; etc.) de arquivo numérico compreendido pelo sistema como pontos ligados entre si, nas dimensões/eixos x, y e z (altura, largura, profundidade). Esses dados necessitam de um processo de animação para que uma imagem humana seja criada, executando os movimentos capturados. No processo de animação e concepção de um avatar é possível agragar aos dados cinemáticos uma infinidade de aparências, ou seja, aos dados pode ser agragado uma aparência de objeto, de monstro, de quimera ou de toda coisa híbrida, imaginada para dar movimento àquilo que foi determinado no projeto.

Compactuamos com o “desafio de representar o conhecimento incorporado do movimento dentro de modelos computacionais”, partilhando a

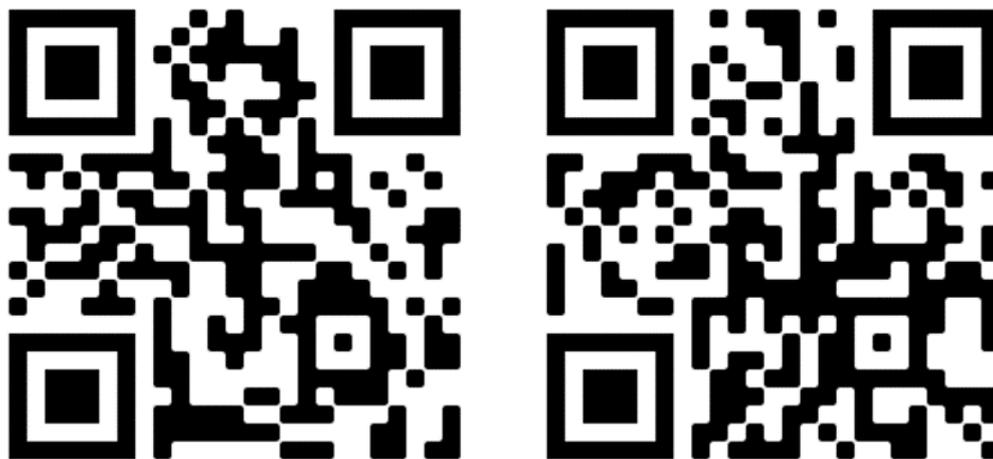
<sup>8</sup> *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* é um tipo de videogame no qual o jogador participa como um personagem.

<sup>9</sup> Embora a apropriação do sânscrito tenha se difundido no universo cibercultural somente na década de 90, como “corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso” (Stephenson, p. 33), o primeiro uso da palavra “avatar” nos games ocorreu em 1977 com o jogo de exploração Avatar – um projeto da Universidade de Essex, nos Estados Unidos. Em 1985, o jogo de role-playing game (RPG) Última IV: The Quest of the Avatar, lançou uma trama em que o protagonista precisava conquistar virtudes para conquistar o nome de Avatar. Mais tarde, em 1987, o termo também foi empregado para a versão online do Habitat, o primeiro mundo virtual, cunhando uma convenção para o gênero. (SILVA, 2010, p.124).

<sup>10</sup> Sistemas de *Motion Capture* são aqueles que se destinam a análise cinemática do movimento. Para tanto, são realizadas sessões de captura de movimentos em três dimensões.

“experiência de movimentos, cognição e representação computacional” (DELAHUNTA, 2017. p.6-7). Este autor, no contexto de onde escreve, nos diz de alguns projetos que desenvolvem softwares e aplicativos voltados tanto para práticas coreográficas quanto para a formação e gestão de bases de dados de movimentos coreográficos. Em nosso caso, *Choreobox* faz uso das interfaces de captura de movimentos 3D em processos documentais, tendo em vista que estamos procurando desenvolver objetos artísticos “de documentação e digitalização dos processos e produtos do fazer dança” que não se encerram na documentação, mas que possuem a documentação como parte do processo criativo (*Ibidem*, p. 7).

Por este motivo, a parência humana ou humanoide é um interesse para a criação de avatares dançantes justamente pelo fato de a pesquisa estar inscrita nesse aspecto documental de dança, e que direciona também a sua pertinência em uma poética arquivada, tema que abordaremos mais adiante. Sobre isso, Silva (2010) nos indica que o termo avatar e as possibilidades de representação dos usuários mesmo não tendo “obstáculos para ter avatares não-humanos”, destaca que o “campo da informática admite que os avatares antropomórficos são melhor aproveitados pelo usuário leigo, visto que suas capacidades já são conhecidas por analogia” (SILVA, 2010, p.125). Na figura 4 os avatares dançantes em *Choreobox*, animados a partir dos dados cinemáticos.



**Figura 4** Exemplos de avatares dançantes. No primeiro exemplo, o avatar realiza o movimento “Enrola 1, 2, 3 até a cintura”. No segundo exemplo, o avatar realiza os movimentos de “Cloche de pernas com deslocamento e tour”. A animação dos dados cinemáticos foi realizada com o 3DS MAX 2018, tendo sido o modelo corporal importado da plataforma [www.free3d.com](http://www.free3d.com). Fonte: Dados da pesquisa.

Nosso interesse com a criação de avatares dançantes não está necessariamente em um suposto caráter pedagógico que os rastros do movimento possam sugerir, embora não os negue, antes é tornar visíveis os rastros do movimento dançado, buscando um outro modo de conceber arquivos de dança e dar a ver esses rastros em uma forma escultórica que, por sua conectividade, evoque a presença do interator diante da obra e de seus arquivos digitais, permitindo que por analogia o interator identifique, ou se identifique com esses movimentos.

Nesse movimento dos arquivos digitais opera a função do avatar dançante, de oferecer recursos de identificação de um corpo humano, que não objetiva se parecer com o corpo do bailarino que doa seu movimento à captura 3D, mas que permite a incorporação dos dados/movimentos para que estes imprimam seus rastros no espaço. No empenho de operacionalizar esta etapa do processo de animação encontra-se o artista 3D, que aqui chamamos de ensaiador digital.

#### **4. Ensaiador digital: entrelugares de dança em uma poética arquivada**

Compreender um processo de criação como *Choreobox*, com interesse de materializar rastros de dança no espaço, torná-los palpáveis com os recursos tecnológicos disponíveis, passa fortemente tanto pela marca das inovações que contribuem com a pesquisa em Dança, quanto pelo desbravamento de espaços de prática que vão se constituindo pelo caminho, por vezes áridos. Neste caminho a travessia só pode se dar pela possibilidade do trabalho colaborativo com artistas e profissionais de distintas áreas, uma vez que compreendemos esta pesquisa como transdisciplinar, ou seja, que transita entre áreas e fazeres específicos, se encontrando no entrelugar de *Choreobox*, entrelugares e papéis fluidos em um processo também são características de interesse a/r/tográfico.

Neste trânsito insurgem questões múltiplas que vão sempre estar voltadas a responder interesses do campo da Dança, por isso também, os arquivos que constituem *Choreobox*, seus rastros, seus avatares e sujeitos empenhados em torno de constituir suas proposições práticas vão conceitualmente se voltar ao corpo, ao movimento e a dança. Nesse movimento, voltamos a atenção ao cruzamento do profissional 3D com o ensaiador de dança.

A figura do ensaiador de dança é aquela que faz a mediação entre as diretrizes de um diretor e/ou coreógrafo e um bailarino. Nesse processo o ensaiador

de dança opera moldando o conjunto de materiais corporais do bailarino em relação àquilo que o coreógrafo/diretor vislumbra em seu imaginário propositivo. Em *Choreobox*, o profissional 3D que trabalha com a animação dos dados digitais, e que compõe a nossa comunidade a/r/tográfica, é concebido como um ensaiador digital, como o responsável pela mediação entre aquilo que foi dançado pelo corpo do bailarino durante a captura de movimentos (acesso ao registro em vídeo 2D), os dados cinemáticos e a demanda do projeto para realizar a animação.

Para isso, o ensaiador digital precisou ter uma noção de como foi o movimento dançado, uma vez que ele não estava familiarizado com os movimentos de dança. Ao ensaiador digital foram apresentados, além dos dados do tipo .bvh (arquivos 3D), registros em vídeo do bailarino executando os mesmos movimentos que foram captados em três dimensões. Elaboramos a figura 5 para explicitar os tipos de informações, dados e imagens com as quais o ensaiador digital lidou para elaborar o avatar dançante.



**Figura 5** Quadro de sintetização das informações com as quais o ensaiador digital elabora os avatares dançantes em *Choreobox*. Fonte: materiais da pesquisa.

No processo de criação de *Choreobox* opera o efeito arquivo. Efeito arquivo é um conceito bastante investigado por Costa (ANO) e diz respeito às obras de arte compostas sobretudo por arquivos de um fenômeno registrado. Neste efeito as obras apresentam um novo contexto para os arquivos que pretendem revisitar,

agregando outras camadas de sentido tanto para a obra em si, quanto para os fenômenos/acontecimentos arquivados. De modo geral, este efeito acontece em obras que se vinculam às poéticas de arquivo ou poéticas arquivais, sendo essas as que buscam desdobrar algum aspecto do fato que aconteceu no passado, de forma que sua nova composição tem interesses tanto estéticos quanto de identificação do acontecido.

Do acontecimento antecedente, esse sobre o qual as poéticas arquivais se debruçam, o desejo artístico não recai sobre uma pretensão de resgatá-lo de sua finitude, de seu status de efemeridade, mas antes, no de retomar a memória do fato ocorrido e arquivado para que seu novo agrupamento o atualize sob o status da “fragmentação e condensação” (COSTA, 2014, p.43).

É importante com isso lembrar que o efeito arquivo, as poéticas arquivais e o que Freire (2006) chamou de metáfora do arquivo, nasce sob um contexto muito específico e que instaurou uma mudança de paradigma nas artes dos anos 1960. Neste período, com o interesse de questionar a supremacia dos museus como instituições detentoras de uma soberania do mercado de arte oficial e da própria contestação da autonomia da obra de arte, os artistas passaram a produzir obras efêmeras, performáticas, e que, portanto, direcionavam sua potência ao estado/momento do acontecimento.

Como resultado, Freire (2006) destaca um duplo movimento, o primeiro deles consistiu no esvaziamento dos museus tendo em vista que a arte estava na rua e em espaços alternativos, e o segundo foi o crescimento de acervos com arquivos de registro dessas mesmas obras. Estas coleções de arquivos permaneciam em sua maioria sob tutela de artistas que acabaram criando um mercado de arte paralelo àquele dominante, institucionalizados pelos museus.

No Brasil uma notável coleção é a de Paulo Bruscky com mais de setenta mil itens que testemunham o circuito alternativo da arte conceitual brasileira, sobretudo no período ditatorial de nosso país. As poéticas arquivais que hoje não tratam de criar circuitos alternativos abrem um profundo debate entre ficção e realidade, pois opera com elementos da história, documentais e arquivísticos, investindo tanto na memória quanto no esquecimento, ambos atuantes como reconfiguração e transfiguração do real.

Outro ponto que se abre no contexto das poéticas arquivais e sobretudo na poética arquivada de *Choreobox* vai de encontro ao que denunciou Derrida, abordado por Veríssimo e Endo (2020):

[...] entende-se que não seria mais possível olhar para o arquivo desde uma visão do senso comum. E esta será uma das denúncias de Derrida: a iatrogenia posta na insistência numa concepção logocêntrica do arquivo. Ou seja, o arquivo não mais poderá ser tomado como objeto congelado, bloco unitário e homogêneo de mera estocagem do passado. Ao contrário, deverá ser visto como construção dinâmica e viva, aberta ao futuro, parcial e portadora de inconsistências, ambiguidades e heterogeneidades. Não corresponde mais àquela imagem do objeto referente ao tempo passado, engavetado e restrito àquilo que fez parte de um tempo circunscrito (VERÍSSIMO; ENDO, 2020, p. 772).

Em *Choreobox*, suas etapas documentais e de arquivamento nascem com um propósito de reinvenção dos arquivos de dança, buscando valorizar seu aspecto generativo. Em linhas gerais, a performatividade do arquivamento nos processos de digitalização do corpo e da criação de avatares dançantes, acaba por entrelaçar poética e arquivamento em uma trama tecnológica e intencional, que também para Veríssimo e Endo (2020) corresponde às técnicas de produção do arquivo, aspecto lembrado como definitivo em Derrida:

[...] a técnica arquivística se sobrepõe ao conteúdo arquivado e será determinante na constituição desse conteúdo. Ou seja, dirá que o modo como arquivamos, nossos meios de arquivamento darão lugar a conteúdos distintos, formarão arquivos dependentes de suas técnicas de produção. Em suma, dirá que não se vive da mesma maneira aquilo que não se arquivava da mesma maneira. (VERÍSSIMO; ENDO, 2020, p. 772).

## 5. Considerações

O texto que se ensaia aqui buscou explicitar algumas etapas da pesquisa guiada pela prática artística, que se encontra em desenvolvimento no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS). Desde sua elaboração teórica que acontece juntamente com as etapas expostas aqui, não galgamos um avanço com relação aos conceitos que vem se erguendo desta prática, por outro lado, acreditamos que neste momento cabe evidenciar pontualmente o quanto a metodologia a/r/tográfica oferece suporte para o enredamento e trânsito entre as áreas e campos que interessam a pesquisa, bem como seus participantes colaboradores e suas ações dentro do projeto.

A partir dos processos de digitalização do corpo, de animação de dados e da criação de avatares dançantes, nos parece que as operações realizadas pelo ensaiador digital oferecem recursos para pensarmos esta criação dentro do escopo das poéticas arquivais. Este escopo tem indicado uma série de autores que vêm sendo cotejados neste pensamento de ordem prática sobre modos arquivais em dança, nos arquivos digitais, no acesso e produções de memórias em dança, e nas visualidades criadas dentro desta intencionalidade arquivai.

Indicamos que a transdisciplinaridade nos desafia a pensar fazeres e expertises de outras áreas quando as aproximamos da dança e do corpo em movimento, para que então se pense no múltiplo da arte na criação de questões para o campo da dança. Como resposta a esse trânsito acreditamos partilhar da difusão dos meios de manifestação artística contemporâneos, sobre os quais se identifica o ofeito arquivo e que também entendem a pertinência da discussão para além de técnicas convencionais de produção de arquivos (sejam eles a fotografia e o vídeo).

Como nos indicaram Veríssimo e Endo (2020) é preciso considerar “as diferentes técnicas e meios de reprodução digital, as tecnociências; essas que por sua vez, pode-se dizer, produziram uma transformação final à materialidade do arquivo, logo no sujeito” (VERÍSSIMO; ENDO, 2020, p.773). Os autores enfatizam ainda que:

[...] o novo quadro de técnicas arquivais expõe a necessidade de repensar as formas herdadas de documentar, conservar e transmitir informações e conhecimentos; o trabalho com o arquivo e sua teoria; seu lugar institucional; bem como suas inovações. (VERÍSSIMO; ENDO, 2020, p.773).

Como prospecção de futuro a pesquisa intenciona gerar suas esculturas impressas em três dimensões e a elas criar sua conectividade, evocando tanto a disponibilidade de seus arquivos generativos quanto convocando a presença física do interator diante da obra. Conceitualmente almeja-se adentrar com mais afinco ao universo psicanalítico dos arquivos, percorrendo tanto os postulados de Derrida, quanto adentrando a um conceito fundamental na teoria Freudiana, seja ele o de identificação.

Com essas perspectivas apontadas neste recorte, encerramos este ensaio textual confiantes de estarmos produzindo arte em uma poética arquivai, “com arquivos que, conforme enfatizado, não representam um mero estoque do

passado, mas uma dimensão viva e pulsante, aberta ao futuro” (VERÍSSIMO; ENDO, 2020, p. 773).

Daniel Silva Aires  
 UFRGS

daniel\_airess@hotmail.com

Artista-pesquisador da Danças e Visualidades. Doutorando e Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS); Especialista em Dança (UFRGS); Bacharel em Artes Visuais (UFSM); Licenciando em Dança (UFRGS).

Mônica Fagundes Dantas  
 UFRGS

monica.dantas@ufrgs.br

Doutora em Estudos e Práticas Artísticas (UQAM/Canadá), com Pós-Doutorado no Centre for Dance Research/Coventry University (Reino Unido). Autora do livro Dança, o enigma do movimento, de capítulos em coletâneas internacionais e de artigos em periódicos nacionais e internacionais. Atua como bailarina convidada na Ânima Cia. de Dança e da Eduardo Severino Cia. de Dança.

## Referências:

- ARAUJO, Philipe de Almeida. Analisando técnicas de captura de movimento. 2015. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação). Universidade Federal Fluminense, Niterói/Rio de Janeiro, 2015.
- CANDY, L. **Practice based research**. Paris: Les Presses du réel, 2005.
- COSTA, Luiz Cláudio da. **A gravidade da imagem: arte e memória na contemporaneidade**. Rio de Janeiro: Quartet, 2014
- DELAHUNTA, Scott. Dance Becoming Data: Part One Software for Dancers. **Computational Culture**, n. 6, 2017.
- IRWIN, Rita L. *A/r/tografia*. In.: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. **Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia**. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2013.
- LOPES, Danielly Amatte. **Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas**. [278 f.]. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea (Título não-corrente)**, v. 8, n. 2, p. 120-131, 2010.
- SULLIVAN, G. **Art practice as research: inquiry in the visual arts**. Thousand Oaks: Sage, 2005.
- VERÍSSIMO, Tânia Corghi; ENDO, Paulo César. O arquivo, a memória, o mal: interfaces da psicanálise no mal de arquivo. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 23, p. 769-791, 2020.

## “RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta”: um filme-cênico em tempo-real criado em meio digital

Daniela Guimarães (UFBA)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Esse trabalho traz o processo de criação e realização da obra “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*” para discutir como o meio digital – única e a mais segura via de comunicação em tempos pandemia da Covid 19 (2020/21) –, pode fomentar outras formas de conhecimentos na criação entre Dança e Cinema entrelaçando Improvisação Cênica e Plataformas Digitais via *streaming*. A metodologia é híbrida: Crítica de Processos (SALLES, 2006;2009) e Fenomenologia (Santaella, 1993; 2005). “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*” é inspirado no livro “*As cidades invisíveis*” do escritor Ítalo Calvino (1990), e dirigido por Daniela Guimarães, Salvador – BA. É uma criação realizada em tempo-real, via plataforma Zoom, com duração de 30 a 40 min, pautado na perspectiva de pesquisa de criação de um filme em tempo-real, e não em uma obra cênica para a tela: conceito de filme-cênico. O texto busca trazer a experiência de criação de “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*” realizada para o meio digital para discutir descobertas, pensamentos e elaborações conceituais e metodológicas que possam colaborar para o ensino, a criação e a performance em Dança.

**Palavras-chave:** Dança. Cinema. Improvisação Cênica. Plataforma Digital. Filme Cênico

Esse artigo vem trazer o processo de criação e realização da obra “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*” para discutir como o meio digital – única e a mais segura via de comunicação em tempos pandemia da Covid 19 (2020/21) –, pode fomentar outras formas de conhecimentos na criação entre dança e cinema entrelaçando improvisação cênica e plataformas digitais via *streaming*.

A metodologia desta escrita é híbrida. Segue os procedimentos da coleta de materiais que o percurso criativo vai produzindo até seu estágio final via a Crítica de Processos de Cecília Almeida Salles (2006; 2009), e segue também uma metodologia fenomenológica. Por Lucia Santaella (1993; 2005), entende-se fenomenologia, neste caso, como a experiência viva da intersubjetividade em troca contínua com o seu objeto no processo de criação.

A poética proposta para *RESTO*, estreada em março de 2021 na Bial Internacional de Dança do Ceará – de Par em Par, fez parte da investigação do

1704

Grupo de pesquisa Corpolumen<sup>1</sup> (UFBA/BR) junto ao Projeto (Technology Expanded Performance)<sup>2</sup> que explora os cruzamentos bidireccionais entre arte e tecno-ciência a partir do conceito agregador de performance, sobre dois vetores principais: investigação de sonoridades e pesquisa e criação de micro-paisagens, potencializadas através da investigação artística e tecnológica.

“RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta” é inspirado no livro “As cidades invisíveis” do escritor Ítalo Calvino (1990), dirigido por Daniela Guimarães. É uma criação realizada em tempo-real, via plataforma Zoom, com 30 a 40 min, pautada na perspectiva de criação de um filme em tempo-real, e não em uma obra cênica para a tela. Sendo assim, o desenvolvimento desta obra possibilitou a criação do conceito de filme-cênico que será discutido aqui: um filme que se organiza/monta enquanto acontece, tendo como parâmetro a construção de cenas/sets dentro da casa de cada um dos 16 performers<sup>3</sup>.

“RESTO” tem como referências: espaço-imagética o americano Gordon Matta-Clark (1943-978) e performática a coreógrafa londrina Siobhan Davies (1950) e o performer americano William Pope (1955). Conta com a colaboração do pesquisador Paulo Caldas com “A dança dos Corpos Interditados” (2020), que se mescla aos textos de Daniela Guimarães (2021) dentro da obra. A paisagem sonora é construída pelo banco de sonoridades do Projeto TEPE capturadas na residência Lisboa/2019, cedidas pelo pesquisador Rui Antunes; pelas trilhas inéditas realizadas por Lucas de Gal e Wilton Batata e pelas composições de Lucas de Gal criadas e tocadas ao vivo.

<sup>1</sup> O Grupo de Pesquisa CORPOLUMEN: Redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança trabalha na interação ensino, pesquisa e extensão com foco na produção artístico-acadêmica em Dança, ligando graduação, pós-graduação e artistas em geral interessados na investigação da Improvisação Cênica, do Audiovisual e da Educação Somática. Em um ambiente de reflexão e produção teórico-prática, o Corpolumen realiza diferentes ações em suas três linhas de pesquisa: encontros de estudos, espaços de criação, oficinas, desenvolvimento de obras fílmicas, jam sessions, publicação de livros, pesquisa e geração de material didático, traduções de textos e livros ligados às temáticas do grupo e criação de eventos articulando Universidade e Sociedade.

<sup>2</sup> Coordenação de Daniel Tércio e Jonas Runa (Portugal) e Leonel Brum (Brasil) que une pesquisadores de Portugal e do Brasil.

<sup>3</sup> Ana Lu Geraldini (SP), Artur Moura (DF), Henrique Barsali (SP), Hiago Ruan (BA), Iara Costa (PB), Jéssica Fadul (SP), Leonardo Luz (BA), Luiz Crepaldi, (SP), Maria Tuti Luisão (DF), Marcela Aragão (PE); Mariana Batista (PR), Paula Sacur (Chile), o músico Lucas de Gal e a diretora/editora Daniela Guimarães. No elenco estão performers, pessoas convidadas de diferentes partes do Brasil e da América Latina que vem colaborando em diferentes ações com o Grupo de Pesquisa Corpolumen. São estudantes pesquisadores de Graduação, Mestrados Acadêmico e Profissional, Doutorado da UFBA e artistas independentes e de Cias brasileiras e do exterior e Servidores Técnicos Músicos da Escola de Dança da UFBA.

Apresentarei nessa discussão os pensamentos, descobertas e elaborações conceituais e metodológicas referentes a criação em dança desenvolvidos durante as ações de realização de “RESTO”. São eles: a estreita relação investigada entre Improvisação Cênica e Cinema (GUIMARÃES, 2017); o uso da plataforma zoom como escolha de meio de criação com a qual tive que lidar com a evolução da plataforma como fator importante para definir quais relações de criação poderiam ser estabelecidas para o grupo (MACHADO, 1997; 2008); descoberta e elaboração da prática de uma nova função improvisacional ao vivo que liga o fazer da Direção ao do Montador/Editor de imagens em tempo-real; o conceito “modo de fazer e o feito”, cerne de minha pesquisa em Improvisação Cênica (GUIMARÃES, 2012) reelaborado nesse outro suporte de criação (digital); o desenvolvimento de roteiro comum como o modo de lidar com os afetos mesmo sem o contato físico durante o processo integralmente digital (MACHADO, 1997; 2008; MURCH, 2004); ponto de convergência entre performers e entre as linguagens (dança, música, cinema) agindo em tempo-real (DUBOIS, 2004); a investigação da luz como centro de conexão na reelaboração entre linguagem cênica e filme (MACHADO, 2007; BAIRON, 2008, VERTOV, 1984) dentre outros aspectos que derivam destes citados acima.

Salles (2009) propõe que o artista apresenta um olhar transformador que parte da realidade do conhecimento desse artista, da liberdade de transfigurar e formalizar seu conhecimento. E é desta premissa que partimos no entendimento dos artistas envolvidos na criação de “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*”. A autora diz:

É a criação como seleção de determinados elementos que são recombinações, correlacionados, associados e, assim, transformados de modo inovador. Ao mesmo tempo, não se pode afirmar que haja realidades poéticas e realidades vulgares. A poeticidade não está nos objetos observados mas no processo de transfiguração desse objeto. O que está sendo enfatizado é o papel transformador desempenhado pela percepção, nessa ação do olhar sobre a realidade externa à obra (SALLES, 2009, p.93).

Correr o risco da coerência é que me parece também inerente. Trabalhar em busca de coerências para si, para os demais, para as imagens na tela em construção e para o filme cênico - no tempo presente em que ele é construído - é a ignição criadora de “*RESTO: no tempo, no silêncio, na escuta*”. Uma descoberta

poética, individual e coletiva realizada no ato filme cênico. Salles (2009), sob o enfoque do artista, traz dois exemplos incríveis sobre a descoberta no ato criativo:

Ao falar da descoberta poética guardada no olhar artístico, não podemos deixar de nos lembrar de dois relatos. Um atribuído a Michelângelo: ele, passeando na rua, parou e ficou olhando para uma pedra. Quando alguém lhe indagou, o que estava olhando, respondeu: “Estou vendo um anjo sentado”. Conta-se também que um artista popular, quando perguntado acerca de como fazia seus ursos de madeira, respondeu: “Pego a madeira e tiro tudo que não é urso” (SALLES, 2009, p.95).

Proporcionar ou convidar o improvisador a esta descoberta de coerências possíveis, colocando-o ávido e corresponsável no jogo em tempo presente, é um dos maiores, se não o maior desafio e risco que a Improvisação Cênica em tempo-real pode apresentar. Esse é o fascínio que o jogo exerce em nós e que tem como proposta expandir os modos de ver a arte e, por complementariedade, o mundo.

Deste lugar do risco e daquilo que seria nosso chão comum estando cada um dentro de suas casas, propus como mote de criação este texto que escrevi como primeiro contato da criação pretendida com os demais improvisadores:

Um cômodo da casa ou a casa em seus pequeninos ou largos cômodos é a cidade agora. Essa dança começa fincada no solo, no chão, no piso, no caminhar e “raramente o olhar fixa numa coisa, ...” (CALVINO, 1990). O corpo vive seu mover numa cidade repleta de símbolos, em que “os olhos não veem coisas, mas figuras de coisas que significam outras coisas:...” (CALVINO, 1990). Os rastros e sugestões que os objetos da casa e suas histórias criam; reverberam em sensações, qualidades, estados que constroem coreograficamente e geograficamente os corpos, fazendo-os caminhar no tempo e no espaço de dentro (casas) e, simultaneamente, desejar a caminhada para fora (cidades). “O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo que você deve pensar, faz você repetir o discurso, ...” (CALVINO, 1990) Mas, o discurso precisa ser outro, as ações precisam ser outras, as escutas multirreferenciais. Mas sempre, a simplicidade é o mote entre os caminhantes, que seguem em seu convívio na tela entre ruas, memórias, realidades e sonhos. Talvez, esteja aí, no simples, a possibilidade de novos discursos, do nascer de outros movimentos, outros corpos, de outras danças que restem quando, num lampejo, “abre-se o céu onde correm as nuvens. Na forma que o acaso e o vento dão as nuvens, o homem se propõe a reconhecer figuras: veleiro, mão, elefante...” (CALVINO, 1990). (GUIMARÃES, 2021)<sup>4</sup>

Como em diferentes criações que dirijo, propus a cada improvisador, também para “Resto”, a criação de compêndio. Defino compêndio da seguinte maneira:

Compêndio é o armazenamento de informações percebidas no fazer e na observação da prática improvisacional de uma determinada obra. O

<sup>4</sup> Release da obra, 2021, adaptado também como texto *off* da abertura do filme.

compêndio é construído no percurso. Uma espécie de catálogo de arquivos, repertórios de estratégias, conhecimentos elucidados durante a pesquisa. Um espaço sempre aberto e pessoal, que abriga e estimula o fascínio de fazer descobertas. É composto pelos estudos do corpo, leituras e discussões teóricas, conceitos aplicados, por observações individuais no universo cotidiano, por textos desejosos de fala, reflexões pessoais e percepções adquiridas na prática dos diferentes jogos. Compêndio são experiências individuais armazenadas a partir dos interesses coletivos ou lançadas ao coletivo, sempre focadas na proposta da pesquisa em questão e nas práticas abarcadas por cada contexto de investigação. Assim, o compêndio é pessoal, por ser criado pelo improvisador através das relações construídas pelas articulações teórico-práticas das pesquisas de criação das diferentes obras; como também é coletivo por compor-se das relações estabelecidas com a pesquisa dos outros improvisadores envolvidos. Assim, a criação dos compêndios pessoais acaba por permear e gerar também o compêndio coletivo, que surge como e pela rede de ações realizadas pelo grupo de trabalho. (GUIMARÃES, 2012, p. 179)

O compêndio se dá por uma sincronia e alternância entre a auto-observação das escolhas próprias e os conhecimentos que surgem na relação com o outro e pelo que se observa da criação dos demais improvisadores. Seu percurso de elaboração é atravessado por *feedbacks*, reflexões, debates e diferentes pontos de vista enquanto se criava e interagira nos ensaios para a construção do filme cênico. Assim, todo o tempo este compêndio é atualizado, onde os treinamentos das habilidades entre as sessões de ensaios funcionam também como atualizadores de informações dos compêndios individuais e coletivos desta criação.

Abre-se, desta maneira, a possibilidade de agir – além do que se tem como compêndio de informações da própria pesquisa de criação – com aquilo que floresce da investigação em tempo presente. Ideias colocadas na criação da cena um, em sua janela no *Zoom*, por exemplo, podem ser revisitadas, transformadas, recolocadas em outro contexto, nos tempos e espaços da Improvisação em construção enquanto o filme é pesquisado. Uma atualização do compêndio de informações da obra também realizada em tempo presente através do desencadeamento de processos cognitivos ininterruptos. Estes processos ficam complexos pelo caráter aberto de trânsitos de conhecimentos. Cognições descobertas em tempo presente que operam desde os treinamentos até às discussões posteriores sobre o fazer do filme cênico.

O que trabalhamos durante todo o processo de “Resto” era como cada improvisador fazia suas escolhas e como estas configuravam uma organização, uma leitura, uma dramaturgia própria a cada intervenção e como estas dramaturgias ao longo dos ensaios-experimentos, iam aos poucos nos fazendo compreender uma Dramaturgia coletiva. O lugar no espaço ou o uso direto que determinado objeto

sugeria ou ainda as formas destes materiais era a mesma a cada nova entrada, no entanto; as escolhas, o que cada improvisador trazia de leitura própria, as influências destas escolhas no espaço, tempo e nos outros improvisadores configurava aos poucos ideias de roteiro, que por via das imagens, trazia para minha direção, a escrita de um roteiro cinematográfico.

A escrita dramaturgica do filme cênico, aqui considerado como uma *Timeline* da Improvisação Cênica na tela criada em tempo presente, se apresenta como a arquitetura de um pensamento de ação na tela, uma forma de organização da composição e comunicação deste fazer fílmico cênico. Ao improvisar se perguntar: sair ou não para a cena, por quanto tempo, onde agir, com quais estímulos, compondo com quem, estabelecendo relação com o quê, mover-se com qual qualidade corporal, dançar no silêncio, com a música, sem a música, ignorando-a.

Tudo decidido no fazer filme cênico e na elaboração desta *Timeline* enquanto se improvisa: pelas respirações, pelos tempos, objetos, pelas tessituras das imagens, pelos cortes, fusões, textos, sonoridades, silêncios, todo o processo de composição do filme vai sendo tecido. Esta analogia da *Timeline* é uma proposta para a formulação de uma composição no imaginário dos improvisadores enquanto se improvisa. Por isso, o uso da *Timeline* funciona como um modo de compreender a composição na tela, em que o improvisador oferece, sem paradas, imagens possíveis de serem escolhidas e compostas com as demais imagens, ao vivo ou pré-gravadas. Essa ideia de *Timeline*, trago também para que, enquanto o improvisador cria, seja também capaz de “visualizar” o feito, fazer uma leitura do filme cênico enquanto ele mesmo o constrói. Apesar, do feito realmente só ser comprovado do imaginado, depois ao assistir o filme cênico criado. Modos de fazer e feito como complementares, mas também um ignição do outro, e ao mesmo, fundidos num só ser: corpo fílmico.

Enquanto improvisadores que criam em tempo-real, como podemos perceber, agir e organizar as informações na construção de um filme cênico?

A chave parece estar no tempo. Qual o tempo necessário para o desenvolvimento de determinada ação? Como posso elaborar na cena através das características do tempo – a dilatação, a sobreposição, a elipse, a aceleração, a lentidão, a marcação – e então operar com estas variações que provoço e são provocadas em mim separadamente ou na composição do filme naquele momento?

É preciso deixar o tempo agir para se obter uma imagem, um estímulo, um impulso? Qual é o meu tempo interno para gerir os tempos externos ou o contrário? Como observar na cena outra temporalidade, outra dinâmica, sem se influenciar ou se afetar por ela? Ou como aceito e me afeto por algo que percebo ser a proposta do outro: um bailarino, um músico, um editor do filme em tempo-real? E, finalmente, como fazer escolhas no fluxo do tempo estando na ação em tempo presente?

A relação entre as imagens cênicas criadas para a tela remete a um “alinhar” pela tessitura do tempo. Uma dinâmica de imagens colocadas no tempo gerando uma vastidão de informações, obviamente coerentes à temática daquela criação, pois existe uma liberdade para se fazer tudo o que desejar, mas dentro de escolhas determinadas, escolhas realizadas pelo improvisador. A liberdade somente se dá porque escolhemos, quando se tem tudo ao seu redor, na verdade não se tem nada. O poder de liberdade vem da escolha em se fazer tudo o que desejar, tendo realizado uma nítida escolha. (PAXTON, 2006)

Assim, a Dramaturgia do filme cênico se fortaleceu como uma Timeline de edição de imagens e assim foi experimentada nos ensaios e criada em tempo-real. Imagens que se apresentavam, se complementavam, se transformavam pelas variadas possibilidades de escolhas da edição também em tempo-real. Não existia uma ilha de edição para se trabalhar, mas existiam algumas ideias de criação artesanal das imagens, ou seja, elas existiam com qualidades de imagem criada para a captura e não para uma edição e tratamento posterior. Eu tinha como motes diferentes formas de elaboração da imagem: pela ideia de texturização, coloração, saturação, contraste, foco, desfoque, sobreposição de formas, fades, cortes, janelas.

Em “Resto”, a ideia de foco enquanto luz no corpo podia ser conseguida, por exemplo, inibindo os movimentos no corpo como um todo e direcionando o movimento somente para as mãos, crânio, dorso. A tentativa era levar o olhar do fruidor àquele ponto de movimento, ou seja, promover um fechamento do campo de observação, ou seja, criar um close nas mãos sem que a câmera ou o corpo precisassem movimentar-se. Por outro lado, decidimos trabalhar sem movimento de câmera, por não ser interesse nessa obra essa investigação e para entendermos como o corpo poderia modificar o enquadramento, e não a câmera.

Assim, o movimento nunca era da câmera, mas do corpo na relação com o posicionamento das câmeras dos bailarinos (celulares variados, computadores variados). O *fade out* no corpo, como um novo exemplo quando se pensa ainda nos

tratamentos possíveis de uma imagem trabalhada posteriormente na Timeline, já que não tinha esse recurso via plataforma zoom, poderia ser a ação de esvaziar-se do movimento pela perda de velocidade, pela diminuição de intensidade, pelas interrupções dos gestos ao se mover, pela saída do da luz que incidia na imagem, ou mesmo saindo do quadro; estas seriam modos de desaparecimento do corpo ou dos estados de corpo do improvisador diante do fruidor.

Como essas imagens e depois as camadas dessas imagens criadas e estruturadas na linha de tempo final – na edição em tempo-real – poderiam acontecer na cena em tempo presente?

Em “Resto” os bailarinos performavam todo o tempo, eram raros os momentos em que não estavam criando. Salvo os momentos em que mudavam de espaços dentro de casa, ou mudavam as câmeras de lugar, ou as duas coisas juntas. O que acontecia era que eu editando em tempo-real, eu fazia uma ação tripla: de direção, de edição e de improvisação. Eu era então uma diretora-editora-improvisadora em tempo-real.

Surge então, o conceito de Umwelt específico da espécie, nomeado por ele como “o segmento ambiental do organismo que possui capacidades específicas tanto receptoras quanto efectoras”, definidas como percepção e operação. (Uexküll, 1988, p.03) Essas capacidades específicas da espécie classificadas pelo autor, mostram “a influência que os sujeitos têm em cada interação entre objetos e sujeitos” (Uexküll, 1988, p.6) e como a influência do sujeito se mostra ampliada na interação.

Como mundo particular ou mundo à volta, o Umwelt segundo Vieira (um autor complementar neste percurso prático) é “uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva” (VIEIRA, 2006, p.60). Cada um de nós em “ Resto”, improvisadores-dançarinos, improvisador-músico e improvisadora-editora-diretora lidava com esse mundo próprio (subjetividade) e seu ambiente particular (a casa) e construíamos também nosso *Umwelt*. Cada ambiente é um, cada sujeito é particular, então a forma de relacionar, de criar interface, de construir seu *Umwelt* é distinta de outras espécies, e até da mesma espécie a que pertence, pois, ressalta o autor: “Parece-nos claro que nossa complexidade já adicionou um Umwelt psicológico, social e cultural à aquele biológico [...]” (VIEIRA, 2006, p.61)

Vieira trouxe para este momento da pesquisa de “Resto” outra conexão importante ao meu desejo de lidar com as informações que surgiam no (do) corpo ou ambiente, durante a edição do filme cênico. O autor discorre sobre a interface que acontece nas atividades criativas, ou seja, interface entre o sistema cognitivo e a dois sistemas.

O que chamamos de diferença é a base ontológica do conceito de informação. Informação como diferença, que pode ser entendida como objetiva e/ou como aquela que é percebida e elaborada por um sistema cognitivo, logo com certo teor de subjetividade. Diferenças podem estar associadas às distribuições espaciais na organização de um sistema ou podem surgir ao longo do tempo, na evolução de alguma propriedade do mesmo. Neste último caso constituem os sinais, sistemas também organizados de alta temporalidade, que acabam gerando os sistemas fenomênicos parcialmente percebidos por algum sistema preceptor (VIEIRA, 2006, p.64)

Utilizando-se do pensamento do autor, é possível tocar na questão cerne que envolve a construção de “Resto: no tempo, no silêncio, na escuta”, lidar com as diferenças, ou seja, com informações que são as semioses geradas e, posteriormente, as intersemioses na elaboração de um sistema ao mesmo tempo objetivo e subjetivo: a obra de arte, em nosso caso o filme cênico criado em tempo-real .

O Umwelt, em sua base biológica, se associa aos canais de percepção do ser humano. O grau de refinamento destes canais permite, ou deverá permitir maior interação entre corpo e ambiente, um engendramento semiótico mais complexo entre os improvisadores e o ambiente, entre os improvisadores e o fruidor, entre o fruidor e a obra fruída daquele dia (em se tratando de obras construídas pela linguagem da Improvisação Cênica), pois:

Como um Umwelt seleciona e filtra informações provindas do ambiente e as internaliza de forma codificada, todo o material que um sistema vivo dispõe para construir conhecimento é representacional, ou seja é constituído de “algos” que representam um “algo externo” para um “algo” particular, que é o sistema cognitivo. Esta última conceituação, triádica, envolvendo os três “algos, é o que Peirce chamou de signo. O conceito proposto por Uexküll é, assim, a base biológica da teoria dos signos ou Semiótica, [...] (VIEIRA, 2006, p.65)

A semiose para Peirce é “como o próprio fluir de uma realidade objetiva, que nos traz a noção de tempo processual, [...] uma realidade súnica que ocupa vários níveis de complexidade”. (VIEIRA, 2006, p.66) Descobrir caminhos entre interação de linguagens para lidar com esta realidade súnica no tempo presente

enquanto os signos se apresentam é o que se investigamos profundamente nesta criação dramaturgical, filme cênico, entre Improvisação Cênica em tempo-real e Cinema.

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos, e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. Os recursos de edição e processamento digital permitem hoje jogar para dentro da tela uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens) fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações.

A técnica mais utilizada consiste em “abrir janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. Essa espécie de escritura múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade é uma definição de filme cênico que descobri ao criar “Resto”. Complementando com Machado (2008): [...] trata-se numa palavra, de superpor tudo (textos, imagens, sons) ou de imbricar as fontes umas nas outras, fazendo-as acumularem-se infinitamente dentro do quadro, de modo a saturar de informação o espaço da representação (MACHADO, 2008, p.74).

Expando essa ideia para os tempos de agora, para nossa criação em pandemia, à distância e com inúmeras câmeras ligadas, em que essa multiplicidade de imagens não se dava apenas dentro de um “quadro”, mas em um mosaico de quadros, variadas telas, em diferentes modos de composição e suas restrições (em no máximo 9 telas como restrição de edição escolhida dada pela plataforma) de nossa opção de uso do Zoom. E toda a escolha de edição em tempo-real estava no olhar ativo para 38 possibilidades de imagens, ou seja, 38 telas dos bailarinos ligadas que me ofereciam múltiplas possibilidades de escolhas e de combinações.

O entendimento da Dramaturgia criada em tempo presente, ao lidar com a sua construção, traz semelhanças no modo exposto por Machado quanto à composição da imagem através dos “recursos de edição e processamento digital”. A “presença simultânea de elementos” colocada se apresenta naquilo que na Improvisação foi definido como parte de seu “mundo” cênico: os elementos

heterogêneos que estão ali, na criação da performance, potentes para interagir, transformar e serem transformados. É preciso observar, perceber, selecionar e inter-relacionar estes elementos com os demais elementos no ato da cena e, assim, iniciar, desenvolver e organizar uma tessitura – o que Machado (2008) chama de “trama de relações de uma complexidade”, “escritura múltipla” ou “compor um tecido de rara complexidade”.

Existe um movimento vertiginoso que se estabelece na criação do filme cênico como um ciclo de diálogos ininterruptos, que são parte deste jogo arriscado em que a cada instante uma reviravolta em termos de tempo, espaço e ação (corpo, luz, som, imagem, objetos de cena, texto) pode ocorrer. É aquele acontecimento que, em alguma medida e interesse, levaria a uma escolha cênica fílmica, de repente, transforma-se antes que esta escolha seja realizada e, algumas vezes, finalizada. Essa “desorganização” acaba por criar a possibilidade de uma nova configuração não imaginada, articulada emergencialmente para solucionar uma nova questão que surge na cena fílmica; o que acontece são loopings de possibilidades e mutabilidades entre acasos e escolhas. E editar, é tornar possível o filme cênico daquele dia, já que todos os acordos – entre dança, música, imagens pré-gravadas e ao vivo, telas e textos – são firmados em tempo-real e escolhidos pelo diretor-editor-improvisador em tempo-real.

Essa função de diretor-editor-improvisador em tempo-real eu descubro criando “Resto” e defino como uma função específica de ser improvisador, função esta que integra as ações de estar dançando junto enquanto improvisadora do movimento, como editora/ montadora de um filme que é construído por uma lógica dramaturgicamente que se vê e se dá ao vivo, e ao mesmo tempo, a função de diretora que é a de sintonizar e mediar todas as experiências vividas nos ensaios e nos entendimentos do roteiro cinematográfico construído no processo para a construção efetiva do filme cênico.

Machado (2008) mostra que alguns autores, como Jacques Aumont, defendem a ideia de que o cinema fala a respeito de ideias, emoções e afetos através de um discurso de imagens e sons tão potente e denso quanto o discurso das palavras. Mostra, ainda, que Gilles Deleuze (DELEUZE; GUATTARI, 1985) afirma que alguns cineastas, principalmente Jean-Luc Godard (1930), fizeram o cinema pensar com tanta força com seu discurso imagético quanto os filósofos com sua escrita verbal.

Trazer a ideia de pensamento, que funciona por fluxos, camadas e sobreposições de ideias, conceitos, experiências e associações sígnicas criando sua tessitura de informação e fruição simultaneamente, aproxima mais uma vez a Improvisação Cênica da lógica do Cinema proposta por esses autores, na qual a modalidade discursiva se desloca de um modo de comunicar (exclusivamente) verbal para um modo de comunicar por imagens.

Ao pensarmos no filme cênico, o discurso do corpo é que apresenta os diversos “textos” imagéticos possíveis surgidos das inter-relações entre as linguagens. A proposta é entender os “textos do corpo” como negociação e não imposição, assim como a não hierarquia entre linguagens enquanto se improvisa. Como exemplo, mesmo que no ato improvisacional exista a palavra – o uso de textos (aqui entendido como literários, discursos pessoais, dramáticos) por meio de fragmentos ou até mesmo grandes trechos de texto que apresentem uma lógica verbal impressa na construção do filme cênico –, as interações dos “textos do corpo” e o texto (palavra falada, projetada como escrita ou gravada usada na tela) não apresentam como característica a imposição do texto sobre qualquer outra linguagem, mas se apresentam também como imagens fílmico cênicas criadas pelas relações estabelecidas “entre” linguagens.

Assim, como não se apresenta somente por uma via, cada “texto” possível que surge como “imagem” vai se colar a uma enxurrada de outras imagens do corpo, da luz, da música, do objeto, da palavra. A comunicabilidade surge por meio da lógica das imagens tramadas pelos improvisadores: o discurso imagético é criado durante a Improvisação Cênica em tempo-real na tela como um fluxo de imagens em interação.

Para falarmos de montagem ou edição trago o pensamento marxista dos anos de 1920, na Rússia Soviética, que foi responsável pela busca de um discurso imagético através do cinema mudo. Nele se descobre uma saída, um salto para esta outra modalidade discursiva fundada já não mais na palavra, mas numa sintaxe de imagens que, neste processo de associações mentais, recebe nos meios audiovisuais o nome de montagem ou edição.

De maneira diferenciada, os cineastas russos Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948) pensaram a montagem: o primeiro de maneira mais arrojada e aberta na construção, o segundo utilizou uma forma mais estruturada e determinada. Eisenstein formulou um pensamento conceitual para estas

associações mentais, e segundo Machado (1997) através destes estudos é o primeiro a trazer a ideia de *Timeline* para a montagem. De outro lado, o gênio destas associações “intelectuais” na Rússia revolucionária, sem sombra de dúvidas, foi o cineasta construtivista Dziga Vertov, que de maneira mais direta e radical rompe com a ideia de fábula, modelo narrativo clássico cinematográfico.

A genialidade de Vertov se dispõe em seu objetivo de fazer um filme sobre como fazer um filme e também como montá-lo. Assim, apresenta dentro do próprio filme diferentes olhares: da jovem mulher, da janela e da câmera, do diretor para revelar algo que nos escapa cotidianamente. O posicionamento destes olhares mostra imagens que surgem destas posições específicas e tudo isso é organizado por uma montagem que obedece a lógica do discurso imagético do tema que ele se propõe – a multiplicidade de pontos de vista. Simultaneamente e de maneira primorosa, demonstra na edição as possibilidades de criação da montagem fílmica. Em *O homem da câmera* Vertov apresenta, ao mesmo tempo, uma incrível montagem enquanto demonstra as técnicas descobertas para sua confecção. Machado (2008) discorre sobre o filme:

Denso, amplo, polissêmico, o filme de Vertov subverte tanto a visão novelística do cinema como ficção, como a visão ingênua do cinema como registro documental. O cinema torna-se a partir dele, uma nova forma de “escritura”, isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão dessa “leitura”, a partir de um aparato tecnológico e retórico reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquela que o originou. (MACHADO, 2008, p. 18)

Vertov funda o cinema como teoria. O próprio cineasta declara em *Articles, Journaux Projects*, em 1972: “Esse filme não é apenas uma realização prática, mas também uma manifestação teórica na tela.” Vertov encontra um modo de, na própria obra (o filme), apresentar seu modo de fazer e, ao mesmo tempo, mostrar que este modo de fazer constitui a própria da obra. Acredita-se que na interação Dança e Cinema proposta aqui, esta relação entre modo de fazer e o feito, ou melhor, os modos de compor na cena são, ao mesmo tempo, como abordado anteriormente, a sua própria Dramaturgia e vice-versa. Uma inseparabilidade que se apresenta como neste filme de Vertov: “[...] a montagem não ocorre somente na interlocução de fotogramas, mas sobretudo no cruzamento e na multiplicação do encontro de olhares, sendo que o próprio argumento do filme impede um único olhar emissor” (BAIRON, 2008, p.1). Essa foi uma de nossas bases de entendimento de edição em “Resto”.

É no processo de fazer, na construção da Dramaturgia do filme cênico em tempo presente, que se experimenta os modos de fazer dos improvisadores: bailarinos, músico e editor. Não existindo “um” modo de fazer, mas modos variados de experimentação na cena que configuram o feito, a obra se apresenta em sua Dramaturgia de maneiras também diferentes a cada performance, ou seja, diferentes olhares reconfigurando diferentes organizações a cada dia de criação. Quanto ao fato de se criar em tempo presente, a partir de treinamentos desenvolvidos para o recorte específico de “Resto” e daquilo que nele se deseja imprimir, Bairon (2008) traz uma questão importante de Vertov, quando planejamento e imprevisibilidade permeiam seu processo:

O naco de imprevisibilidade no caso da metodologia de Vertov está no momento da montagem. Momento no qual, apesar do acaso poder até mesmo ser planejado, emerge uma reinauguração conceitual na própria ação de perda do controle das associações. Há uma unidade conceitual mantida pelos enormes cuidados metodológicos nos vários momentos do planejamento. Apesar de uma aparência contraditória, é a existência concomitante do todo planejado com o improvisado na montagem, que define este método de criação. Ou seja, o aleatório depende da perda de controle no interior de um todo planejado. Textos, fotografias, pinturas, cenas improvisadas do cotidiano se transformam, individualmente, em mais uma das tantas expressividades estéticas que até então se apresentavam separadas em nível midiático (BAIRON, 2008, p.4)

Como Vertov, a busca do improvisar cênico está na ação de “editar/montar” e no seu poder de risco, que faz com que a construção de nosso filme cênico possa emergir de “enormes cuidados metodológicos” nos vários momentos da investigação prévia do que se quer mapear da criação em construção, bem como da perda de controle no interior, do risco, em lidar com a aleatoriedade e o acaso no momento presente da criação do filme cênico.

Bairon diz ainda que se faz interessante refletir que a criação em Vertov – que surge do improvisado e de uma ausência de programação da montagem – pode ser pensada como na criação em hipermídia. O filme O homem da câmera, apresenta [...] “olhares que apontam um caminho à navegação hipermidiática” (2008), pois:

Este improvisar planejado, defendido por Vertov, explora a valorização do olhar pela ausência do mundo. Temos algo primordial para aprendermos com o cine- montagem para a hipermídia: a denegação da falta. A condição à toda criação de sentido está vinculada à renúncia de qualquer

condição constituída de linearidade narrativa. A falta constitutiva que se manifesta neste conjunto de rupturas é o que faz daquele que está navegando co-editor da montagem. (BAIRON, 2008, p.6)

Dubois (2004, p. 75) diz que a montagem no Cinema é uma “operação de agenciamento”. Os planos são encadeados e formam o filme: seu corpo. Esta operação obedece a princípios ideológicos e estéticos que configuram sua lógica:

Em primeiro lugar, na concepção mais generalizada do cinema (o cinema narrativo clássico), a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme. Ela é a sutura (Jean-Pierre Oudart) que apaga o caráter fragmentário dos planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado. [...] Para cumprir esta função “unitarista”, a montagem institui algumas “regras” técnicas e discursivas que visam assegurar este efeito de continuidade (nas direções do olhar, no movimento no eixo, regras de 180 graus, dos 30 graus, etc). Por outro lado a montagem cinematográfica é também concebida sistematicamente sob o modo da sucessividade linear: a união dos planos por ela proporcionada é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. [...] O filme se elabora tijolo por tijolo [...] Encadear imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo. (DUBOIS, 2004, p. 76)

Outro filme de importância nos estudos em curso, que utilizo sempre em minhas aulas de Criação Fílmica e de Improvisação Cênica em tempo-real, e foi fonte novamente para minha edição do filme cênico “Resto: no tempo, no silêncio e na escuta”, é “Vocês, os vivos”, do diretor sueco Roy Anderson, realizado em 2009, considerado por diversos críticos de lugares distintos como: surrealista, divertido, delirante, excêntrico, que transita do risco à melancolia. No cartaz da Seleção Cultura Mostra (2009), projeto de lançamentos de filmes da Mostra pela Livraria Cultura, consta:

Composto por 57 vinhetas filmadas com câmera estática, Vocês, os vivos é um filme sobre o ser humano, sobre suas conquistas e misérias, suas alegrias e sofrimentos, sua autoconfiança e ansiedade. Personagens que trazem em comum um aspecto solitário, mesmo quando estão cercados por outras pessoas. Um ser humano de quem se quer rir e também por quem se quer chorar. É simplesmente uma tragédia cômica ou uma comédia trágica sobre nós mesmos. A história narrada se passa em Estocolmo e serve universalmente para qualquer lugar ou época.

A escolha de estrutura dramática do diretor, por colagens de cenas filmadas com câmera estática, é que o torna original e que nos interessa imensamente. Toda a compreensão traçada até aqui quanto ao pensamento da relação Dança e Cinema funciona neste filme como um pensamento que se realiza

paralelo e complementar ao que se assiste, ou seja, quando se acompanha cada vinheta filmada com câmera fixa coladas umas às outras, o nosso olhar vai selecionando e editando, escolhendo o que quer ver ou o que vem de maneira mais significativa ao olhar. A composição é realizada pelo olhar de cada observador sobre cada vinheta e, depois, através das relações que cada uma delas vai possibilitando tramar. A partir do interesse de cada fruidor, as escolhas são feitas e diferentes formas de organizar o mesmo material delineiam diferentes Dramaturgias, diferentes timelines, a partir do jogo simples proposto pelo encadeamento de acontecimentos cotidianos filmados sem edição, sem direcionar um olhar ou uma compreensão única sobre o que é visto.

Nas diversas vezes em que foi assistido, comentado e analisado por diferentes grupos de estudos e turmas de Graduação e Pós-Graduação da Escola de Dança da UFBA, os modos de ver a composição do filme funcionaram como um exercício de compreensão e constatação que, desta mesma forma, nossas ações e escolhas surgem na vida ou na cena em tempo presente, seja no presencial, seja na tela. Escolhas e ações que surgem da multiplicidade da criação de cada improvisador, e que se supõe possibilitar ao fruidor um mesmo tipo de experiência. Assim, o fruidor é responsável por criar suas próprias leituras, bem como o improvisador quando age na tela.

“Resto: no tempo, no silêncio e na escuta” busca proporcionar a mesma experiência apresentada pelo filme “Vocês, os vivos” (2009): deixar aberta a construção de uma leitura particular do fruidor como a que acontece na tela com os improvisadores. Como apresentado, uma compreensão única e exclusiva não é o intuito deste tipo de criação dramaturgical. A experiência de agir, criar e promover entendimentos multifacetados sobre a obra é que está em e no jogo. Embora, o estudo da recepção não seja o objetivo desta pesquisa, é importante trazer que se acredita que a recepção aconteça através das diferenciadas possibilidades oferecidas de leitura do filme cênico em tempo-real. Se o público “comprar” ou não esse modo de fruir uma Dramaturgia Fílmica improvisacional, é parte do risco, pelas condições de sistema aberto em que ela opera, tanto internamente quanto externamente. Assim, faz-se necessário para a reflexão trazer Morin (2011):

[...] duas consequências capitais decorrem da ideia de sistema aberto: a primeira é que as leis de organização da vida não são de equilíbrio, mas de desequilíbrio, recuperado ou compensado, de dinamismo estabilizado. [...] A segunda consequência, talvez ainda maior, é que a inteligibilidade do

sistema deve ser encontrada, não apenas no próprio sistema, mas também na sua relação com o meio ambiente, e que esta relação não é uma simples dependência, ela é constitutiva do sistema. (MORIN, 2011.p.22)

Desta maneira, as ações e interações coletivas se constroem pelos pressupostos da contemporaneidade – que também norteiam a cultura digital e as novas tecnologias – e isto permite, ou se espera permitir, que o mundo, seu tempo e espaço (incluindo aí uma obra de arte) sejam organizados na multiplicidade de escolhas co-implicadas e através das variadas e possíveis organizações conectivas em constante transformação, como essa que descobrimos ao criar “Resto: no tempo, no silêncio e na escuta”.

Murch traz ainda uma colaboração interessante na questão da horizontalidade e da verticalidade ao se criar enquanto edita/monta algo:

Os editores de som sempre pensaram no que vou chamar de dimensão vertical e horizontal ao mesmo tempo. O editor de som caminha naturalmente pelo filme num tempo “horizontal” – um som em seguida a outro. Mas também tem que pensar verticalmente, o que significa perguntar: “que sons estão acontecendo ao mesmo tempo?” Pode haver por exemplo um som de carros ao fundo, junto com passarinhos cantando, um avião passando, os passos dos pedestres, etc. Cada uma dessas é uma pista separada de som, e a beleza de um trabalho de um editor de som, como de um músico, está na criação e integração de uma tapeçaria de som multidimensional. Até agora, no entanto, os editores de imagem pensaram quase que exclusivamente na direção horizontal: a pergunta a ser respondida era simples – “o que vem depois?” Como se pode ver no cálculo matemático do início desse posfácio, isso já é bastante complicado – há um número astronômico de opções na construção de um filme. No futuro, este número ficará ainda mais cósmico porque os editores serão obrigados a pensar horizontalmente também, o que significa: o que posso editar dentro do quadro? (MURCH, 2004, p.135)

Este futuro digital a que o autor se refere se apresenta como o pensamento vigente: fazer escolhas diante de uma mar de possibilidades, como acontece em “Resto: no tempo, no silêncio e na escuta”. Ao escolher, como dito na conversa que desencadeou esta discussão, é preciso verticalizar as escolhas feitas, aprofundar e, assim, tecer um significado para a relação encontrada. Esta citação de Murch exemplifica de forma eficaz o funcionamento de uma Timeline, pelas camadas (verticalidades) que se instauram no correr da linha do tempo (horizontalidades). Estas duas dimensões, horizontal e vertical, orquestradas em tempo presente definem, sob outra ótica, também o procedimento e interesse na criação de um filme cênico.

Quando terminar um artigo, quando terminar um filme cênico?

A escolha deste momento de corte final parece se alicerçar em outras perguntas realizadas na tena enquanto se improvisa: a informação que eu quero trazer já foi apresentada, já chegou ao fim, o filme acabou ou precisa de um tempo a mais? Essa mesma pergunta, está no entre cenas quando um improvisador (ao dançar, tocar ou editar) se pergunta: para onde eu vou depois daqui? Ou seja, quanto tempo tem cada cena e como vou organizando tais tempos como em uma *Timeline* pessoal e coletiva. Onde realizar os cortes se apresenta como uma maneira de organizar as semioses à medida que são, ou deveriam ser, exploradas diante das relações entre o corpo e o ambiente da improvisação na tela. O tempo ressurgue como a questão central do improvisar na tela. Onde cortar implica em quanto tempo se gasta em cada descoberta cênico fílmica.

“RESTO”: ação de seguir vivo. “RESTO”: aquilo que sobra em mim ou uma parte de quem eu era. A casa é a cidade agora. Histórias íntimas que constroem coreograficamente e geograficamente os corpos. A simplicidade é a escuta comum entre os caminhantes em seu convívio na tela unindo memórias, realidades e sonhos, diante do momento necro-político brasileiro. Talvez, esteja aí, no simples e no comum, que diz respeito à comunidade (CALDAS, 2021), a possibilidade de novos discursos, de outros movimentos, de outros corpos e danças que restem, resistentes em poesia e luta. O desejo é, como suscitado acima no argumento deste filme cênico, que esse texto possa restar, colaborando para o ensino, a criação e a reflexão entre Cinema e Dança.

Daniela Bemfica Guimarães  
 UFBA

artecose@hotmail.com

daniela.bemfica@ufba.br

Artista, bailarina e cineasta. Professora efetiva e Coordenadora de Ações Artístico-Acadêmicas da Escola de Dança da UFBA (2020). Docente Permanente do PPGDANÇA/UFBA e PRODAN. Líder (2018) do Grupo de Pesquisa CORPOLUMEN: Redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança. Em 2019, realiza as residências em Westmore Farm com Lisa Nelson e Steve Paxton, Vermont (EUA) e no Pina Bausch TanzTheater - Wuppertall (Alemanha). Diretora de 2017 a 2019 do GDC-Grupo de Dança Contemporânea da UFBA na criação da “Trilogia do Sonhar”.

## Referências:

- BAIRON, Sérgio. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia. **A RUA - Revista Universitária do Audiovisual**, Universidade Federal de São Carlos, set. 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em 10 nov. 2011.
- CALDAS, Paulo. **A dança dos corpos interditados**. Ceará, 2021.
- CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- GUIMARÃES, Daniela B. **Dramaturgias em tempo presente: uma timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo**. 2012. Dissertação (Mestrado). Escola de Artes Cênicas. Universidade Federal da Bahia. Bahia, 2012.
- GUIMARÃES, Daniela Bemfica. **CORPOLUMEN: poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema**. 2017. 315 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). Escola de Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.
- \_\_\_\_\_. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição e filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- PAXTON, Steve. **Improvisation is...** New York: Contact Quarterly, 1987.
- SALLES, Cecília Almeida. **Redes de Criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **A percepção: uma teoria semiótica**. São Paulo: Experimento: 1993.
- \_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005.
- TARKOVSKI, Andrei. **O esculpir do tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- UEXKÜLL, Thure von. A teoria do Umwelt de Jakob von Uexküll. In: SEBEOK, Thomas (Ed.) **The semiotic web 1988**. Berlim; Nova York: Mouton de Gruyter, 1989, p. 129-158.
- VERTOV, Dziga. **Kino-eye: the writings of Dziga Vertov**. Los Angeles; London: University of California Press, 1984.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento: arte e ciência, uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão, 2006.

## O ensino da cultura corpórea dentro do formato online: um estudo de caso a partir de experiências vividas em 2020 em uma escola de ensino médio tecnológico na cidade de Porto Alegre

Hairlaine Treici Freitas (UFRGS)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Mesmo com a evolução tecnológica e sua inserção cada vez maior no cotidiano e dentro dos métodos de ensino, as aulas de dança e educação física permaneciam no mesmo modelo tradicional. Na conjuntura de isolamento social devido à pandemia da COVID-19, em caráter emergencial, as aulas adquirem um formato on-line. Algumas ferramentas e ambientes virtuais são utilizados, ainda sem uma estrutura de organização, mas de forma a manter a continuidade das aulas. A partir desse entendimento, o presente estudo busca registrar a experiência do estudo de caso das aulas de artes e educação física e que envolviam dança e teatro através das plataformas Teams e Zoom com duas turmas de 40 estudantes cada como ferramenta para outros docentes e como instrumentalização para futuras pesquisas na área. De forma a relacionar a experiência dos docentes, discentes entrevistados com o da autora, com o uso de referências científicas de outras pesquisas relacionadas da área de educação a distância e tecnologias educacionais. Como objetivo geral busca relatar a experiência e apresentar dados do período. Trata-se de um estudo transversal de natureza qualitativa, a partir da observação e descrição da autora, partindo da metodologia da pesquisa de campo. A pesquisa foi realizada a partir de entrevistas com profissionais, estudantes, registros escritos e análise dos arquivos audiovisuais produzidos no período. A metodologia da pesquisa foi de caráter experimental e buscou descrever e analisar os processos desenvolvidos durante um ano contextualizando com referenciais teóricos na busca de um formato que permita apoiar a organização de um ensino on-line da corporeidade humana. Como resultados analisados observou-se que apesar de ter sido construído um processo emergencial de ensino on-line, este foi fundamental no desenvolvimento de estudantes com e sem experiência anterior corpórea de dança ou prática física no período, porém organizar este processo é fundamental para o melhor desenvolvimento do ensino da corporeidade através do formato virtual.

**Palavras-chave:** DANÇA. TECNOLOGIA. PANDEMIA. AMBIENTE VIRTUAL. COVID-19.

### 1. Introdução

Vivemos em uma era de rápido avanço tecnológico, principalmente quando se trata da informática e da internet, e estamos cercados de recursos tecnológicos, usando o computador e os smartphones no nosso cotidiano como ferramentas fundamentais. A tecnologia está inserida em diversas organizações educativas e apresenta-se como ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem.

1723

O ser humano frequentemente está em busca da aprendizagem, mesmo sem se dar conta. Para muitas pessoas, a aprendizagem é um processo comum e involuntário. De fato, há muitos anos a inserção de recursos tecnológicos no âmbito educativo é objeto de estudo para a aplicação do computador no processo de ensino-aprendizagem. Estamos no momento em que os espaços educacionais se encontram dentro do ambiente virtual e, com isso, processos, ferramentas e profissionais da educação acabam por se transformarem em um novo modelo.

As inovações tecnológicas apresentam novas formas dos processos de ensino, de modo que a tecnologia está transformando a educação. Antes mesmo de 2020 essas transformações já obrigavam professores e instituições a se adaptarem, a fim de utilizarem as novas tecnologias como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é importante ressaltar que a educação a distância não começou com as tecnologias digitais. No Brasil, ela se iniciou em 1904, mediada por tecnologias analógicas. No que diz respeito à inovação, o uso de metodologias e recursos a partir das TICs foi o grande diferencial desse modelo.

A pandemia de Covid-19 talvez tenha acelerado um processo que já havia iniciado, transformando processos e ferramentas dentro da educação. Mas no que se refere as aulas de dança e educação física e segundo a análise desta autora que voz fala, ainda havia um déficit em relação as outras áreas na educação no que se refere ao uso de ferramentas e tecnologias. Portanto mesmo com a evolução tecnológica e sua inserção cada vez maior no cotidiano e dentro dos métodos de ensino, as aulas de dança e educação física permaneciam no mesmo modelo tradicional.

Este trabalho preocupou-se em dirimir a respeito da seguinte pergunta: Como ocorreram as aulas de artes e de educação física, tratando-se especificamente aquelas que envolviam a prática corpórea do movimento, no ensino médio de uma escola de tecnologia durante o período do Ensino Remoto Emergencial (ERE)?

## 2 O ensino online e sua multiplicidade

A tecnologia é uma conquista e não pode ser menosprezada, pois nos possibilita um abrangente grupo de jogos e metodologias, que chegam para somar e criar possibilidades pedagógicas de interação e aprendizado. Cabe ao professor identificar e selecionar o que melhor se adéqua ao objetivo que pretende no desenvolvimento do conteúdo junto aos alunos.

Mesmo com o uso da tecnologia, o professor não perde seu espaço, sendo um mediador do processo de ensino-aprendizagem. Com o uso de diversos instrumentos de aprendizagem, o professor deve estimular o aluno ou grupo de alunos a interagir no ambiente e a conduzir, com seu apoio, o processo de ensino-aprendizagem.

Pires, Lazzarotti Filho e Lisboa (2012, p. 32) destacam que “os estudos relacionados à cultura digital e aprendizagens são mais recentes e refletem o desenvolvimento acelerado dos aparatos tecnológicos digitais a serviço da aprendizagem”. Fóruns, links diretos, vídeos, atividades interativas e laudas são alguns dos muitos recursos que estão sempre sendo desenvolvidos para essa área.

É por meio da tecnologia que nos relacionamos com o mundo, aprendemos sobre novas culturas, mudamos nossas concepções ou até introduzimos novos jeitos de nos comunicarmos, portanto, a tecnologia modifica nossos comportamentos. Nesse contexto, na era do computador e da televisão, a escola toma uma nova posição em relação à sua postura educacional.

A disponibilidade dessas ferramentas cresce de forma veloz, e os estudos relacionados à cultura digital e às aprendizagens mais recentes refletem o desenvolvimento acelerado dos aparatos tecnológicos digitais a serviço da educação. A habilidade de dominar e fazer uso da tecnologia, ou a falta dela, determina a história e o futuro de uma sociedade. Sobre isso, Castells afirma que:

Este processo não ocorre de forma integrada e instantânea em todos os seres desta sociedade, mas que já estamos em uma revolução tecnológica finalizada e que esta revolução transformou o nosso modo de se comunicar e de se relacionar (CASTELLS, 1999, p. 565).

Pesquisadores e educadores já estudam as diferentes formas de utilização da tecnologia dentro da educação, pesquisando e investigando o processo de aprendizagem relacionado ao uso dessas tecnologias. Com esse novo formato educacional, que possibilita a interação a distância entre professor e aluno, novas

ferramentas para facilitar essa interação são desenvolvidas, modificando os tradicionais processos de aprendizagem do ensino presencial.

## 2.1 Ensino à distância, características e conceitos

As tecnologias inseridas no âmbito escolar possibilitam aos estudantes se capacitarem num espaço agradável e prazeroso para o ensino-aprendizagem. Com a utilização de recursos tecnológicos, como o computador conectado à internet, é possível aumentar a motivação do corpo discente.

O ensino de qualidade envolve organização inovadora, aberta e dinâmica, projeto pedagógico participativo, infraestrutura adequada, atualizada e confortável, tecnologias acessíveis, rápidas e renovadas. A necessidade de alunos motivados, preparados intelectual e emocionalmente, e que estes tenham capacidade de gerenciamento pessoal e grupal (MORAN, 1997, p. 97).

Com isso, vale destacar o reconhecimento dos professores frente à necessidade de utilizar as tecnologias para potencializar suas aulas e o desejo de descobrir novas formas de aplicá-las. Afinal, a interferência delas é inevitável no mundo de hoje, cabendo ao professor saber mediar essas novidades e utilizá-las, de forma que o ajude a entender melhor seus alunos.

As pessoas presenciam diariamente o surgimento de novas tecnologias que facilitam o dia a dia de todos. Com a globalização mundial e com o surgimento de novos recursos tecnológicos, é notável a necessidade da educação para formar os futuros cidadãos da sociedade, a partir do uso das tecnologias.

Para melhor compreender as diferenças nos formatos de ensino mediado por tecnologia é fundamental conhecer alguns conceitos: educação a distância, ensino a distância, ensino online, ensino remoto e ensino híbrido.

### Educação a Distância

Para esclarecer o conceito de EAD, o artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (9.394/96) nos diz, em seu inciso 4º, que: esta educação tem como pressuposto desenvolver-se a distância assíncrona, ou seja, que não ocorre ao mesmo tempo.

Educação a distância, também conhecida como EAD, é uma modalidade de educação que se utiliza de tecnologia como aliada e intermediária para existir de forma eficaz e impactar de maneira positiva os alunos envolvidos.

Na educação a distância, podemos dizer que alunos, professores e tutores interagem entre si a partir de uma plataforma online para cursos EAD que possibilita esse diálogo. Aqui, ambos os envolvidos neste processo estão separados por tempo e espaço, visto que não é necessário estarem no mesmo ambiente físico e nem ao mesmo tempo, visto que estas questões são supridas através de um ambiente virtual de aprendizagem para tal, sempre sendo necessário o acesso à Internet. É composta por aulas ao vivo e gravadas, proporcionando flexibilidade e possibilidade de cada um aprender no seu tempo, ritmo e horário de conveniência. Além disso, as instituições usam ambientes de aprendizagem estruturando os cursos e suas atividades na plataforma.

### Ensino a distância

O ensino a distância é uma modalidade de educação que tem como intermediador, e pré-requisito para que ocorra de maneira eficiente, recursos tecnológicos exclusivos e direcionados através da qual alunos e professores, ou tutores como também são chamados, não precisam estar presentes fisicamente para que o processo de aprendizagem venha a acontecer por completo.

Em geral, o ensino a distância pode ser caracterizado como um processo de educação baseada na interatividade, dinamismo e inovação, sendo considerado uma das principais tendências de educação em todo mundo, visto que está transformando a forma como as pessoas consomem novos conteúdos e adquirem novas competências e habilidades.

### Ensino Online

O ensino online, assim como o ensino à distância, parte do princípio de que alunos e professores (ou tutores, como também são conhecidos) não precisam estar no mesmo ambiente físico para que o processo de aprendizagem aconteça. Mas neste caso, ambos estão unidos através de um sistema online de aprendizagem, também conhecido como plataforma e-learning.

### Ensino Remoto

Uma atividade ou aula remota pode ser considerada uma solução temporária para continuar as atividades pedagógicas e tem como principal ferramenta a internet. Na literatura educacional não existe escritura sobre o "ensino

remoto", uma vez que, diante do contexto de pandemia Covid-19, é uma experiência extremamente nova. A modalidade remota de ensino utiliza plataformas para adaptação da mediação didática e pedagógica de forma síncrona, que significa ao mesmo tempo.

O ensino remoto emergencial foi autorizado em caráter temporário pelo MEC para cumprir o cronograma presencial com as aulas online. No ensino remoto emergencial, as aulas normalmente são ao vivo com professores e estudantes online no mesmo dia e horário das aulas presenciais, sendo muitas vezes por meio de plataformas de videoconferência ou aplicativos ao invés de ambientes de aprendizagem. No modelo de ensino remoto emergencial, os docentes passam os conteúdos e tiram as dúvidas, como no formato tradicional, só que por vídeos, e-mails e mensagens.

### Ensino Híbrido

Ensino híbrido é a metodologia que combina aprendizado online com o offline, em modelos que mesclam (por isso o termo blended, do inglês "misturar") momentos em que o aluno estuda sozinho, de maneira virtual, com outros em que a aprendizagem ocorre de forma presencial, valorizando a interação entre pares e entre aluno e professor.

Normalmente, a parte presencial prescinde de tecnologia. Nessa etapa, o professor se torna responsável por propor atividades que valorizem as interações interpessoais. Aqui, o professor pode propor trabalhos que envolvam toda a turma ou pode dividi-la em grupos menores para a realização de projetos.

Já a parte do ensino realizada com o auxílio de recursos digitais permite que o aluno tenha controle sobre onde, como, o que é com quem vai estudar. Nesse sentido, os dispositivos móveis, como tablets e celulares, e a facilidade de utilizá-los em diferentes ambientes ampliando o leque de possibilidades sobre onde esse componente pode ser desenvolvido: dentro da própria sala de aula, na biblioteca, no laboratório de informática e até em casa.

Apesar de serem momentos diferentes, o online e o presencial, o objetivo do aprendizado híbrido é que esses dois momentos sejam complementares e promovam uma educação mais eficiente, interessante e personalizada.

## 2.2 A instalação do ensino remoto emergencial em 2020 durante a pandemia de covid-19

A sobrevivência humana sempre esteve relacionada à necessidade do homem de se mover. Muitas vezes para lutar pela sua vida, depois pela busca de uma estética física, como preparação para as batalhas e depois como uma prática necessária para boas condições de saúde. Para Leakey (1981), o desenvolvimento dos movimentos, está diretamente ligado ao desenvolvimento do comportamento humano.

Para Guimarães (2011), diante da evolução tecnológica dos últimos anos, não é possível negar ou ir contra os avanços tecnológicos que chegariam ao ambiente escolar. A fim de se aproximar do mundo atual era necessário que a educação de um modo geral, também se agrega a tecnologia no seu processo de ensino. Negar este conhecimento seria negar oportunidades de transformação, participação no atual ambiente social que está em crescente transformação tecnológica.

Sampaio e Leite (2011) sugeriram em seu trabalho que o professor não somente tivesse domínio destas ferramentas tecnológicas como também possuísse uma visão crítica delas. Esta alegação demonstrava o quão urgente era uma formação a este respeito, para posterior formação crítica do assunto.

Estes estudiosos talvez não imaginassem que uma pandemia aceleraria aquilo que já era evidente: o uso de tecnologia para mediar e colaborar nos processos de ensino. Para compreendermos como isso se deu é importante compreender os fatos históricos que ocorreram em 2020 primeiro em um recorte mundial, nacional e finalizando no local (cidade onde se situa a escola: Porto Alegre). Estes dados ainda, durante esta pesquisa, estão a se desenvolver devido a pandemia e alastrarão da mesma, ainda em 2021.

No início e em meados de janeiro de 2020, noticiários anunciaram que um vírus surgido em Wuhan, na China, levava as pessoas a uma gripe severa e algumas a morte. Após isto o vírus se espalhou para outras províncias chinesas. Em 20 de janeiro, a China relatou quase 140 novos casos em um dia, incluindo duas pessoas em Pequim e uma em Shenzhen. Um estudo oficial retrospectivo publicado em março descobriu que 6 174 pessoas já haviam desenvolvido sintomas até 20 de janeiro (a maioria delas seria diagnosticada mais tarde) e mais podem ter sido

infectadas. Em 30 de janeiro, a OMS declarou o coronavírus uma emergência de saúde pública de âmbito internacional.

Em 26 de fevereiro, o Brasil teve seu primeiro caso confirmado, um homem de 61 anos de São Paulo, que tinha retornado ao país após uma viagem à Itália.

Em 2 de março, Portugal teve seus primeiros casos confirmados, quando foi reportado que dois homens, um médico de 60 anos que esteve na Itália e um homem de 33 anos que esteve na Espanha, testaram positivo para a doença.

Em 11 de março, a OMS reconheceu a propagação da COVID-19 como uma pandemia. Dois dias depois, a OMS considerava a Europa o epicentro da pandemia.

Em 16 de março, Portugal registrou sua primeira morte devido à COVID-19. No dia seguinte, o Brasil também registrou sua primeira morte devido à doença, um homem de 62 anos no estado de São Paulo.

Em 19 de março, a Itália ultrapassou a China como o país com o maior número de mortes relatadas. Uma semana depois, os Estados Unidos ultrapassavam a China e a Itália com o maior número de casos confirmados no mundo.

Na cidade de Porto Alegre no mês de março, mais ou menos durante a segunda quinzena, as escolas entram em lockdown e iniciam aulas no formato ensino remoto. As aulas passam a ocorrer através de plataformas de reunião antes utilizadas por empresas: Zoom, Google Meet, Skype.

Entrando no segundo mês de lockdown as escolas começam a realizar planejamentos para manter as aulas por um período maior no ensino remoto e com mais um mês neste formato as escolas começam a organizar suas aulas para permanecer por um período maior nos ambientes virtuais. Inicia neste momento (mês de maio) uma “personalização” no processo de suas aulas.

Com o início do inverno e a certeza de mais dois meses no mínimo em lockdown, as escolas começam a realizar assessoramento e procedimentos dentro do ensino remoto, indo em direção ao ensino a distância com sincronicidade e assincronicidade em seus ambientes.

Já se discute neste período a formulação de aulas de forma híbrida, atendendo a pequenos grupos e alunos de forma individual em seus espaços. Tema que retornaria ao final do ano e início de 2021 como uma solução provável para as

aulas tendo em vista mais um ano com a pandemia ainda em seu auge. Forma-se protocolos de segurança que determinam quantidades de pessoas e procedimentos. Algumas escolas iniciam suas aulas neste formato e por vezes com o retorno das cidades em lock down, retomam o formato totalmente online. Passam a depender das recomendações de decretos e conduções por parte do governo municipal.

As escolas finalizam o ano no ensino online e retomam o ano letivo em 2021 cogitando um hibridismo que por conta da situação em relação ao número de espaços nas UTIS e decretos, não ocorre. Mantendo até fim de março de 2021 no formato online.

### 2.3 ingresso das escolas e profissionais no modelo de ensino on-line

As tecnologias, bem como as configuram, são o instrumento e não o princípio do processo educativo, já que este ainda é responsabilidade do professor. Organizar, planejar e determinar como será o uso desses componentes sempre será tarefa do docente. O professor deve introduzir os recursos tecnológicos de forma planejada, para favorecer o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. A ação docente corresponde ao apoio ao aluno nesse processo, porém, tendo em vista os ambientes virtuais, essa mediação se dá de forma on-line e deve estimular e motivar o aluno a atuar dentro desse ambiente, bem como colaborar com sua interação.

O educador precisa utilizar esses recursos e agir como colaborador, evitando que seu uso ocorra de maneira incorreta. Cardoso destaca que:

A troca entre aluno e docente vai propiciar o ideal uso de componentes tecnológicos. Entretanto é fundamental que a função do Docente seja norteadora, indicando e conduzindo o processo educativo com o uso das ferramentas tecnológicas no espaço virtual de aprendizagem (CARDOSO, 2009, p. 23).

Da mesma forma, a tecnologia apresenta um desafio na necessidade de utilizar meios eletrônicos para se aproximar da realidade tecnológica em que o aluno está inserido. A tecnologia e a mídia não podem ser combatidas ou ignoradas com base em estereótipos e juízos prévios; pelo contrário, os professores devem se preparar para assumir o papel de mediadores e críticos da relação aluno-tecnologia.

A chegada dos cursos à distância causou uma mudança no modo de ensino, colocando o professor como um intermediário de processos, pois é ele quem vai coordenar todo esse novo modo de aprendizagem. Seu maior desafio é

reaprender a aprender, além de compreender que ele não é mais a única fonte de transmissão de informação, mas aquele que faz aprender, um especialista no processo de aprendizagem.

Compete ao professor e ao aluno explorarem ao máximo todos os recursos que o espaço virtual de aprendizagem apresenta, de forma a colaborar mais e mais com a aquisição de conhecimento. Atualmente, existem diversos recursos tecnológicos que foram desenvolvidos com o objetivo de melhorar o processo de ensino-aprendizagem nesses espaços.

Com o aumento da necessidade de aprendizagem dinâmica e para todos, a educação a distância vinha se fortalecendo por se caracterizar como um processo de ensino que auxiliava o desenvolvimento e a capacitação da sociedade. Projetos instrucionais nos espaços virtuais de aprendizagem vinham sendo aperfeiçoados, a fim de atender às necessidades das instituições e dos estudantes desse formato de ensino-aprendizagem. Havia um crescente interesse e investimento nessa modalidade de ensino, além da preocupação das instituições em melhorar constantemente esse processo.

A educação mediada pela tecnologia e o uso das ferramentas dos espaços virtuais de aprendizagem permitia ultrapassar barreiras geográficas e temporais. Porém, durante a pandemia de Covid-19 foi necessário que escolas e professores, antes somente com atuação presencial, entrassem nesse formato de ensino e desenvolvessem suas aulas com novas formas de ensinar dentro dos espaços virtuais de aprendizagem.

### **3 O uso de ferramentas digitais como apoio ao ensino on-line da corporeidade**

Vivemos em uma era de rápido avanço tecnológico, principalmente quando se trata da informática e da internet. Estamos cercados de recursos tecnológicos, usamos o computador e os smartphones no nosso cotidiano, como ferramentas fundamentais.

Para Castells (1999), a habilidade de dominar e fazer uso da tecnologia ou a falta desta, determinam a história e futuro de uma sociedade. Castells (1999) admite ainda que este processo não ocorre de forma integrada e instantânea em todos os seres desta sociedade, mas que já estamos em uma revolução tecnológica

finalizada e que esta revolução transformou o nosso modo de se comunicar e de se relacionar.

O ser humano, frequentemente, está em busca da aprendizagem, mesmo sem se dar conta. Para muitas pessoas, a aprendizagem é um processo comum e involuntário. De fato, a inserção de recursos tecnológicos no âmbito educativo é objeto de estudo para a aplicação do computador no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Tardif (2002), pesquisadores e educadores já estudam as diferentes formas de utilização da tecnologia dentro da educação. Estudando o processo de aprendizagem relacionado ao uso destas tecnologias e investigando seu uso.

É fato que estas ferramentas vêm para auxiliar no processo ensino aprendizagem e é necessário que a escola acompanhe este avanço. De forma alguma o espaço do docente é trocado por estes objetos, eles vêm para auxiliar sua tarefa e proporcionar um maior interesse do aluno na sua aula.

Para Brito e Purificação (2012), nesta relação da escola com as ferramentas tecnológicas se apresentam três caminhos a seguir: um de negação, repelindo o uso da tecnologia e fixando-se nos antigos processos pedagógicos, o segundo onde a apropriação destas novas técnicas aparece, assim com a busca pelas novas formas de ensinar e pôr fim a apropriação dos processos e habilidades novas, permitindo o desenvolvimento e o controle destas ferramentas e de seus efeitos.

As tecnologias, bem como as configuram, são o instrumento e não o princípio do processo educativo, este ainda é responsabilidade do professor. Organizar, planejar e determinar como será o uso destes componentes será sempre tarefa docente. Silva e Penha (2012) ressaltam que as tecnologias não devem roubar o espaço do professor, este deve introduzir os recursos tecnológicos, de forma planejada, para favorecer os processos de ensino e aprendizagem dos alunos.

O educador precisa utilizar estes recursos e agir como colaborador, evitando que seu uso ocorra de maneira incorreta. O professor como ator social desempenha o papel de agente de mudanças, ao mesmo tempo em que é portador de valores emancipadores, segundo Tardif (2002). A troca entre aluno e docente vai propiciar este uso de componentes tecnológicos, já que a apropriação destes

componentes pela geração do aluno se deu mais rápido e substancial que na geração do docente. Entretanto é fundamental que a função do Docente seja norteadora, indicando e conduzindo o processo educativo com o uso das ferramentas tecnológicas.

As tecnologias inseridas no âmbito escolar possibilitam aos estudantes se capacitarem num espaço agradável e prazeroso para o ensino-aprendizagem. Com a utilização de recursos tecnológicos, como o computador conectado à internet, a motivação do corpo discente pode ser aumentada.

De acordo com Moran (1997), o ensino de qualidade envolve organização inovadora, aberta e dinâmica, projeto pedagógico participativo, infraestrutura adequada, atualizada e confortável, tecnologias acessíveis, rápidas e renovadas. Moran ainda afirma a necessidade de alunos motivados, preparados intelectual e emocionalmente, e que estes tenham capacidade de gerenciamento pessoal e grupal.

Com isso vale destacar o reconhecimento dos professores frente à necessidade de utilizar as tecnologias para potencializar as aulas e o desejo de descobrir novas formas de utilizá-las. Afinal, a interferência delas durante o período histórico da pandemia de Covid-19 em 2020 e 2021 foi inevitável e coube ao professor saber utilizar as ferramentas de tecnologia educacionais em suas aulas para dar continuidade a educação.

#### 4 Contando a história

No Ensino Médio SENAC de Porto Alegre, onde ministrou aulas de artes, educação física e projeto de vida, as aulas foram para o formato online durante a primeira semana da pandemia de Covid-19. Como a escola era nova teve somente uma semana de aula presencial com os estudantes e, portanto, só os vi praticando algo com o uso do movimento corporal duas vezes. Uma aula em ginásio com artes e educação física e uma aula em frente ao prédio da escola com uma dinâmica entre os estudantes correspondente ao primeiro dia de aula.



Imagem da primeira e penúltima aula presencial com os estudantes  
(Realizada pela instituição e cedida a autora)

O ambiente virtual de apoio escolhido para ser utilizado durante o período de isolamento foi o TEAMS da Microsoft, porém em algumas práticas devido a limitação do ambiente (naquele período só permitia a visualização de 9 câmeras) fiz uso do ambiente da plataforma zoom.

Durante as aulas eu e os estudantes realizamos Yoga com auxílio do app Down Dog, Pilates com vídeo do Youtube disponibilizado no site do SENAC Perto de Você, aulas de dança com o app Movimentos de percussão corporal através de vídeo do grupo Barbatuques com auxílio do Zoom, bem como treinamento funcional online promovido por mim.



Imagem da primeira e penúltima aula presencial com os estudantes  
 (Realizada pela instituição e cedida a autora)

Os alunos no início até possuíam alguma dificuldade, depois se mostraram engajados e interessados em participar da aula. Segue alguns feedbacks sobre as práticas:

“O exercício foi bem simples e fácil me senti muito melhor após passar o dia inteiro em casa e me alongar, a sensação nas costas foi muito boa.”

“Realiza-lo foi mais fácil desta vez pois eu estou tentando, pelo menos 1 vez ao dia fazer um exercício, e isso acabou facilitando a cumprir os exercícios.”

“Eu realizei o exercício cerca de 10 vezes e posso afirmar que senti algo como um alívio no peito e uma tensão nas pernas, mas foi bom de certa forma. Aposto que vou sentir esta dor amanhã, mas deve valer a pena”

“Pratiquei exercícios de pilates e equilíbrio, e é muito bom ter aulas assim mesmo que não seja presencial, mesmo assim podemos fazer um pouco de exercícios.”

A abertura de câmera foi uma limitação, tendo em vista que as outras disciplinas não possuíam a obrigatoriedade e passaram a pedir a abertura no segundo semestre. Portanto nas minhas aulas era um pedido excepcional a abertura de câmera e que eles não estavam ambientados.



Imagem da autora na primeira aula no formato online.

Sinto que fui privilegiada tendo em vista minha formação e pesquisa durante o mestrado em informática na educação realizado no IFRS Porto Alegre. Durante o curso construí uma base de dados com aplicativos possíveis de serem utilizados nas aulas de educação física escolar e que poderiam ser utilizados nas práticas de dança também.

Através do curso, construído por fim, no Moodle do IFRS chamado: “O Uso Da Tecnologia Móvel Na Educação Física Escolar Nos Anos Finais e Ensino Médio” ensinei como utilizar estes aplicativos na prática, porém nunca imaginei o quanto eu precisaria utilizar estes conhecimentos como base da minha construção de aula.

Mesmo no retorno as práticas presenciais, acredito que seja fundamental utilizar esta experiência e dar continuidade nas aulas. O uso de tecnologia para mediar práticas de ensino, ferramentas educacionais e o hibridismo no planejamento pedagógico é para mim o presente e o futuro da educação escolar.

#### 4.1 Conhecendo a escola

Com a premissa: “Não é fazendo o de sempre que educamos os jovens para o futuro” é que foi lançado, em 2019, o Ensino Médio Senac nas escolas de

Caxias do Sul e no Gestão & Negócios (Porto Alegre), sendo que as primeiras turmas iniciaram em 2020. O início do projeto do **Ensino Médio Senac** recém havia começado e logo mais veio a pandemia, impondo o distanciamento social.

O Ensino Médio já nasceu com o pressuposto do *mindset* tecnológico e já trabalhava com o uso de tecnologia antes da migração para as aulas remotas, o que auxiliou muito no processo de adaptação. O formato funciona **integrado com o curso Técnico em Informática para a Internet**.

As aulas do **curso Técnico em Informática para a Internet** não ocorrem no turno inverso às aulas do Ensino Médio. A organização curricular está desenhada de forma integrada e articulada entre os componentes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os componentes técnicos profissionais, **preparando o estudante para o ENEM, para o vestibular e para o mundo do trabalho**.

Os planos de aprendizagem são desenvolvidos tanto nos componentes curriculares do Ensino Médio, como na aprendizagem técnica. Essa integração abrange o pensamento computacional, a criação de aplicativos e de sites com conteúdos aprendidos nas áreas do conhecimento, entre outros. Ao final dos 3 anos, o aluno recebe o certificado de **Técnico em Informática para a Internet** (certificações de Desenvolvedor Web e de Desenvolvedor Mobile).

O curso tem como proposta desenvolver o pensamento tecnológico dos estudantes e prepará-los para o mercado de tecnologia da informação. **O aprendizado é baseado em projetos** em sua metodologia, assim como conta em sua proposta com experiências que viabilizem autoconhecimento e capacidade de descoberta vocacional.

<b>Ensino Médio</b> <b>senac</b> com foco em tecnologia	<b>ORGANIZAÇÃO CURRICULAR</b>		
	<b>1º ano</b>	<b>2º ano</b>	<b>3º ano</b>
<b>BNCC (1800H)*</b>	Linguagens e suas Tecnologias (600h)** Matemática e suas Tecnologias (480h) Ciências da Natureza e suas Tecnologias (360h) Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (360h)		
<b>ITINERÁRIO FORMATIVO (1200H)</b>	Técnico (600h) + Projeto Profissional (360h) + Projeto de Vida (240h) (Como mudaremos a vida das pessoas?)		
	<b>1º ano</b>	<b>2º ano</b>	<b>3º ano</b>
<b>Projeto Profissional</b>	Construção de Problema	Experimentação/ Pilotagem	Solução/ Proposição
<b>Projeto de Vida</b>	Ética, valores, relações, compromisso social, organização do tempo, cuidados consigo e com os outros, empatia, comunicação, planejamento, trajetória de vida...		

\*Carga horária total máxima da etapa do Ensino Médio para os componentes da Base Nacional Comum Curricular, conforme Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96 Art. 35-A, § 6º); \*\* Carga horária total para os três anos.

Imagem disponível em:  
<https://www.senacrs.com.br/cursosDetalhe.asp?idCurso=1434>  
 <Acesso em 10 de março de 2021>

## 4.2 Atividades realizadas pela autora

Para contextualizar este momento da escrita é fundamental apresentar como se estrutura a escola em questão e o trabalho docente na proposta pedagógica. A escola foi desenvolvida com seu projeto já baseado no Novo Ensino Médio e de acordo com a nova Base Curricular nacional (BNCC).

Por esta questão, portanto, as aulas ministradas mesclavam artes e educação física tendo em vista que estas duas disciplinas se encontram dentro da área de linguagens e compartilham de competências e habilidades propostas neste documento norteador.



Imagem realizada pela autora em julho de 2020 em aula online de artes.

No Ensino Médio, a BNCC orienta que os alunos experimentem novas brincadeiras, esportes, danças, lutas, ginásticas e práticas corporais de aventura. Porém nessa etapa de ensino, eles precisam ser desafiados a refletir sobre essas práticas de modo social ou cultural. Na área de Artes é sugerido que seja proposta a fruição através dos diversos modos de viver a arte e isso inclui a prática de dança e teatro.

A professora para estas áreas deve ter formação em licenciatura e por conta da formação concluída em educação física e formação em curso na licenciatura em dança o ensino médio do SENAC Porto Alegre conta com uma professora para estas duas disciplinas.

As aulas que envolviam dança e teatro através das plataformas TEAMS e zoom com duas turmas de 40 estudantes cada eram, portanto, ministradas no mesmo horário em contraturno e pela mesma professora.

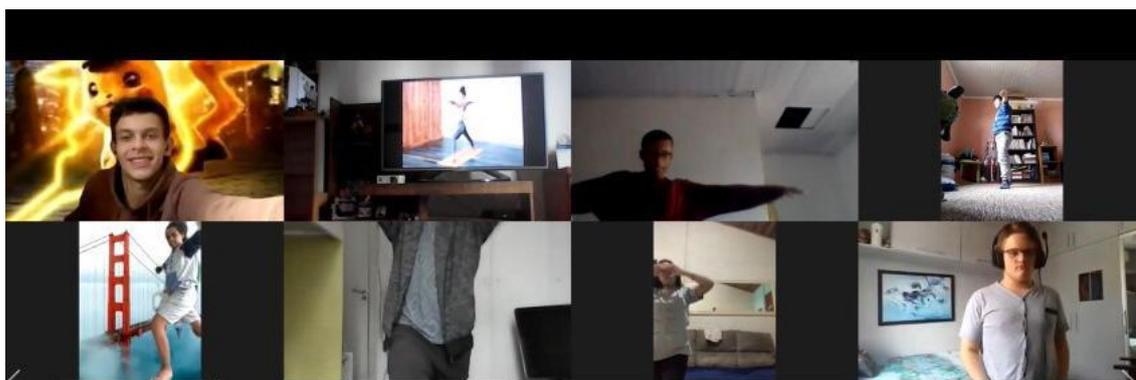


Imagem realizada pela autora em aula de yoga

Segue abaixo algumas atividades realizadas:

- Construir uma cena, de alguma obra de Shakespeare, no formato vídeo, com seu próprio áudio, podendo ser imagens criadas digitalmente para formar a dublagem.
- Gravar uma sequência de movimentos como proposta de execução dos mesmos aos colegas. (estilo amigo secreto).
- Elaborar um desenho a mão livre (pode ser caneta, lápis ou outro material), que represente elementos presentes no seu ano de 2020.
- Construir uma obra que integre este desenho, fotografias (com edição) e alguma ferramenta de desenho gráfico.

- Elaborar em um arquivo uma listagem de práticas físicas possíveis de se realizar no atual momento (pandemia).
- Construir uma proposta de prática física para um “amigo” hipotético realizar por seis meses.
- Desenvolver uma coreografia com percussão corporal.
- Filmar a coreografia apresentada pela professora e enviar.
- Propor uma prática de dança em família.

### **Considerações finais**

Como resultados analisados observou-se que apesar de ter sido construído um processo emergencial de ensino on-line, este foi fundamental no desenvolvimento de estudantes com e sem experiência anterior corpórea de dança ou prática física no período, porém organizar este processo é fundamental para o melhor desenvolvimento do ensino da corporeidade através do formato virtual.

### Situações problema:

- Não obrigatoriedade do uso de câmera e a dificuldade dos alunos de se expor.
- Falta de anamnese dos alunos.
- Internet com instabilidade.
- Espaço físico dos alunos não próprios para movimentos amplos.

### Soluções apresentadas:

- Atividades assíncronas registradas em diário.
- Vídeos postados no YOUTUBE pelos alunos como entrega de atividades.
- Vídeos realizados pela professora para ensino de técnicas.
- Utilização de vídeos já disponíveis na web.
- Realização de atividades em espaços físicos diversos como praça, rua para movimentos maiores.

Hairlaine Treici Freitas  
UFRGS  
prof.tracyfreitas@gmail.com

1741

Mestrado em Informática na Educação- IFRS  
Pós Graduação Gestão e Tutoria no EAD  
Licenciada Plena em Educação Física- ULBRA  
Licenciada em Pedagogia- FAEL  
Licencianda em Dança- UFRGS

Márcio Pizarro Noronha  
UFRGS  
pizarronoronha@gmail.com  
Dr em historia PUCRS  
Dr em antropologia USP  
Historiador  
Economista  
Formação em psicanalise

### Referências:

- BRITO, A. M. P. **A mediação docente no ambiente virtual de aprendizagem: entre meios, modos e provocações.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade Tiradentes, Sergipe, 2013.
- CASTELLS, M. **La era de la información: economía, sociedad y cultura.** México: Veintiuno, 1999.
- CARDOSO, T. **Educação tecnológica: desafios e perspectivas.** São Paulo: Cortez, 2009.
- GUIMARÃES, S. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre a educação.** São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- LEAKEY, R. **A evolução da humanidade.** Brasília, Editora da Unb, 1981.
- MORAN, J. M. **Como utilizar a internet na educação.** Ciência da Informação, v. 26, n. 2, 1997. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/res/v/21333>. Acesso em: 25 fev. 2020.
- PIRES, G. de L.; LAZZAROTTI FILHO, A.; LISBOA, M. M. **Educação física, mídia e tecnologias: incursões, pesquisa e perspectivas.** Kinesis, Santa Maria, v. 30, n. 1, p. 55-79, 2012.
- SAMPAIO, M.; LEITE, L. **Alfabetização tecnológica do professor.** Petrópolis, Editora Vozes, 2011.
- SILVA, Ana Maria da C.; PENHA, Matilde G. **O uso das tecnologias no ensino fundamental: novos desafios para o professor de Educação Física em uma escola pública de Goiânia.** Itinerarius Reflectionis, Jataí: UFG, vol. 2, n. 3, 2012.

## Filmes dançados enquanto corpos coreopolíticos interseccionais

Joubert de Albuquerque Arrais (UFCA/UFBA)

Comitê Temático: Dança e Tecnologia

**Resumo:** Vivemos num tempo em que se faz necessário e urgente uma "atualização crítica" sobre a relação entre Dança e Tecnologia. Partimos dessa realidade para pensar as linguagens da Dança e do Cinema como filmes dançados, com foco na aproximação, no diálogo e nas tensões entre o filme e a coreografia. Configuram, nesse sentido, possibilidades expandidas para redimensionar compreensões sobre o corpo em movimento e o movimento dos corpos (danças filmadas, filmes dançados) no que atualmente nomeamos como "Danças Audiovisuais". Certas cenas dançadas ou de dança em obras de cinema são imagens que permanecem, atravessam tempos históricos distintos e, ainda, tensionam a experiência audiovisual como dispositivo fílmico-coreográfico. Seriam, então, filmes dançados que performam corpos coreopolíticos interseccionais?

**Palavras-chave:** DANÇA E CINEMA. DANÇAS AUDIOVISUAIS. FILMES DANÇADOS. COREOPOLÍTICA. INTERSECCIONALIDADE

**Abstract:** We live in a time when a critical update on the relationship between Dance and Technology is urgently needed. We start from this reality to think of the languages of Dance and Cinema as danced films, with a focus on approximation, dialogue and tensions between film and choreography. In this sense, they configure expanded possibilities to resize understandings about the body in motion and the movement of bodies (filmed dances, danced films) in what we currently call "Audiovisual Dances". Certain danced or dance scenes in cinema works are images that remain, cross different historical times and, still, question the audiovisual experience as a filmic-choreographic device. Are they, then, danced films that perform intersecting choreopolitical bodies?

**Key-words:** DANCE AND CINEMA. AUDIOVISUAL DANCES. DANCED FILMS. COREOPOLITICS. INTERSECTIONALITY

### 1. Primeiras reflexões: por uma atualização crítica

Nos tempos atuais, pensar criticamente a relação Dança e Tecnologia desafia qualquer pesquisa a considerar a experiência hiperconectada do corpo.

Já vivíamos mobilizados em um mundo cada vez atravessado por fluxos incessantes de informação, onde o online e o offline já não estão separados, e sim, coimplicados. Com a situação de calamidade que se instaurou no mundo e,

1743

principalmente, no Brasil, a partir de março de 2020, com a pandemia de covid 19, agora, mais do que antes, estamos imersos em ambientes tecnologizados da experiência remota. E a dança e o corpo que dança fazem parte dessa realidade.

Uma produção artística significativa, que precisou se reinventar, vem demonstrando isso com as chamadas “danças audiovisuais”, ou sejam, danças adaptadas a mediação tecnológica que, ao fazerem isso no corpo, entranharam-se de audiovisualidades de vários tipos, até mesmo redimensionando o que já conhecemos como obras de vídeodança, estas que tensionavam a dança com o cinema e com o audiovisual, expandindo a experiência dançada como imagética. Um bom exemplo foi a mostra Trilhas Digitais para Dança, exibida pelo *youtube* no Congresso da Anda 2021.

Especificamente, na descrição do comitê temático Dança e Tecnologia que encontramos uma excelente oportunidade para discutir a necessidade de uma atualização crítica. Na intenção do comitê, diz que é “contextualizar e agrupar pesquisas que abordam as relações entre Dança e Tecnologia na perspectiva da intervenção da tecnologia na dança”. O que desconsidera o caráter imersivo, dando ênfase apenas para a dimensão interventiva da tecnologia nas experiências e estudos da dança. Um aspecto relevante é o fato de considerar que “suas mediações e suas relações com a produção artísticas e educacionais”, trazendo, mesmo que implicitamente, um modo expandido que politiza a relação da dança com a tecnologia na medida que não se restringe ao estetizante.

Dos trabalhos selecionados para as apresentações de comunicação oral do comitê Dança e Tecnologia, dos quais este texto fez parte como resumo expandido, podemos constatar essa atualização crítica de modo instigante, convergindo para a criação de um novo comitê, aprovado em assembleia, com o nome de Dança e Cibercultura, já para encontro científico de 2022 e congresso acadêmico de 2023.

Nesta atualização crítica, que esperamos que se mantenha, foram relevantes as discussões sobre dança e jogos digitais; *Social Network Dance* (dança em Plataformas de Redes Sociais); a dança e o dançar no contexto remoto da Pandemia; arquivo e avatares dançantes; o papel e a função do ensaiador digital na dança; as tecnologias digitais aplicadas aos estudos biomecânicos de dança; o ensino de dança e de práticas corporais no formato online (dança, internet e

aprendizagem), até implicações jurídicas dos usos indevidos de imagens de dança.

Vale considerar também as discussões sobre análise fílmica de dança; a dança e a cultura pop massiva; os videodançares em suas múltiplas configurações artísticas; o coreocinema; as danças documentadas e editadas, as implicações políticas e éticas das imagens de dança, como outros tensionamentos que o referido comitê viabilizou como encontro acadêmico.

## 2. Dos filmes dançados às danças audiovisuais

Sabemos, em certa medida, que o corpo em movimento, antes mesmo do cinema ser cinema, foi marcado pelo fisiologista Etienne-Jules Marey, inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, dois ancestrais da câmera cinematográfica, utilizados inicialmente para projetar imagens, e assim, dissecar e decompor movimentos animais.



Figura 01 - Étienne-Jules Marey, Cheval blanc monté, 1886

Já para o movimento que se organiza como dança, sua presença na práxis do cinema experimental é histórica e difundida pelo conceito de *Coreocinema*, atribuído aos filmes da coreógrafa e dançarina Maya Deren na década de 1940. Do dançar para câmera ao dançar para a tela, na década de 70, temos a brasileira videoartista Analivia Cordeiro, uma de suas pioneiras no mundo com *Dance Computer (Dance Computer)*, obra experimental gênese do que hoje conhecemos como estética do/da videodança.



Figura 02 - Maya Deren e Analivia Cordeiro: respectivos frames de vídeo (internet).

Com essa breve retomada, percebemos que a relação entre Dança e Tecnologia é histórica e coevolutiva em temas de experimentação, sendo no corpo onde a dança se faz pensamento quando esse corpo se move e se organiza como dança nas mediações e significações com o mundo. Até a ideia de “novas tecnologias” aplicadas à arte, já tão habitual na virada do século 20 e meados do século 21, este que está iniciando sua terceira década, expandindo a própria ideia de “dança digital” como ficção do corpo (ARRAIS, 2003).

Passamos a ouvir e, em certa medida, a falar, rotineiramente, em “tecnologias da imagem”, “dança com mediação tecnológica”, “corpo imersivo”, “redes sociais digitais”, “algoritmização do corpo”, dentre outras expressões, temáticas e áreas interdisciplinares de estudos do corpo e da imagem.

Ao longo das décadas, o filme vem sendo tratado como cinema, ambicionando ultrapassar o mero registro documental da performance artística. Mas o filme não pode ser confundido com o cinema: “o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD, 2014, p.11). Historicamente, o mesmo vem acontecendo com a coreografia. Constatamos assim que, em certa medida, o cinema dança no que o filme coreografa. Não sendo apenas sinônimo de dança, coreografia pode ser entendida como princípio teórico que articula práticas artísticas estéticas com a sociedade e a política interseccional (AKOTIRENE, 2018; LEPECKI, 2013; HEWITT, 2005; RANCIÈRE, 2005).

Muitos dos avanços tecnológicos, que hoje nos são tão corriqueiros, foram e ainda são resultantes de situações de guerra; e que muitos aparelhos tecnológicos que temos hoje só é acessível para quem tem poder financeiro de aquisição. O mais preocupante, contudo, é de que há um policiamento digital dos

corpos ditos perigosos (principalmente os corpos negros) com sistemas de identificação e reconhecimento facial, com a força algorítmica de dados racistas.

Por isso nos parece pertinente falarmos de dispositivo (AGAMBEN, 2009; FOUCAULT, 2010/1979), no sentido tanto fílmico como coreográfico. São, em certa medida, filmes coreografados. Entrepassados, tratam-se de filmes “com” dança, que podem se entrelaçar enquanto filmes “de” dança – *Acumulations* (1971) e *Watermotor* (1978), da coreógrafa Trisha Brown (EUA) –; e como filmes “sobre” dança – os celebrados *Flashdance* (1983), *Billy Elliot /The Dancer* (2000) e *Cisne Negro* (2011). Temos ainda, o curta-metragem e o/a vídeodança *Sensações Contrárias* (2007), de Amadeu Alban, Jorge Alencar e Matheus Rocha, que recebeu prêmio de melhor Vídeo experimental no Festival de Gramado.

Nos dois filmes de Trisha Brown, é muito presente o caráter experimental do estudo de movimentos improvisados, tendo a coreografia como arte visual (ROSENBERG, 2016), que vão ganhando estabilidade na medida que são repetidos, acumulados e descartados. A artista, atuante desde os anos 60, fez do improviso como meio de criação de dança com movimentos do cotidiano, algo que hoje reconhecemos como tão rotineiro em criações de dança contemporânea, e que, na época, por ser bem experimental, fez-se história como audiovisualidade.

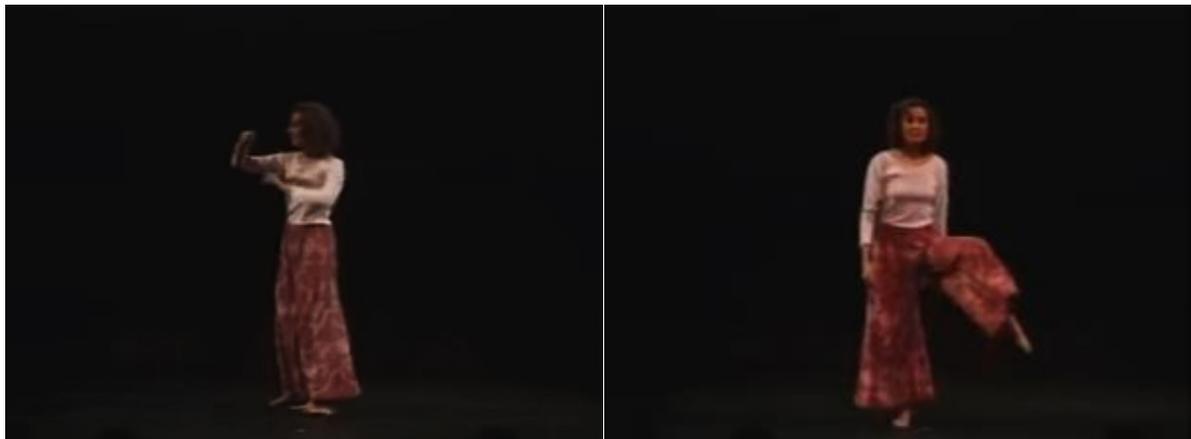


Figura 03 – *Acumulations* (1971): Frames de vídeo do youtube (internet).

Como bem demonstrou uma exposição do MASP, em São Paulo, em sua homenagem, resultando em um livro-catálogo de mesmo nome: *Trisha Brown: Coreografar a vida* (MESQUITA, 2020). A exposição foi dividida em núcleos e alguns deles são boas pistas investigativas para pensar o caráter cênico-audiovisual no pensamento político da artista em suas obras: “Corpo democrático”, “Contra a gravidade”, “Acumulações” e “Impulso contraditório”.



Figura 04 – Flashdance (1983) e Billy Elliot (2000): frames das cenas de audição (youtube/internet).

Já os celebrados filmes com dança citados, percebemos um padrão de abordagem que permanece até os dias atuais, que trata a dança como arte da competição. As cenas mais recorrentes e que aproximam esses três filmes são de audições seletivas onde quem ganha e quem perde é que constroem a trama, e não quem dança.

O dançar não é tão diferente, seguindo quase sempre o mesmo padrão. O paradoxo é que são justamente esses momentos dançados que fazem desses filmes tão celebrados: o corpo competente em competir; para competir, precisa dançar; ao dançar, compete mais do que dança (ARRAIS, 2015).

Se as cenas dançadas dessas três obras cinematográficas, imersas numa trama muito maior que a presença do corpo dançando nele, fossem tratadas como “cortes” – ou seja, como “curtas-metragens” – poderíamos pensá-las como filmes de dança ou mesmo, videodanças, no sentido expandido das “danças audiovisuais”?

### 3. Coreopolíticas e Interseccionalidades

No que falamos até agora, há uma discussão de coreopolíticas e interseccionalidades como continuidade da comunicação oral “Danças Filmadas: Coreografia e Comunicação Audiovisual”, apresentada no XXI Encontro da SOCINE, em João Pessoa (PB), em 2017, e que resultou em artigo homônimo.

A partir dela, expandimos nossa percepção para a relação entre as linguagens do Cinema e da Dança, reformulando nossa hipótese: o cinema que se constitui de momentos de danças podem ser vistos e lidos como filmes-coreografias,

fazendo parte do que chamamos de “danças para ver-ouvir-ver” (danças audiovisuais expandidas).

Isso porque há uma rede afetiva que evidencia lógicas entrelaçadas de imagens e corporeidades para refletirmos sobre/com certas danças e coreografias quando imbricadas na feitura fílmica do cinema, referindo-se a uma dimensão ontológica do corpo em movimento com deslocamentos/paragens em suas políticas do movimento (LEPECKI, 2017, 2013).

Essa dimensão coreopolítica, segundo Lepecki (2013), restringe-se ao contexto europeu e norte-americano, e também às performances urbanas. Porém, podemos tensionar este conceito como relevante para problematizar a dança no cinema, quando defende que o binômio arte-política tem consequências diretas para pensarmos a dança atual e suas políticas, bem como performances que privilegiam o movimento e a coreografia, inclusive as audiovisuais e cinematográficas:

De fato, a capacidade imanente da dança de teorizar o contexto social onde emerge, de o interpelar e de revelar as linhas de força que distribuem as possibilidades (energéticas, políticas) de mobilização, de participação, de ativação, bem como de passividade traria para essa arte uma particular força crítica. Pode-se dizer assim que, para além daqueles traços que partilharia com a política (a efemeridade, a precariedade, a identificação entre produto do trabalho e ação em si, a redistribuição de hábitos e gestos, o aumento de potências), a dança operaria também como uma *epistemologia ativa da política em contexto*. (LEPECKI, 2013, p.5-6)

Nesse sentido, os corpos em movimento e o movimento deles/neles são sociais e políticos: corpos coreopolíticos e também interseccionais. A interseccionalidade (AKOTIRENE, 2018) – uma noção concebida e defendida pela primeira vez pela autora estadunidense Kimberlé Crenshaw – possibilita outras lentes, menos embranquecidas ou mais racializadas, para perceber os sistemas de opressão e suas subversões em termos de sobreposições entre raça e gênero, quando certas formas de discriminação não eram abarcadas pelas teorias vigentes que tratavam essas categorias de modo apartado:

Segundo Kimberlé Crenshaw, a interseccionalidade permite-nos enxergar a colisão das estruturas, a interação simultânea das avenidas identitárias, além do fracasso do feminismo em contemplar mulheres negras, já que reproduz racismo. Igualmente o movimento negro falha pelo caráter machista, oferece ferramentas metodológicas reservadas às experiências apenas do homem negro (AKOTIRENE, 2018, p. 14)

Com o cinema, não apenas em sua coreopolítica, a compreensão interseccional da dança se transforma; e com a dança, a percepção do cinema se

revigora. Destacamos, para nossos apontamentos críticos, uma cena de uma obra de cinema documentário: *O Porto de Santos* (1978), de Aloysio Raulino (1947-2013).

Na obra, que é um curta-metragem, um dos momentos célebres é quando um operário (um homem negro caiçara) performa uma dança sensual de frente para a câmera. No entorno, outro movimento acontece ao som de *Amante Latino* (1977), de Sidney Magal, com moradores locais e olhares coreografados pela corporeidade e pelo movimento da dança dele.



Imagem 03 – Porto dos Santos (1978): Frames de vídeo (youtube/internet).

Esta cena dançada foi um fator importante para o filme figurar com destaque tanto na colocação como na crítica publicada no livro coletânea *Os 100 Melhores Filmes Brasileiros* (MONTEIRO; SILVA, 2016), resultante de enquête mobilizada pela Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine), no qual o filme de Raulino figura na posição 75.

Na cena, enquanto dança, há uma virtuosidade política do corpo na sua força interseccional como parâmetro analítico (AKOTIRENE, 2018) que coreografa nossa percepção para uma noção afetiva de marginalidade: um corpo negro à margem da sociedade mas que a subverte no corpo territorializado no litoral.

Segundo profecia iorubá, a diáspora negra deve buscar caminhos discursivos comatenção aos acordos estabelecidos com antepassados. Aqui, ao consultar quem me é devido, Exu, divindade africana da comunicação, senhor da encruzilhada e, portanto, da interseccionalidade, que responde como a voz sabedora de quanto tempo a língua escravizada esteve amordaçada politicamente, impedida de tocar seu idioma, beberda própria fonte epistêmica cruzada de mente-espírito. (AKOTIRENE, 2018, p. 15).

Já como bem descreve Melo (2013) para, diante da cena de dança insurgente ao som de uma música, perceber a palavra “política” de outro modo:

O espaço para o silêncio agora é mínimo, quase se reduz aos fades

sonoros. O ruído, a voz e a música parecem ter enfim conquistado o direito à expressão – jamais como ilustração das imagens, e sim contraponto, elementos de criação poética. Daí o total assincronismo (falas desconectadas das imagens) ou a sincronização apenas aparente. Daí também um novo sentido dado à música popular. Na cena mais marcante de *Porto de Santos*, a que mostra um operário ou caçara dançando de sunga a canção *Amante latino* (cantada por Sidney Magal), temos a síntese dessa nova postura defendida por Raulino: a música (posta sobre a imagem) não apenas como instrumento de denúncia, mas também como espaço do prazer e da sensualidade. (MELO, 2013, p.47)

Ainda, esta cena de dança no filme de Raulino funciona como um dispositivo para olharmos outras produções artísticas. Remete-nos a um *Madame Satã* (2002) dos Portos, alusão ao filme de mesmo nome, do diretor cearense Karim Aïnouz ou a um *O confete da Índia* (2013), em referência ao solo de dança do bailarino e coreógrafo André Masseno, este assumidamente uma dança do corpo-desbunde *Dzi Croquettes*, grupo anos 70 e que também foi assunto de documentário de 2010, da diretora Tatiana Issa e do diretor Raphael Alvarez.

#### 4. Algumas considerações finais

Nesse breve panorama, as experiências dançadas na obra de Raulino, junto com os filmes experimentais de artistas da dança e obras cinematográficas do *mainstream*, podem ser pensados como tanto dispositivos fílmicos como coreográficos.

Nestas experiências, e com elas, acionamos uma percepção expandida relacionada ao cinema com dança enquanto apontamentos críticos coreopolíticos e interseccionais. Tal abordagem inquieta-nos naquilo que já é cinema e que pode vir a ser dança; e, também, no que é filme e que pode vir a ser coreografia: o fílmico na dança e o coreográfico no cinema.

Concluimos, provisoriamente, que há nessa possibilidade de atualização crítica que também discutimos fortes indícios para pensarmos a politização do corpo artista como uma *partilha sensível* (RANCIÈRE, 2005).

Trata-se de um esforço para expandir as leituras artísticas e acadêmicas, como também seus usos didático-pedagógicos. Principalmente no trabalho com a experiência tecnológica como materialidade artística da dança e do corpo que dança, considerando, inclusive, a urgência em politizar e interseccionar os debates sobre Dança e Tecnologia como forma de fortalecer o pensamento crítico da dança e do movimento dançado.

Joubert de Albuquerque Arrais  
ISCA/UFCA; PPGDança/UFBA  
E-mail: joubertarrais@gmail.com

Professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Dança (PPGDança/UFBA) e membro-fundador da ANDA. Professor Adjunto do Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Arte (IISCA/UFCA – Campus Juazeiro do Norte). Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Mestre em Dança (PPGDança/UFBA). Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo (UFC). Formação artística pelo centro em movimento (c.e.m/Lisboa). Faz parte da Sociedade de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE). Escreve no <enquantodancas.net>.

### Referências:

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- AKOTIRENE, Carla. **O que é interseccionalidade?** Coleção Feminismo Plurais. Coord. Djamilia Ribeiro. Belo Horizonte: Letramento, 2018.
- ARRAIS, Joubert de Albuquerque. **Danças Filmadas: Coreografia e Comunicação Audiovisual.** ANAIS DO XXI ENCONTRO DA SOCINE. João Pessoa, 2017.
- ARRAIS, Joubert de Albuquerque. **So you think you can dance?** A dança na TV como corpomídia da competência neoliberal. 150 p. Tese. Doutorado. Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2015.
- ARRAIS, Joubert de Albuquerque. **A ficção do corpo: arte, dança e novas tecnologias.** Monografia. Graduação. Comunicação Social/Jornalismo. Universidade Federal do Ceara. Fortaleza, 2013.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** Rio de Janeiro: Eds. Graal, 2010 (1979).
- HEWITT, Andrew. **Social Choreography: Ideology as Performance in Dance and Everyday Movement.** Durham/London: Duke UNiversity Press, 2005.
- LEPECKI, André. Coreopolítica e coreopolícia. In: **Ilha Revista de Antropologia.** Florianópolis, v. 13, n. 1,2, jan. 2013. p. 41-60.
- LEPECKI, André. **Exaurir a dança: performance e política do movimento.** Tradução Pablo Assumpção Barros Costa. São Paulo: Annablume, 2017.
- MESQUITA, Andre (Org.) **Trisha Brown: coreografar a vida.** São Paulo: Editora MASP, 2020.
- MELO, Luís Alberto Rocha. O som e a fúria. **Revista Filme Cultura.** Edição Janeiro. Rio de Janeiro. 2013, p. 46-47.
- MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- MONTEIRO, Shalla; SILVA, Paulo Henrique (orgs.) **100 Melhores Filmes Brasileiros.** Belo Horizonte: Editora Letramento, 2016.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política.** São Paulo: Editora 34 / EXO org., 2005.
- ROSENBERG, Susan. **Trisha Brown: Choreography as Visual Art.** New York, 2016.

## Poemas dançados: produções em videodança na Companhia Gaya Dança Contemporânea em tempos pandêmicos

Prof. Dra. Larissa Kelly de Oliveira Marques (UFRN)  
Andreza Vicente da Silva (UFRN)  
Kenne Felipe Alves Vieira (UFRN)  
Sara Gabrielle Azevedo Costa (UFRN)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** O trabalho reflete sobre os processos de criação da série em videodança “poemas dançados”, desenvolvidos de forma colaborativa/criativa na Gaya Dança Contemporânea (UFRN). Propomos estabelecer uma interlocução entre dança, poesia e tecnologia, o que culminou em novas narrativas corporais contemporâneas, a partir das investigações de partituras por parte dos intérpretes. Dialogamos com o referencial metodológico de Schulze, 2010, ao propor dimensões para compor uma videodança: utilizando o corpo como ferramenta de composição, trabalho com as perspectivas de captação de imagens e uma terceira dimensão, composta pelos recursos de edição. Fundamentamo-nos também na perspectiva de subversão da tecnologia de artemídia discutida por Arlindo Machado, 2004. A partir da interlocução com a mídia imagética de interação entre corpo, poesia e tecnologia, o nosso estudo favoreceu novos olhares no fazer da dança.

**Palavras-chave:** POEMAS DANÇADOS. VIDEODANÇA. ARTEMÍDIA. PANDEMIA. ENSINO REMOTO.

**Abstract:** A reflection on the creation process of the videodance series “Danced Poems”, developed in a collaborative/creative way at Gaya Dança Contemporânea (UFRN). We propose to establish a dialogue between dance, poetry and technology, which culminates in new contemporary body narratives, based on the interpreters' investigations of their own body movements. We dialogue with Schulze's (2010) methodological framework which proposes three dimensions to compose a videodance: using the body as a composition tool, shots from different points of view/perspectives and editing resources. We are also based on Arlindo Machado's discussions (2004) on media art technology subversion. From the imagery media dialogue with the interactions between body, poetry and technology, our study favors new perspectives in the making of dance.

**Keywords:** DANCED POEMS. VIDEODANCE. ARTEMIDIA. PANDEMIC. REMOTE TEACHING.

### 1. Introdução:

O grupo de extensão Gaya Dança Contemporânea da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, no período de pandemia, no ano de 2020, não

1753

parou seu trabalho e permitiu se aventurar nos recursos midiáticos, e como forma de produção trabalhamos com a videodança. A Gaya Dança Contemporânea, fundada pelo Prof. Dr. Edson Claro, completou 30 anos no ano de 2020. O grupo é composto por 16 bolsistas e bailarinos, coordenados atualmente pelo Prof Dr. Marcilio Vieira em conjunto com a Prof. Dra Larissa Marques. Assim, durante a pandemia foi decidido não pausar as atividades, então o grupo passou por um período de adaptação ao modo online, e ousamos experimentar a videodança como opção para a produção.

Neste trabalho, criado em 2020 no formato online, abordamos o processo criativo e colaborativo intitulado “Poemas dançados”, aqui o corpo em movimento faz conexão com a poesia. O som das palavras são gatilhos para as movimentações, tendo como base a improvisação a partir de roteiros e direcionamentos. O trabalho tem a fundamentação em três pilares, o corpo, a tecnologia e a poesia, onde foi utilizado pelos professores como impulsos motivadores para a criação dos bailarinos. Em certos momentos, foram passadas algumas qualidades de movimentos, como peso, tempo e fluência. Em outro momento, a própria poesia, o ritmo, as palavras, as sensações e por fim a câmera com novos ângulos, mais próximos, mais distantes, na horizontal ou vertical. Esses estímulos foram usados para instigar os intérpretes.

Foram utilizadas duas principais referências teórico-metodológicas. Arlindo Machado (2004), com a discussão sobre uma nova forma de arte, artemídia, fazendo relação da expressão artística com a tecnologia. Assim como sua discussão sobre a perspectiva artística e a subversão da arte, construindo a base teórica e a reflexão crítica do processo. Por fim, Guilherme Schutz (2010) com sua visão e definição de videodança. No que se refere ao embasamento metodológico utilizamos as três dimensões na composição da videodança, o corpo, a captação de imagens e os recursos de edição.

## 2. Desenvolvimento:

O processo criativo dos poemas dançados emerge do encontro dos conceitos propostos por Arlindo Machado e sua visão de expressão artística que se aproxima da tecnologia e sobre o uso de se fazer sobre ela. De acordo com Machado (2004), a artemídia surge como uma nova forma de expressão artística

que se aproxima dos recursos tecnológicos. Portanto, podemos fazer uma ligação direta ao conceito de videodança abordado por Schulze (2010), sendo a videodança um produto híbrido baseado no movimento que é concebido para a tela, um exercício de criação que envolve corpo e tecnologia. Assim, os Poemas Dançados tem como base o movimento pensado para esse recurso e também torna mais nítida a relação entre arte da dança e tecnologia como nova forma de expressão artística.

Os poemas que foram utilizados para a produção das videodanças são: Sou composta por urgências de Clarice Lispector (poemas dançados I) - Retrato de Cecília Meireles (poemas dançados II) - Não sei quantas almas tenho e Aniversário de Fernando Pessoa (poemas dançados III).

Como metodologia prática utilizamos as três dimensões propostas por Schulze (2010). Sendo a primeira dimensão o contexto e o corpo, a segunda o processo de captação das imagens e a terceira, os recursos de edição das imagens produzidas.

Uma característica fundamental do grupo são os processos colaborativos. Com isso, podemos entender a partir do olhar de Schulze (2010) que a videodança é uma prática colaborativa, podendo ter uma interação sincrônica (imediate) ou diacrônica (com atraso). No trabalho em questão, foram feitas uso das duas formas de interação. O intérprete tem seu momento só para criação e também discussão e observação em grupo. A criatividade é uma característica fundamental que é gerada a partir do esforço coletivo e não individual. Esse olhar sobre a criatividade abre discussão para a perspectiva artística proposta por Machado (2004), uma produção que perturba e reinventa os padrões, subvertendo a função original. A arte nesse novo formato surge com essa visão, subverter o formato tradicional e pensar criticamente sobre seu lugar, se abrindo as formas de produzir no presente.

## 2.1 O corpo e contexto

Esta dimensão se refere a dança e tudo que se pode definir por dança, os movimentos que são feitos, e que foram propostos anteriormente pelos professores, e a improvisação que foi produzida em momento de pesquisa, cada bailarino traz consigo suas experiências que irá aparecer em seus movimentos. “Se refere ao contexto e ao corpo, além de qualquer fato visual percebido em estado de dança,

conceito que é utilizado aqui para definir todo evento que pode ser identificado como dança.” (SCHULZER, 2010, p.2)

Tudo que é captado pela câmera que pode ser percebido como dança, faz parte da primeira dimensão, um som de respiração, ou os pés batendo no chão, mais o som nesse caso pode ser descartado pela edição, a música utilizada também pode interferir no movimento dando uma nova qualidade, essas questões dependem da proposta do trabalho a ser executado.

No caso do trabalho dos poemas dançados a poesia era a "música" a ser dançada, então ela também foi usada como gatilho para os bailarinos, que à utilizaram de maneiras diferentes, escutando a voz da pessoa que declamava, sentido o significado das palavras ou apenas seguindo o ritmo da poesia, e assim o resultado é um vídeo, com a interpretação pessoal de cada bailarino sobre o mesmo poema.

## 2.2 A captura das imagens

A captura das imagens se encontra na segunda dimensão, onde o intérprete é percebido através de enquadramentos e ângulos diferentes que permite que o espectador o observe, de acordo com Schulze, 2010. Para entender essas relações o intérprete tem por dever observar alguns elementos que constituem a dança. A relação espaço-tempo, contexto sonoro (qualquer som percebido) e o contexto espacial (planos e enquadramentos). Dessa forma todos os envolvidos no trabalho tem a participação direta em qualquer etapa de produção, e não somente em frente da câmera.

Para pensar e compor essa dimensão foi elaborado um questionário com alguns intérpretes do grupo (5 bolsistas com diferentes características) para buscar entender quais foram essas escolhas e contextos para a captação das imagens.

As perguntas elaboradas envolveram o lugar da videodança, o que cada um entende dessa definição e como é essa relação, como foi o processo criativo e os direcionamentos para o corpo e gravação das imagens, como cada um tomou suas decisões sobre planos e enquadramentos, se foi feita por improvisação ou não e como foi dançar um poema.

A primeira pergunta do questionário foi *“Como é sua relação com a videodança? Como o seu corpo se comporta nessa relação com a tecnologia?”*. As

respostas foram variadas, mas sempre colocando a videodança em um lugar de dúvida, incerteza, curiosidade, confusão ou complexidade. Podemos observar cada uma dessas respostas no contexto em que pouco se era falado de videodança antes da pandemia, de repente mudamos para uma nova forma de produzir que era a única opção. Então, os bailarinos têm essa dúvida e incerteza sobre o lugar, importância e forma de se produzir a videodança. Nossa pesquisa teve o papel de levar essa definição mais clara e nítida ao grupo.

Já a segunda pergunta foi direcionada ao processo criativo. *“Resumidamente, como foi para você o processo criativo dos poemas dançados? Você conseguiu seguir os direcionamentos? Obteve os resultados esperados?”*. Essa foi a pergunta que mais dividiu opiniões. De forma geral, os bailarinos afirmaram que os direcionamentos passados ajudaram a entender e direcionar tanto o corpo quanto a câmera. Aqui mais uma vez podemos colocar a videodança em um lugar de muita dúvida, alguns afirmaram que mesmo com o direcionamentos ficaram perdidos e frustrados por não conseguirem os resultados esperados. A dificuldade com câmera, espaço, iluminação e falta de criatividade. Esses fatores influenciaram diretamente na performance dos intérpretes. Em relação a parte de criação, os bailarinos utilizaram a improvisação com roteiros (e direcionamentos) para a gravação. Alguns fizeram vários laboratórios, outros experimentaram a partir de textos que foram passados. Outros gatilhos também foram usados, como as palavras dos poemas para direcionar o ritmo, as sonoridades do ambiente e a emoção que o poema os fez sentir.

Ao seguir para a pergunta que mais envolve a segunda dimensão de Schulze (2010), perguntamos sobre as escolhas para gravação. *“Como você gravou seus vídeos? Como foi o processo de escolha do local, figurino, som, enquadramento da câmera...”*. As respostas foram bastante individuais, as escolhas foram feitas a partir da disponibilidade de cada intérprete. Todos fizeram uso do celular para a gravação, já os locais, enquadramentos e planos variam. Aqui destacamos que haviam direcionamentos específicos (*plano fechado*, plano geral, enquadramento na vertical...), mas cada um tinha sua liberdade para criar. A iluminação dos ambientes foi um grande fator que influenciou nas escolhas, e também nos espaços disponíveis. Desta forma, gostaria de destacar uma resposta de um bailarino que utilizou como gatilho para gravação, os figurinos. Ele pensou em

qual figurino se relacionava de forma poética com os textos e a partir disso escolhia o local e iluminação.

E por fim, finalizamos o questionário perguntando como foi construir e dançar a relação entre corpo, dança e poesia. *“Por fim, como foi dançar um poema? Como você enxerga a relação da dança com o poema?”*. Algumas respostas que gostaríamos de destacar:

*“O tempo das palavras citadas é o que dá o ritmo a dança, eu poderia ir contraponto, mas qual seria a graça se não seguisse o fluxo ?”*

*“Dançar um poema foi bem curioso, não tinha pensado antes em fazer algo do tipo, mas acabou sendo tranquilo e gratificante”*

*“Foi bem interessante, já que tinha as vozes de pessoas lendo, eles ficaram mais instigantes, foi muito bacana!”*

*“Dançar um poema foi a experiência mais incrível que já vivenciei, pois me permitia sentir o corpo de forma integral. Eu ouvia, decorava, deixava as palavras fluírem em meu corpo e dançava cada uma delas, ou pelo menos o que a frase me suscita. A sensação de dançar palavras, no silêncio do meu corredor, parecia que meu próprio corpo era o som daquelas palavras, reverberando em um espaço fechado, como de fato estava acontecendo. Dançar um poema me fazia sentir como uma onda em alto mar, em que eu era apenas uma das ondas, compondo um grande mar. São tantas metáforas que me vem à mente, que representam essa minha relação em dançar um poema. Já na relação dança e poema, acredito que é um casamento perfeito, pois podemos dançar música, ou não, a questão é que também dançamos o silêncio, porque a dança é composição, de corpos, de sílabas, de palavras, de sons, de letras. Dança não é só técnica, também não é somente técnica, a dança é composta de significados. O poema também tem por característica composição técnica, estética, artística, linguística, expressividade, sonoridade, palavras, letras, o poema é dança, quando no corpo, na voz, nas mãos, no toque. Logo a dança é sempre poética. E poema é sempre uma dança. Ambos são movimentos e quando juntos tornam-se uma belíssima expressão de arte, linguística e cultura.”*

### 2.3 Recursos de edição

Na terceira dimensão, como já proposto no nome dos trabalhos (poemas dançados), o viés de composição para esse momento seria criar uma dramaturgia de composição entre o poema utilizado (escrita poética), as estruturas de movimentos desenvolvidas pelos intérpretes (durante laboratórios de investigações de movimentos, aulas na companhia e o repertório corporal que os mesmos possuem) juntamente com os recursos de edição.

É interessante ressaltar que cada sequência de filmagem, trazida pelos intérpretes já compõe em si uma poética proposta por si mesmo, para além da sugerida pelos coordenadores. Por exemplo, no formato de posição de câmera, o ambiente utilizado, os objetos que compõem aquele espaço, os imprevistos que surgem, etc. Com essas imagens, logo no primeiro contato, conseguimos encontrar uma sensibilidade tanto estética quanto poética.

Pensando no processo de coreoedição, utilizamos esse termo fazendo menção às palavras de Pearlman quando “coloca o editor como coordenador de aspectos que podem incluir performance, composição, textura, cor, forma, duração da tomada, energia do movimento e direção.” (PEARLMAN, 2012, p.220). Contudo, as funções do coreoeditor vão muito mais além, ele pode utilizar consigo múltiplos e muitos outros recursos que bem achar necessário para aquela composição, cabe a ele decidir (se a proposta for solo ou não) quais recursos serão necessários. O coreoeditor pode fazer diversos cortes como forma de experimentos para poder encontrar a melhor forma ou composição de uma poética/visual para um possível produto final.

Dado o exposto, contemplamo-nos com as palavras da autora no momento em que a coreoedição visa criar “poemas visuais” e explorar as potencialidades artísticas da materialidade videográfica, para além da construção de uma narrativa linear (PEARLMAN, 2012 apud SILVA, 2018). Ou seja, com essas composições dos poemas visuais surgem diversas visões através do olhar do outro, criando assim possíveis ou novas dramaturgias.

Abro um parêntese sobre o processo de construção da dramaturgia, onde, no contexto da pandemia em que nos encontramos e, sobre as linhas de apresentações em que as artes da cena estão alcançando, podemos perceber a

multiplicidade dessas dramaturgias na contemporaneidade, compostas através das junções de corpo, de uma memória, de uma imagem, uma sonoridade etc.

Segundo Tourinho (2009), os artistas tecem diferentes dramaturgias de acordo com suas histórias de vida, a maneira como compreendem sua própria arte e a necessidade que têm de comunicação com o mundo. Ou seja, como já foi mencionado, os artistas da companhia criam essa tríade entre corpo/dança, poema e a tecnologia para criar uma dramaturgia virtual.

Como resultado, produzimos a série em videodança intitulada de poemas dançados, dividida em cinco capítulos, onde, cada capítulo é composto por uma videodança com duração mínima de três minutos. Todas as obras estão disponíveis no canal do youtube da própria companhia. Alguns dos trabalhos tiveram boas propagações, participando de alguns festivais e mostras artistas de nível nacional e entre outros eventos online

### **3. Conclusão:**

A partir dessa interlocução com a mídia imagética de interação entre corpo, poesia e tecnologia, este estudo conclui-se em uma possibilidade de dançar entre mundos, entre telas, tempos, impulsos e desejos diferentes, favorecendo novos olhares no fazer da dança.

Pode-se dizer, que ao fazer suas investigações corporais dentro de suas residências, no seu tempo e momento adequado, o intérprete impulsiona sua liberdade de expressão, se permitindo ser vez e voz sobre seu corpo. A intensidade sobre o criar e o investigar se transforma quando eles são direcionados ao fazer da videodança.

Por fim, nos pareceu oportuno refletir sobre como a multiplicidade dos recursos tecnológicos e a grande variedade do fazer sobre as telas pode agregar, contribuir e juntar novas ferramentas no pós pandemia dos artistas, ao potencializar os recursos para a dança na tela e os seus usos no palco e em outros espaços cênicos.

Prof. Dra. Larissa Kelly de Oliveira Marques  
(UFRN)  
larinatal@gmail.com

Professora do Curso de Licenciatura em Dança da UFRN. Professora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRN. Atua como coordenadora e diretora artística de trabalhos coreográficos na Gaya Dança Contemporânea.

Andreza Vicente da Silva  
(UFRN)

andrezvs89@gmail.com.

Graduanda do curso de Licenciatura em  
Dança da Universidade Federal do  
Rio Grande do Norte (UFRN).

Kenne Felipe Alves Vieira  
(UFRN)

Kenefelip@gmail.com

Graduando do curso de Licenciatura em  
Dança da Universidade Federal do  
Rio Grande do Norte (UFRN).

Sara Gabrielle Azevedo Costa  
(UFRN)

saragabrielleazevedocosta@gmail.com  
Graduanda do curso de Licenciatura em  
Dança da Universidade Federal do  
Rio Grande do Norte (UFRN).

## Referências:

**Gaya Dança Contemporânea.** Youtube, 2020. Disponível em  
<<https://www.youtube.com/channel/UCBI6qhta6MKRk84jjLbbsmA>> Acesso em  
30/05/2021

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia: Aproximações e Distinções.** Galáxia, São Paulo, v. 4, p. 19-32, 2002.

PEARLMAN, Karen. **A edição como coreografia.** In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

SCHULZE, Guilherme. **Um olhar sobre videodança em dimensões.** São Paulo: Anais do VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2010.

Silva, Adriano André Rosa da. **Imagens em fluxo : uma perspectiva da videodança / Adriano André Rosa da Silva.** - 2018.

TOURINHO, Lígia Losada. **Dramaturgias do Corpo: Protocolos de criação das Artes da Cena.** Campinas, SP: [s.n.], 2009.

## **Social Network Dance: entendendo a dança em Plataformas de Redes Sociais**

Rebeca Recuero Rebs (UFPeI)

Dança e Tecnologias

**Resumo:** O presente trabalho visa propor uma discussão sobre a dança que é desenvolvida e criada pelas e para as redes sociais em plataformas específicas na internet, a qual proponho pensar como *Social Network Dance* (SND). Parte-se de que esta modalidade de dança é suportada pela conexão à internet, configurando-se a partir da hibridização das linguagens da *mediadance* (SCHILLER, 2003) e das mídias sociais (RECUERO, 2009 e BENCH, 2010). Discute-se a proposta do conceito, para, então, apresentar características desta forma de composição artística partindo do seu formato, de seu suporte, de seus artistas-públicos e de sua intenção de criação. As análises apontam para uma outra atuação e (re)significação da dança por meio da SND, ampliando a difusão desta arte nas e pelas mídias sociais na cultura digital.

**Palavras-chave:** SOCIAL NETWORK DANCE. MEDIADANCE. PLATAFORMA DE REDES SOCIAIS. CIBERCULTURA. REDES SOCIAIS NA INTERNET.

**Abstract:** This work aims to propose a discussion about dance that is developed and created by and for specific social networks sites, which we call here Social Network Dance (SND). It starts from the fact that this dance modality is supported by the internet connection, configuring itself from the hybridization of mediadance languages (SCHILLER, 2003) and social media (RECUERO, 2009 and BENCH, 2010). The proposal of the concept is discussed so as to present the characteristics of the form of artistic composition starting from its format its, support its, public artists and its intention for a final work. The analyzes point to another performance and (re)signification of dance through the SND expanding the diffusion of this art in and through social media in digital culture.

**Keywords:** SOCIAL NETWORK DANCE. MEDIA SOCIAL NETWORKING PLATFORM. CYBERCULTURE. SOCIAL NETWORKS ON THE INTERNET.

### **1. Introdução**

Buscar a compreensão da dança dentro do contexto da Cibercultura é também compreender o seu imaginário, a desmaterialização, as novas possibilidades textuais, a interatividade e a difusão e circulação de informações que acontecem nesses espaços (LÉVY, 2003). Este esforço já vem sendo feito por diversos pesquisadores que tentam definir e perceber como esta arte, ou mesmo fenômeno social e estético se dá na virtualidade. Assim, termos como *screendance*

1762

(ROSENBERG, 2012) - que designa qualquer experiência de dança na (para ou com) a tela -, ciberdança (PIMENTEL, 2000) - que prevê a entrada da dança no ciberespaço- e a *mediadance*<sup>1</sup> (SCHILLER, 2003 e BASTOS, 2013) que implica em pensar a dança submersa nas mídias - buscam dar conta de reconhecer estas novas estéticas oriundas da dança que só se tornaram possíveis pelas múltiplas possibilidades tecnológicas que acompanham a história das mídias<sup>2</sup>.

Dentro destas possibilidades de dança que caracterizam a *mediadance* (ou *screendance* ou ciberdança), é possível perceber formas híbridas<sup>3</sup> que surgem de processos sociais criativos que dependem da possibilidade e intensidade de elementos das estruturas, como softwares, capacidades interativas, apropriações sociais ou mesmo *affordances* das plataformas onde ocorrem. Entre estes “formatos”, percebe-se *mediadances* que envolvem não apenas as linguagens da dança e do audiovisual, mas também as linguagens das redes inseridas em contextos específicos das mídias sociais no ciberespaço<sup>4</sup>, a qual chamo aqui de *Social Network Dance* (SND)<sup>5</sup>. Ela vai se caracterizar por ocorrer exclusivamente em plataformas voltadas para a interação e à integração de pessoas através da internet, configurando estruturas e qualidades particulares que são regidas por dinâmicas sociais destes espaços, construindo uma obra sempre aberta e para circular na rede social virtual.

Assim, este trabalho se organiza em dois momentos. O primeiro deles traz o sentido da construção conceitual do que entendo por SND com base em autores que já vem trabalhando a relação da dança com as mídias, bem como autores que

<sup>1</sup> De certo modo, todas estas nomenclaturas possuem relação e podem ser entendidas como sinônimos e tentativas de reflexões acerca das novas estéticas e possibilidades que a dança encontra com as tecnologias midiáticas na era da cibercultura.

<sup>2</sup> Parte-se de que mídias são todos os meios de comunicação de massa como a televisão, o cinema, o rádio, incluindo os processos de comunicação mediados pela internet (SANTAELLA, 2003).

<sup>3</sup> Parte-se de que a hibridização de linguagens se caracteriza pela mistura de formatos, de meios, de maneiras de representação (como a dança, o vídeo, a fotografia, o cinema, os games, etc.) capazes de ampliar as possibilidades artísticas (BELLOUR, 1990).

<sup>4</sup> O ciberespaço é “o conjunto de informações codificadas binariamente que transita em circuitos digitais e redes de transmissão” (FRAGOSO, 2000). Ele não vai possuir as qualidades tangíveis do espaço geográfico, no entanto, ele vai possuir um fluxo de dados que vão estar “ancorados em localidades ‘reais’ cuja heterogeneidade condiciona significativamente não apenas a disponibilidade e o perfil das ferramentas tecnológicas disponíveis, mas também os usos e apropriações realizados com essas mesmas ferramentas” (FRAGOSO, 2003).

<sup>5</sup> Este trabalho não tem a intenção de firmar uma nomenclatura inflexível ou rotular de forma precisa uma estética de dança que se dá nestas plataformas de redes sociais, mas sim de oferecer possibilidades de perceber e refletir sobre como este fenômeno ocorre e o que envolve a dança nestas plataformas sociais mediadas pela internet. Assim, visando delimitar este espaço de atuação de forma didática, optou-se pelo termo *Social Network Dance*.

buscam compreender o processo de ressignificação e apropriação social<sup>6</sup> em ambientes voltados para interações sociais mediadas pela internet. O segundo aponta para características as quais considero essenciais para se pensar esta modalidade de ciberdança/*mediadance* que, cada vez mais, circula no cotidiano audiovisual da sociedade tecnologicamente mediada.

A pesquisa partiu de uma observação de composições e performances dançantes desenvolvidas no aplicativo *TikTok*<sup>7</sup>, que configura um espaço para estas obras audiovisuais e artísticas abertas, coletivas, hipertextuais, interativas, criativas e promovidas pelas redes sociais nas próprias plataformas.

## 2. Da *Mediadance* à *Social Network Dance*

A Cibercultura é entendida como uma forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, as tecnologias e as formas culturais (LEMOS, 2002). Ela não apenas potencializa práticas e valores sociais, como também carrega uma lógica muito associada à interação social mediada, à construção de uma inteligência coletiva (LEVY, 1999) e ao estímulo à participação colaborativa de seus atores sociais, inclusive, nas obras artísticas e mistas provenientes nestes ambientes.

Neste contexto tecnológico, a dança (enquanto arte) tem seus sentidos alargados (ou mesmo ressignificados), ganhando novas possibilidades de “dar-se a existir” (SANTANA, 2013). Outros espaços são encontrados para a sua manifestação, indo além das ruas, dos teatros e dos palcos concretos, alcançando as mídias digitais e, assim, compondo mais uma das múltiplas formas de arte que integram tecnologias baseadas em computador, ou seja, a *mediadance*<sup>8</sup> (SCHILLER, 2003 e BASTOS, 2013).

Entendidas como os meios de comunicação de massa, as mídias não apenas caracterizam essa fusão tecnológica, como também agem sobre as formas de distribuição de informações que passam a abranger uma grande quantidade de

<sup>6</sup> Partilho do conceito de Lemos (2001), o qual define apropriação social como sendo uma característica do processo social ocorrente na Cibercultura e que acontece por meio da produção de novos sentidos desenvolvida pelos usuários da internet, capaz de ressignificar as novas tecnologias.

<sup>7</sup> É um aplicativo voltado para o compartilhamento de vídeos curtos de propriedade da *ByteDance*. Ele estimula a interação social e o compartilhamento de diversos formatos de vídeo. Devido a sua fácil usabilidade e fácil edição, ele possibilita a criação de danças em linguagens associadas às diversas possibilidades audiovisuais. Disponível em: <https://www.tiktok.com/pt-BR/>.

<sup>8</sup> Como exemplos mais populares de *mediadances*, cito a videodança ou mesmo a cinedança..

peças. Porém, mais do que a televisão e o rádio, as mídias englobam espaços com possibilidades interativas, colaborativas e em rede (MACHADO, 2007), como as Plataformas de Redes Sociais (PRS) e os demais lugares virtuais. Estas PRS podem ser compreendidas como espaços públicos que permitem a construção de um perfil, a possibilidade de conexões ou associações com outros usuários através de interações, contribuindo para a formação de redes sociais (BOYD, 2007), ainda que em torno de temáticas específicas. Como exemplo mais comuns de PRS, aponto os sites como o *Facebook*, *Youtube* ou mesmo aplicativos como o *Instagram* e o *Tiktok*.

Desse modo, a *mediadance* será composta por um espaço onde a dança e as tecnologias da comunicação complexificam as suas fronteiras e permitem trocas e uma mistura de experiências sensoriais. De acordo com Bastos, “podemos dizer que a *mediadance* apresenta uma dança que descobre na tecnologia um caminho para a possibilidade de novas experiências estéticas e poéticas na contemporaneidade” (BASTOS, 2013, p. 85), oferecendo assim, um campo expandido para ação da dança que ultrapassa a sua concepção inicial e/ou mesmo cria novas concepções.

Harmony Bench (2010) afirma que do mesmo modo que as telas de mídias se uniram para criar a prática híbrida da *mediadance*, a *mediadance* e as mídias sociais convergem para produzir uma outra área de experimentação artística, a qual ela chama de “*Social Dance-Media*”.

As mídias sociais são entendidas como a justaposição das plataformas sociais, mais as pessoas e a apropriação e criação de conteúdo gerado a partir desta relação (RECUERO, 2011). Com isso, a união entre mídia social e *mediadance* configura o surgimento de novas práticas de uma dança social, desenvolvida em redes. Bench (2010) traz, então, estratégias de composição desta modalidade, que são o *crowdsourcing*, o *flash* e as coreografias virais.

Danças *crowdsourcing* são modelos colaborativos que envolvem dançarinos e membros da comunidade como performances em trabalhos filmados para serem, posteriormente, postados na internet. O foco se dá na colaboração, interação e contribuição criativa de uma ampla população, em vez de alguns poucos especialistas<sup>9</sup>. Assim, se tem uma obra final, produzida a partir da “sabedoria das

<sup>9</sup> Como exemplo de obra *crowdsourcing*, podemos citar o vídeo de Dave Matthews Band - Mercy - YouTube.

multidões<sup>10</sup>” (SUROWIECKI, 2005), que colaboram com trechos de forma gratuita e com a produção de uma obra final.

Danças *flash* são composições previamente ensaiadas e organizadas por dançarinos que ocorrem "ao vivo" em uma localidade específica. Elas se caracterizam por grandes reuniões de indivíduos que se encontram em resposta a uma chamada (que pode ser por meio de e-mails, grupos no Facebook, etc.). Desse modo, esta composição converge sujeitos para um propósito da dança que atuam e, logo depois, se dispersam na multidão, como se nada tivesse ocorrido (BENCH, 2010). Por vezes, elas ainda são utilizadas como forma de publicidade e/ou conscientização social<sup>11</sup>. O seu foco está em chegar às redes virtuais e, possivelmente, viralizar no ciberespaço.

Por fim, Danças virais são coreografias reproduzidas, disseminadas e (re)encenadas por espectadores, fazendo com que ela alcance uma grande quantidade de pessoas através das qualidades da internet. Elas vão depender do envolvimento dos visualizadores e se caracterizam por sua rápida disseminação na rede e ampla audiência que provém de milhões de acessos, oferecendo um lugar comum ao público da internet (BENCH, 2010). Significa que qualquer outra categoria de dança na internet pode se transformar em uma coreografia viral. Elas não são definidas pela sua intenção em se tornarem virais, mas sim pela quantidade de espectadores que são persuadidos a compartilhar ou mesmo incorporar a sua coreografia<sup>12</sup> através de apropriações sociais.

Todas estas modalidades propostas por Bench vão integrar usuários em suas criações, produções e disseminação na internet, afinal, são “ danças-mídias sociais”. Entretanto, dentro destas formas de composição, é possível perceber outros formatos de dança que permeiam a comunicação mediada pela internet. Eles são coreografados e apropriados por usuários de e em PRS de forma espontânea

<sup>10</sup> De acordo com Surowiecki (2005) o conhecimento somado dos sujeitos de um grupo são quase sempre melhores do que o conhecimento despreendido por apenas um integrante do grupo.

<sup>11</sup> Como exemplo, é possível citar Fox59's Glee Flash Mob: Butler University - YouTube e t-mobile dance liverpool street train station - YouTube .

<sup>12</sup> Conforme aponta Bench (2010), *Evolution of Dance* é o vídeo de dança mais visto no Youtube, pois sua coreografia é adaptada por casais que se casam, estudantes em formatura, etc. Evolution of Dance - YouTube

com o intuito de formação e/ou manutenção de laços sociais e agregação de capital social<sup>13</sup> (COLEMAN, 1988).

Significa que este formato de *Social Dance-Media* surge de movimentos sem uma intencionalidade lucrativa, mas provenientes de estímulos desprendidos pela própria rede social dos participantes. Por vezes há o intuito de que a obra seja vista (e "curtida") por um maior número de sujeitos da rede, sendo assim, possivelmente compartilhada, continuada, copiada ou mesmo viralizada. Este formato de dança-mídia social que ocorre nas PRS através da interação entre atores das redes sociais é o que chamo aqui de *Social Network Dance* (SND).

### 3. As características da SND

Ainda que sempre contendo o propósito da dança (um corpo em movimento intencional, em fluxo contínuo formando uma sequência gestual e expressiva no tempo em um espaço) (MARQUES *et all*, 2013), nestas PRS, a linguagem da dança é hibridizada com a do audiovisual e a das redes sociais, alcançando outros modos de operacionalidade e de concepções. Desse modo, a SND aponta possuir características peculiares, que vão diferenciá-la das demais composições de dança para a tela, as quais cito a seguir.

#### a) A composição: em rede, aberta, coletiva e hipertextual

A SND é desenvolvida e *organizada em rede*. Uma rede é entendida por Recuero (2009) como formada por nós (atores, sujeitos, perfis das plataformas, etc.) e pelas conexões (que podem ser as interações ou mesmo os laços sociais formados entre os participantes do processo que ocorrem por meio de adições de "amizades" ou de "seguir", por exemplo). No caso da SND os nós são os trechos postados por um usuário e as conexões se darão através das curtidas ou marcações (como hashtags) utilizadas por eles em suas postagens, formando assim, uma rede de danças na plataforma.

Devido esta constituição em rede, as SND serão *hipertextuais*<sup>14</sup>, adquirindo linearidades subjetivas, mas conectadas entre si. Por este motivo, podem

<sup>13</sup> Capital Social são elementos que são negociados, que implicam em um investimento e que são pertencentes à estrutura dos grupos sociais e que motivam as ações e apropriações dos indivíduos e dos grupos dentro deste coletivo (COLEMAN, 1988). São valores sociais.

oferecer possibilidades diversas (e talvez infinitas) de caminhos de composições que serão determinadas pelas escolhas dos espectadores<sup>15</sup> (e possivelmente criadores de SND), diferenciando-se das demais *mediadances* justamente por não possuírem uma linearidade pré determinada contendo um início, um meio e um fim. Tem-se, então, um banco de fragmentos<sup>16</sup> de SND aparentemente "independentes" (ou seja, desenvolvidos por um usuário do aplicativo), mas que estão ligados a uma imensa rede hipertextual.

Ainda que os trechos de SND possam repetir certos elementos da coreografia (normalmente regidos por um recorte musical/sonoro específico), o processo de edição audiovisual no aplicativo permite com que sejam feitas apropriações (como a utilização de enquadramentos diferenciados, o uso de filtros, e/ou efeitos, etc.), ou mesmo a inclusão de características ou passos peculiares na coreografia de cada usuário, construindo um processo criativo, único e coletivo. Como exemplo, é possível citar danças desenvolvidas no aplicativo *TikTok*, onde sujeitos incorporam à performance coreográfica elementos de sua realidade, de sua identidade, apontando para fragmentos de SND inéditos, criativos e únicos que acabam por se ligar através da trilha sonora ou mesmo das marcações criadas no aplicativo.

<sup>14</sup> O termo "hipertexto" foi cunhado por Ted Nelson em 1965. De acordo com Levy, "tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira" (LÉVY, 1993, p. 33).

<sup>15</sup> Reconhece-se a presença dos algoritmos presentes nas plataformas que, de certo modo, poderão direcionar o caminho de cada usuário da PRS à SND.

<sup>16</sup> Em geral de 15 a 30 segundos no aplicativo *TikTok* e no *Reels* do *Instagram*.



**Figura 1:** Compilação de SND desenvolvidas no TikTok onde usuários, a partir de um mesmo trecho da música “Someone You Loved” (Lewis Capaldi), apropriam-se de elementos coreográficos, ressignificando a performance de forma individual e incluindo-a na SND.

FONTE: imagens coletadas do Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=vFz0RpzJfRQ> e <https://www.youtube.com/watch?v=vFz0RpzJfRQ>) Acesso em 11 jan. 2021.

Conseqüentemente, não há uma obra final, mas há constructos do produto que tem o intuito de serem visualizados pelas redes sociais dos usuários que a desenvolvem na internet. Por este motivo, podemos pensar as composições de SND como *obras abertas*<sup>17</sup> (ECO, 1991), pois comportam múltiplas possibilidades interpretativas, não impondo limites à adição de novas performances.

A presença da *coletividade* em sua composição é outra característica, podendo caracterizá-la como uma dança *crowdsourc*e, por exemplo. Um sujeito realiza a dança e "convida" outros usuários da plataforma a participarem. Os usuários que aceitam, fazem o mesmo processo: dançam e estimulam outros atores da rede e assim sucessivamente, formando uma rede de performances e/ou coreografias coletivas de SND dentro da plataforma. A dança flui na "lógica da completação" (SILVA, 2000), sua criação se dá no devir, onde qualquer usuário da PRS pode colaborar na sua composição<sup>18</sup> ou produção (edição), implicando em uma significação processual, colaborativa e coletiva.

<sup>17</sup> As obras na cibercultura possuem o potencial de serem abertas, pois não possuem limites nítidos: “os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obra acontecimento (...). Muitas obras da cibercultura não possuem limites nítidos. São obras abertas” (LÉVY, 1999, p. 147).

<sup>18</sup> É importante salientar que a composição destas SND se dão pensadas (pelos seus idealizadores e compartilhadores) por meio de uma criação para a internet, para as redes sociais online na qual as interações estão suportadas pelas PRS e possuem uma linguagem muito particular.

## b) o palco virtual: as plataformas de redes sociais

Por se tratar do ciberespaço, a SND vai ocorrer em um “espaço-palco” virtual, global, atemporal, ubíquo, social, permanente, replicável e buscável (BOYD, 2007). Virtual por não ser mais concreto, por ser abstrato (LÉVY, 1999). Global por atingir praticamente todas as esferas do planeta com uma rapidez peculiar da internet, caracterizando a replicabilidade. Atemporal porque se perde a noção do ineditismo pelo excesso de informações circulantes, podendo algo que foi publicado há muito anos, voltar com mais intensidade ainda para as redes sociais online. É ubíquo porque se faz em conexões permanentes e localizadas em qualquer lugar devido à mobilidade, “como habilidade de se comunicar em qualquer lugar com aparelhos computacionais espalhados pelo meio ambiente” (SANTAELLA, 2013, p. 139).

Este espaço é tratado por boyd (2007), como um lugar público (e podemos aqui, fazer uma relação com os teatros e praças públicas, onde a dança física acontece), porém mediados pela internet. Nestes espaços existirão a permanência (ou seja, o que é publicado na rede, permanece na rede), a fácil buscabilidade (por meio de recursos como palavras-chaves ou *hashtags*) e replicabilidade (fácil difusão) da SND (BOYD, 2007). Significa pensarmos que quando o produto audiovisual entra na PRS, ele é mesclado com os discursos deste espaço, adquirindo suas características e, assim, fazendo parte da esfera e lógica das redes sociais na cibercultura.

A própria noção de tempo deste palco das PRS é redefinida. Enquanto processo, antes de se ter a SND, lida-se com a dança efêmera que é registrada por aparatos tecnológicos de algum modo (*smartphone, tablets, etc.*). Lida-se com um tempo físico que, por meio das tecnologias, é recortado, colado, modificado e costurado de acordo com a narrativa que o ator busca propor. Após esta montagem, quando esta obra é postada na plataforma, ela entra na lógica das redes e o tempo é o do ciberespaço: um tempo não linear, não cronológico, ainda que real. Tem-se um tempo marcado pela interatividade, que altera o sentido cultural que se tinha anteriormente de tempo (e de espaço!). Assim como o espaço, o tempo passa a ser simbólico. Não é mais exatamente como o tempo físico. Há um novo entendimento do sujeito dentro do tempo do ciberespaço e, conseqüentemente, da SND.

Por este motivo, uma SND no TikTok, por exemplo, é postada pelo seu realizador em determinado horário, mas poderá ser visualizada pela sua rede em

diferentes tempos, assim como também poderá ser visualizada por outros usuários através de caminhos oferecidos pelo aplicativo, implicando na percepção de permanência da obra na rede.

Com a entrada na era digital e virtual, o espaço real em 3D no qual o corpo se movimenta, dilata-se sobre efeito do transporte da mente pelos espaços multidimensionais da ciber-realidade. Entre esta dimensionalidade dilatada e o espaço 3D, o corpo torna-se uma superfície intermediária, torna-se um meio e uma mediação entre o presencial e o virtual, adquirindo ele mesmo uma nova dimensão multiplicada (SANTAELLA, 2004).

Este tempo do “espetáculo” da SND no TikTok age na relação do *audiovisual* na rede e na própria percepção da dança que é desenvolvida anteriormente. Ainda que possa existir uma representação do concreto (com alusão ao tempo e ao espaço físico), a (re)leitura da forma da dança no ciberespaço é nova, é outra diferente do modo tradicional da dança. É possível pensarmos que há a revelação de outras qualidades corporais, temporais e espaciais que talvez não seriam percebidas na estrutura tradicional da dança. A seguir, apresento a imagem de um exemplo de SND onde o corpo e o espaço são outros no fazer dança.



**Figura 2:** Fragmento de SNG com performance em trecho da música “*Did somebody break your heart*” (Jason Derulo) interpretado por um avatar (corpo virtual).

FONTE: *Printscreens* feitos pela autora no app *TikTok* durante a observação.

Tem-se um corpo inorgânico, virtual e dançante em um espaço também virtual. Assim como outras danças para a tela, tendo como “palco” a tela construída e limitada pelas tecnologias audiovisuais pela escolha do editor do produto audiovisual, o olhar da SND é modificado e estendido pela câmera, possibilitando com que a imagem do dançarino alcance uma universalidade de ambientes, detalhes, corpos e tempos diferenciados. São as tecnologias agindo como extensões do corpo (MCLUHAN, 1974) que dança (o corpo virtual), e do olho que vê (o espectador) através de um palco bidimensional (a tela como palco) que nos direciona a noções multidimensionais diversas por meio de suas possibilidades de composição.

### c) Os artistas-públicos: usuários das PRS

As SND são desenvolvidas e assistidas por sujeitos que compreendem a prática colaborativa e criativa de distribuição livre de conteúdo na internet por meio das PRS, transitando tanto no universo de produtores/criadores, quanto no de consumidores/visualizadores de audiovisualidades no ciberespaço, sendo conhecidos como *prosumers* (AMARAL, 2012). Tem-se, então, “não-especialistas” (ou “amadores”) em horizontalidade com profissionais, pois todos usuários podem publicar conteúdo em uma escala e audiência global, capaz de torná-los “influenciadores digitais” em poucos minutos pela viralização de sua SND.

Conforme falado anteriormente, por meio da SND, a obra e o artista “dançam” visando a exploração das potencialidades que o corpo assume por meio do espaço-tempo tecnológico propiciado pelas conexões tecnológicas das PRS. Para além disso, estes artistas e usuários da plataforma buscam incentivar a interação do público e de seus seguidores convidando-os para a participação através de suas autorias na publicação.

Logo, a SND não tem a posição do coreógrafo fechada e nem a determinação dos dançarinos. Ainda que ela possa se basear em passos e/ou performances desenvolvidas por *influencers* digitais ou mesmo artistas populares, a lógica é centrada nesta apropriação social feita pelos participantes. O processo de adaptação de passos, de releituras e até mesmo de uma nova criação, aponta ser um dos estímulos para a sua criação.

Santaella (2010) aponta esta extensão da dança na cibercultura quando fala da ciberarte como algo que vai além da compreensão, da ação de entendimento

social enquanto ambiente criado pelo artista, mas como um novo lugar de interação, de colaboração com o usuário, capaz de indefinir o papel do emissor (artista) com o receptor. Logo, o sentido ou mesmo significado da SND está à mercê dos contextos históricos, sociais e culturais, podendo retornar a ser desenvolvida anos após a sua primeira concepção.

Não se busca uma clara distinção entre dançarinos, coreógrafos, editores e públicos (talvez eles sejam papéis somados pelos atores sociais atuantes) como em outras composições que envolvem a linguagem da dança. Todos os participantes da plataforma *TikTok* podem assumir estas posições a qualquer instante. Por isso, ela está sempre em processo, em movimento que será continuado pelos atores da rede. Logo, ela é participativa, criativa, poética, política e polifônica. As telas se tornam lugares de coreografias e, até mesmo, de performances colaborativas.

Salienta-se que a linguagem computadorizada na mídia, alterou profundamente a questão das tecnologias interativas, propondo para o corpo atuador – sujeito e objeto da dança – uma atualização sem fronteiras, modificando as relações entre os criadores e suas obras, instaurando novas possibilidades de representação e inaugurando outras abordagens sobre as relações espaço-temporais, afetando sobremaneira as etapas de comunicação, não mais centradas no paradigma: emissor-canal-receptor. O leitor/usuário, agora, é coautor na obra de ciberdança. Ele atua/seleciona de forma hipertextual e ativa, os comandos e a sequência em que as imagens híbridas se darão a conhecer (WOSNIAK, 2013, p. 6-7).

Além disso, o espectador nas PRS é tornado uma “audiência invisível” (BOYD, 2010). Ou seja, serão usuários do aplicativo não claramente identificáveis e que são percebidos através de dados quânticos (visualizações, curtidas, comentários, etc.) nestes espaços públicos mediados.

Assim, na SND o artista também é o público, assim como também o dançarino, o coreógrafo e o editor. E, mesmo que exista em algum momento a distinção destes sujeitos, não parece haver importância, pois a essência da SND está no compartilhamento da informação, da dança e nas interações provenientes da ação.

#### **d) A intenção: interação, dinâmica e valores sociais**

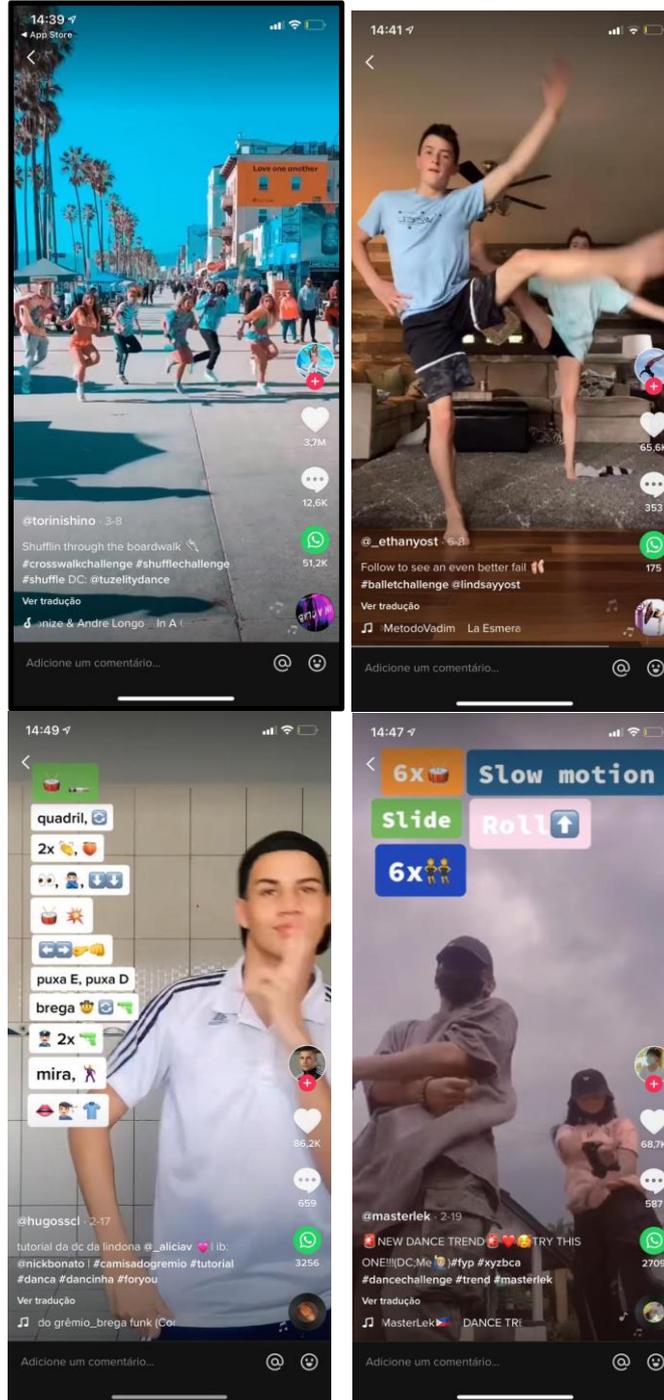
Do mesmo modo que a dança, a produção de SND possuirá intenções para ocorrer. Esta, por sua vez, aponta ser motivada por causas provenientes da linguagem das redes sociais na internet, justamente por partilhar do capital presente, promovido por estas plataformas de sustentação de obras audiovisuais. Assim, os

1773

produtores de SND buscam, através de suas publicações, a interação que abre a possibilidade de agregação de novos sujeitos/seguidores/visualizadores e, conseqüentemente, potenciais difusores de seus trabalhos artísticos.

Estas interações parecem ser estimuladas por dinâmicas sociais fundamentais para a compreensão deste fenômeno (BERTALANFFY, 1975), como as apontadas por Primo e Recuero (2005): a cooperação e a competição. A cooperação parte do interesse comum entre os participantes de construir conteúdos coletivamente e contribuir na sua propagação. Ela resulta da conversação entre os atores e o desejo de fazer parte do coletivo. Já a competição é uma disputa não hostil<sup>19</sup>, geralmente com um propósito pré-determinado entre atores ou grupos da rede (PRIMO e RECUERO, 2005). Nas SND, por exemplo, são lançados “desafios” aos atores da rede, convidando-os a entrar no “jogo”, como as *hashtags* #crosswalkchallenge #balletchallenge ou mesmo são apropriadas danças como #someboybreakmyheart.

<sup>19</sup> Quando esta competição se torna hostil, tem-se o conflito (PRIMO e RECUERO, 2005).

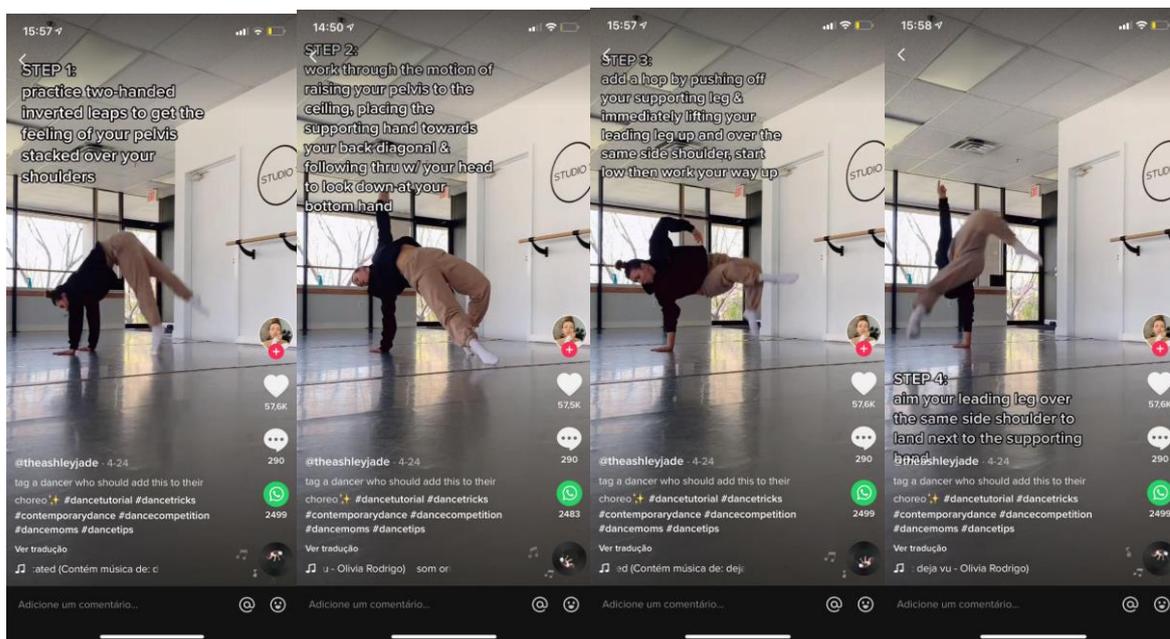


**Figura 3:** exemplos de possíveis estímulo à dinâmica da competição que fomenta a SND no *TikTok*.  
**FONTE:** *Printscreens* feitos pela autora no app *TikTok* durante a observação.

Nas duas imagens superiores, temos o desafio #crosswalkchallenge (o qual grupos foram desafiados a desenvolver uma dança andando nas ruas) e o #balletchallenge (o qual o usuário é desafiado por outro para fazer um trecho de uma coreografia de ballet de repertório). Nas duas imagens inferiores apresentadas na Figura anterior, temos trechos de uma outra forma de “desafio”, o qual se caracteriza

por um “tutorial” baseado em uma sequência de imagens (*emotions*) que “ensina” passos de uma coreografia de um trecho musical. Logo, os participantes são convidados a executá-la apenas olhando as imagens, dentro do ritmo.

Como exemplo da dinâmica de cooperação na SND, trago uma imagem que representa trechos de uma SND, o qual o usuário dança e, juntamente, apresenta a descrição de como executar os passos.



**Figura 4:** exemplo de possível estímulo à dinâmica da cooperação de um usuário produtor de SND para outros.

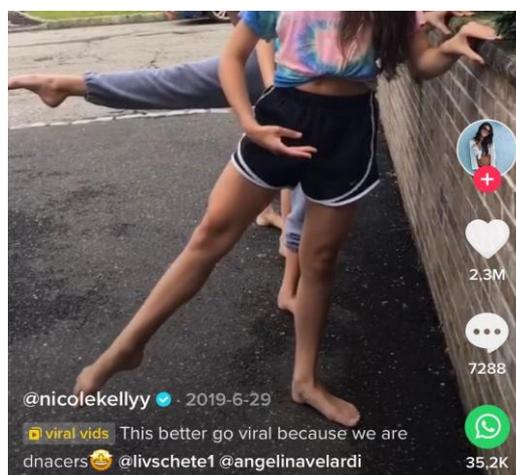
FONTE: *Printscreens* feitos pela autora no app *TikTok* durante a observação.

Recuero (2009), ao analisar as dinâmicas sociais de plataformas de redes sociais compreende a existência de quatro valores que são buscados pelos seus usuários. Eles são a visibilidade (a capacidade de ser visível, ou seja, de publicar algo e alcançar muitos outros integrantes da plataforma), a popularidade (a capacidade de se tornar conhecido, popular), a reputação (o modo como o usuário é classificado diante do grupo social) e a autoridade (a propriedade que o usuário adquire sobre determinado assunto diante do grupo).

Ao pensar nas SND, podemos compreender a permanência destes valores nos fragmentos de SND publicados pelos seus agentes, funcionando como possíveis recompensas esperadas e direcionando a intenção da participação.

A interface do *TikTok* oferece ferramentas que permitem a percepção destes valores. Ao lado inferior direito de cada publicação, há ícones que apontam a

possibilidade de se adicionar a pessoas responsável pelo trecho postado. Há também ícones que indicam a quantidade de pessoas que “curtiram” o vídeo (ou seja, que o aprovaram); a quantidade de pessoas que comentaram a produção (ou seja, que tiveram uma interação mais síncrona); a quantidade de pessoas que compartilharam o trecho em outras PRS (no caso, o *Whatsapp*).



**Figura 5:** Ícones (à direita) oferecidos pelo *TikTok* que promovem valores sociais buscados pelas redes sociais virtuais.  
 FONTE: *Printscreens* feitos pela autora no app *TikTok* durante a observação.

Em trabalho anterior, com autoria com Chies (2021), percebemos que estas motivações serão impulsionadas pela interface intuitiva do aplicativo, pois ela facilita o processo audiovisual. Do mesmo modo, são estimuladas pela proposta interativa das PRS (conforme apresentado anteriormente) e sofrem consequências do contexto histórico e social vigente.

#### 4. Considerações Finais

As *mediadances* trazem outras formas de pensar a concepção e a significação da dança nos universos midiáticos. Desse modo, compreender a linguagem audiovisual e tecnológica em horizontalidade com a linguagem da dança, torna-se essencial para o entendimento destes novos fazeres artísticos. Entretanto, formatos inovadores de composições surgem constantemente, provenientes da ação criativa de sujeitos que vivenciam e experienciam novas ferramentas e possibilidades em espaços virtualizados. Entre estes formatos, trouxe neste trabalho, as *social network dances*.

Compreendidas como um híbrido artístico fruto da cibercultura, estas produções nascem com as plataformas de redes sociais, abrindo outros sentidos para a interação mediada pela internet e ampliando a percepção de papéis e performances audiovisuais. Tem-se obras coletivas, abertas, não lineares e hipertextuais compondo uma SND em espaços com infinitas possibilidades. O espectador é também público, criador, coreógrafo e dançarino, centrando a preocupação na elaboração estética e artística dentro da lógica das redes sociais.

Para tanto, se faz necessário um entendimento do espaço na qual ela ocorre, no tempo e nas possibilidades e limites das plataformas de redes sociais que hospedam essas produções. O corpo é ressignificado, assim como o tempo e o espaço, estando à mercê das apropriações sociais decorrentes dos contextos históricos vivenciados.

Percebeu-se ainda, que o resultado social ocasionado pela dança na plataforma através da promoção de valores sociais como a visibilidade, a popularidade, a reputação e a autoridade, indica ser uma forte motivação para o desenvolvimento das SND. Elas entram na lógica das dinâmicas sociais estimuladas pelas plataformas de redes, visando a interação e a expressão artística e social permeada pelas tecnologias da informação e da comunicação.

Não basta apenas dançar, apenas sentir. A cultura digital, por meio destes aparatos tecnológicos, aponta para a necessidade de participação, de ação e de interação social. Fazer, produzir, ser parte da obra, torna-se uma premissa de sentido, a fim de construir verdadeiras redes coreográficas coletivas onde as audiovisualidades da dança parecem não ter - jamais - um ponto final.

Rebeca Recuero Rebs  
Universidade Federal de Pelotas  
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 UFPel. Graduada em Jornalismo e doutora e mestre em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Pós-doutorado em Letras (UFPel). É líder do Grupo de Pesquisa em Produções Audiovisuais na Cibercultura PRACIBER (ufpel.edu.br).

## Referências

- AMARAL, Inês. **Participação em rede**: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. 2012. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/59891> .Acesso em: 22 jun. 2021.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e m’dia**. Zahar, 2007.
- BELLOUR, Raymond. L’entre-images: photo, cinéma, vidéo. Paris: **La Différence**, 1990.
- BENCH, Harmony. Screendance 2.0: Social dance-media. **Journal of Audience & Reception Studies**, v. 7, n. 2, p. 183-214, 2010. Disponível em: <[https://www.academia.edu/download/54922568/Bench\\_Screendance2.0.pdf](https://www.academia.edu/download/54922568/Bench_Screendance2.0.pdf)>. Acesso em: 02 fev. 2021.
- BASTOS, Dorotea Souza. **Mediandance**: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais. 2013.
- BERTALANFFY, Ludwig. **Teoria geral dos sistemas**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- BOYD, d. “Social Network Sites: Public, Private, or What?” In: **Knowledge Tree 13**, May, 2007. Disponível em: <Microsoft Word - KnowledgeTree.doc (danah.org)>. Acesso em: 14 dez. 2020.
- CHIES, Luiza; REBS, Rebeca Recuero. PANDEMIA E AS MOTIVAÇÕES SOCIAIS PARA A PRODUÇÃO DE CIBERDANÇAS NO TIKTOK. **Revista da FUNDARTE**, v. 44, n. 44, p. 1-19, 2021. Disponível em: <http://www.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/852> . Acesso em: 23 jun. 2021.
- COLEMAN, J.S. Social capital in the creation of human capital. **American Journal of Sociology**, n.94, p. S95-S120, 1988.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FRAGOSO, Suely. Um e muitos ciberespaços. **Olhares sobre a Cibercultura. André Lemos e Paulo Cunha (orgs). Porto Alegre: Sulina, 2003.**
- LEMOS, André. Cibercultura. **Porto Alegre: Sulina**, v. 320, 2002.
- LEMOS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. **Revista Famecos**, v. 8, n. 15, p. 44-56, 2001. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/3119>>. Acesso em: 30 jan. 2021.
- LÉVY, Pierre. **tecnologias da inteligência**, As. Editora 34, 1993.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **Que é o Virtual?**, O. Editora 34, 2003.
- MARQUES, Danieli Alves Pereira et al. Dança e expressividade: uma aproximação com a fenomenologia. **Movimento**, v. 19, n. 1, p. 243-263, 2013.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.
- PIMENTEL, L. C. M. **Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias**. 2000. 184 f. **Dissertação** (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.
- PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel. Conflito e cooperação em interações mediadas por computador. **Contemporanea: Revista de Comunicação e Cultura**, v. 3, n. 1, p. 38-74, 2005. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_904.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_904.pdf)>. Acesso em: 30 jan. 2021.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Editora Sulina, 2009.

- RECUERO, Raquel. A Nova Revolução: As Redes são as Mensagens. IN: BRAMBILLA, Ana (org). **Para entender as mídias sociais**. Salvador, BA: Edições VNI, 2011.
- ROSENBERG, Douglas. **Screendance: Inscribing the ephemeral image**. Oxford University Press, 2012.
- SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. Paulus, 2004.
- SANTAELLA, Lucia, **Comunicação Ubíqua** - Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Editora Paulus, 2013.
- SANTANA, Ivani. Pequena introdução à dança com mediação tecnológica. In: **Revista da Fundação Cultural da Bahia**. Disponível em: [www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista/20bahia/danca/medita](http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/04/revista/20bahia/danca/medita). Acesso em 22 de jun 2021.
- SCHILLER, Gretchen. The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art. 160p – **Tese de Doutorado**. England: University of Plymouth, 2003.
- SILVA, M. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000. \_\_\_\_\_. **Educación interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y on-line**. Madrid: Gedisa, 2005.
- SUROWIECKI, James. **The wisdom of crowds**. Anchor, 2005.
- WOSNIAK, Cristiane et al. O corpo e as midi (ações) tecnológicas na emergência de novas subjetividades para a dança em ambientes digitais. **Tuiuti: Ciência e Cultura**, v. 4, n. 46, 2013

## O conceito de Grama em Bernard Stiegler para refletir a Dança e Tecnologia

Thainá Maria Silva Carvalho (UFMG)  
Jalver Machado Bethônico (UFMG)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** O artigo apresenta o conceito do grama em Bernard Stiegler como ferramenta para refletir o movimento na Dança e Tecnologia. A partir da observação da técnica de Motion Capture, o estudo aponta a produção de diferentes modelos de gramas da Dança, que apresentam outras formas de organizar e reorganizar o movimento, propiciando o surgimento de novas gramáticas da Dança. Pensar a dança a partir do grama e do processo de gramatização, é propor uma dança mais atenta aos processos tecnológicos dos quais participa, seus impactos, suas materialidades e sensibilidades.

**Palavras-chave:** GRAMATIZAÇÃO; CAPTURA DE MOVIMENTO; DANÇA E TECNOLOGIA;

**Abstract:** The article presents the concept of gramme in Bernard Stiegler as a tool to reflect movement in Dance and Technology. From the observation of the Motion Capture technique, the study points to the production of different models of Dance grammes, which present other ways to organize and reorganize the movement, enabling the emergence of new Dance grammars. Thinking about dance based on gramme and the grammatization process is to propose a dance that is more attentive to the technological processes in which it participates, its impacts, its materialities, and sensibilities.

**Keywords:** GRAMMATIZATION; MOTION CAPTURE; DANCE AND TECHNOLOGY.

### 1. Introdução<sup>1</sup>

Dança e Tecnologia é um campo híbrido de produção. É um tipo de arte que se desenvolve no diálogo entre as possibilidades e as práticas do universo da Dança com as possibilidades e as práticas do universo tecnológico. Nessa perspectiva, é um campo de criação que permite um olhar mais atento às dinâmicas envolvidas nos modos de funcionamento, organização, manutenção e percepção

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte da dissertação de mestrado intitulada “Do modo de percepção dos dispositivos tecnológicos: o processo de gramatização na Dança e Tecnologia” de Thainá Maria Silva Carvalho, defendida em junho de 2021.

dos dispositivos tecnológicos, como capazes de produzir poéticas. Com isso, é um território que cada vez mais tem mostrado o que mais a Dança pode ser. Em suas diversas possibilidades de relação com os dispositivos tecnológicos, pode nos mostrar outros modos de perceber e organizar o movimento. Nesse sentido, o artigo busca apresentar o conceito de Grama em Bernard Stiegler como ferramenta para refletir sobre as materialidades do movimento na Dança e Tecnologia, observando a lógica de captura digital de movimento, em especial o *Motion Capture*.

A filosofia de Bernard Stiegler (1952-2020) é orientada pela discussão sobre a técnica. Para o autor o fenômeno humano é definido pela sua tecnicidade. Em *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus* (1994), o autor defende que o fenômeno humano seria inventado pela técnica, ou como se ambos tivessem se co-inventado. Observando o fenômeno social a partir de sua historicidade material, Stiegler aponta que além dos seres inorgânicos das ciências físicas e dos seres organizados da biologia existem os seres inorgânicos organizados ou objetos técnicos. Tais objetos se inscrevem no mundo e desenvolvem modos de agir.

É neste contexto que Stiegler observa o processo de gramatização, onde um fluxo de informação é quebrado por um novo médium em elementos discretos, que os reorganiza em um novo suporte. O conceito de grama se refere aos elementos discretos que se desenvolvem na nova estruturação de um fluxo de informação. Para refletir a Dança e Tecnologia, o processo de gramatização, bem como o conceito de grama nos auxilia a encontrar outras materialidades que o movimento assume a partir dos diferentes dispositivos. Como exemplo,

As tecnologias de captura de movimento não capturam a figura do corpo em movimento, mas o movimento a partir da pressão nos sensores ou marcadores, orientação, ângulo, velocidade e posição. O movimento se transforma em um conjunto de dados, transformando a concretude física e anatômica do corpo em várias séries de momentos. (PORTANOVA, 2006, p. 190)

Refletir a Dança e Tecnologia a partir do processo de gramatização colabora para uma perspectiva menos antropocêntrica, o que não significa uma dança menos interessada na corporeidade e nas questões e subjetividades humanas e sim mais atenta ao mundo material do qual participa, seus impactos, suas possibilidades e sensibilidades poéticas. Também incentiva o pensamento criativo a partir das poéticas tecnológicas, colaborando para novos modos de refletir e fazer dança.

## 2. A técnica de Motion Capture

A captura de movimento com computadores tem sua origem na área da saúde, por volta da década de 1980. Pouco tempo depois, publicidade, cinema e a indústria de jogos começaram a utilizar e investir efetivamente na técnica. Contudo, é possível considerar que os experimentos que deram origem ao cinema também influenciaram a técnica de *Motion Capture* como a conhecemos hoje. Isso pois cinema e *Mocap* trabalham com a mesma premissa, captar instantes da imagem e do movimento.

Os primeiros experimentos de Étienne-Jules Marey procuravam registrar o movimento, como indica Kittler (1986) “para além das ilusões de óptica”. Antes de se tornar presidente da Sociedade Francesa de Fotografia, Marey estudava o movimento para aplicar na indústria e no campo da fisiologia. Em uma época de intenso desenvolvimento industrial, o estudo do movimento dos corpos era essencial para que se desenvolvessem formas de execução de tarefas menos cansativas e mais simples, visando o aumento da velocidade de produção. Nesse sentido, “era necessário que cada ação fosse desmembrada em suas menores partes constituintes” (Bukatman Apud Buccini, 2017), numa investigação que gramatizava o fluxo do movimento num reconhecimento que decompunha forças, direções e fases.

Antes do surgimento da cronofotografia, Marey utilizava o disco mágico ou *Phenakistoscope* para analisar o movimento de animais e do corpo humano. Este dispositivo era popular entre as crianças, pois se tratava de um disco com diversos desenhos que ao girá-lo animavam as imagens. Marey utilizava desenhos mais próximos à anatomia humana e animal, para obter um resultado mais próximo ao movimento real. Esses primeiros experimentos cronográficos de Marey inspiraram os estudos de Eadweard Muybridge no que depois resultou nas famosas fotos da série *Animal Locomotion*. Como conta Kittler (1986), Muybridge apenas substituiu a gravação mecânica dos traços, pela gravação óptica. Logo, o próprio Marey se apropriou das modificações de Muybridge e desenvolveu a primeira câmera serial.

A série de fotos intitulada *Animal Locomotion* de Eadweard Muybridge se trata de um estudo do movimento de animais e humanos, realizados na década de 1870 Universidade da Pensilvânia. O estudo foi induzido por um pedido do ex-governador do estado da Califórnia, Leeland Stanford, que gostaria de saber se ao cavalgar, seu cavalo ficava com as patas suspensas no ar ou ao menos uma pata

estaria apoiada no chão. “O resultado alcançado por Muybridge era uma sequência de fotos individuais, cada uma trazia em si um determinado instante do fluxo do movimento”. (Buccini, 2017, P. 54)

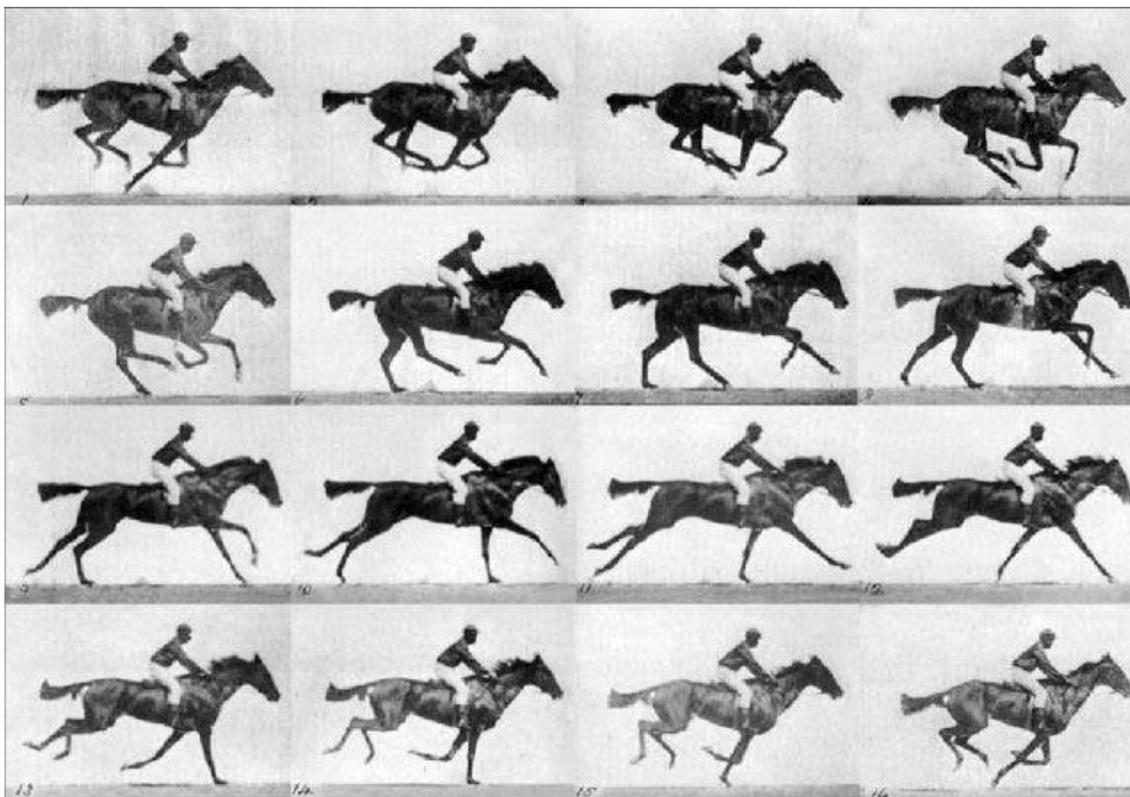


Figura 6 - Eadweard Muybridge, Human and Animal Locomotion, Plate 626, photographs taken between 1878 and 1887. Wikimedia Commons. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/304338906\\_%27A\\_series\\_of\\_surfaces%27\\_The\\_New\\_Sculpture\\_and\\_Cinema/figures](https://www.researchgate.net/publication/304338906_%27A_series_of_surfaces%27_The_New_Sculpture_and_Cinema/figures) Acesso em 29 de Junho de 2021.

A rotosopia também foi uma das técnicas de captura de movimento precursora do *Motion Capture*. Foi desenvolvida em 1915 por Max Fleischer para a área de animação. Em linhas gerais, a técnica consiste em desenhar movimentos a partir de uma imagem *live action*, substituindo a fotografia por um registro pictórico. Ou seja, cenas com atores reais eram gravadas e depois os desenhistas traçavam as silhuetas frame a frame para garantir um movimento mais próximo do real. Apesar de ser uma técnica desenvolvida para facilitar o trabalho dos animadores, na prática não se provou tão eficaz. Além da duração desse processo ser tão ou mais longa que criar e desenhar cada posição dos personagens, o efeito da rotosopia em algumas animações gerava um estranhamento no público, além dos custos mais altos em todo o processo.

Já na década de 1980, a técnica de captura do movimento passa a acontecer também com computadores. Segundo Gomide (2013) é um processo que permite traduzir uma atuação ao vivo em uma atuação digital. Citando a definição de Menache (2000), captura de movimento é o processo de gravar o movimento ao vivo e traduzi-lo em termos matemáticos utilizáveis ao rastrear um número de pontos-chave no espaço através do tempo e combiná-los.

O processo de captura do movimento através do computador pode acontecer de diversas maneiras, e uma das técnicas mais conhecidas é através dos sistemas *Motion Capture*. Segundo Gomide (2013), em 1984 foi desenvolvido o primeiro comercial televisivo com o sistema, intitulado *Brilliance* transmitido no intervalo do *Super Bowl* em 1985. Já o primeiro filme a utilizar a técnica foi *O Exterminador do Futuro*, de James Cameron de 1991. No universo da Dança, o *Motion Capture* ganha espaço com o projeto *Hand Drawn Spaces*, de Paul Kaiser, Shelly Eskhar e Merce Cunningham de 1998, como comenta Santana (2006).

Existem diferentes sistemas *Mocap*, como comenta Gomide (2013), e estes podem ser classificados em ativos ou passivos, síncronos ou assíncronos, com marcadores ou sem marcadores, e de acordo com os princípios físicos empregados: mecânicos, magnéticos ou ópticos. Os sistemas mecânicos podem ser acústicos, inercial ou com base em próteses. Sistemas para captura de movimento ativos são aqueles os quais os marcadores geram e transmitem algum tipo de sinal para que a captura aconteça. Sistemas passivos de captura de movimento trabalham com marcadores que não geram sinais e não transformam o ambiente. Sistemas síncronos permitem captar o movimento e em tempo real ser processado e utilizado, já sistemas assíncronos aproveitam os dados em outro momento.

Em síntese, os sistemas *Mocap* trabalham da seguinte maneira: são colocados marcadores no corpo do indivíduo que se queira capturar o movimento. Outros dispositivos captam informações obtidas a partir desses marcadores. Por exemplo, nos sistemas mecânicos acústicos, transmissores de sons são dispostos no corpo, enquanto outros dispositivos calculam a velocidade em que os sons são recebidos. A partir dessa informação chega-se à localização de cada som e esse conjunto de informações são o que constitui o movimento para um sistema acústico. Em outro sistema, o mecânico inercial, são utilizados giroscópios e acelerômetros nas articulações do corpo do indivíduo. O giroscópio é um dispositivo que mede as mudanças de direção executadas pelo indivíduo. Já o acelerômetro é um dispositivo

que mede a variação do movimento a partir da aceleração e fornece valores nas coordenadas x, y e z. No sistema mecânico com base em prótese, uma estrutura é vestida pelo indivíduo e nela existem medidores de ângulo e direção. Nos sistemas magnéticos por sua vez, emissores dispostos no corpo do performer produzem campos magnéticos de baixa frequência que são detectados pelos receptores. Aqui, as posições e direções dos movimentos do performer são medidas pela velocidade em que as ondas chegam nos receptores. Nos sistemas ópticos ativos são dispostos emissores com fontes de luz nas articulações do performer e câmeras de vídeo com sensores fazem a localização e captura do movimento. Nos sistemas ópticos passivos, são dispostos refletores nas articulações do performer. Esses marcadores refletem a luz oriunda de uma fonte externa, e a partir dessa luz refletida é que as câmeras de vídeo localizam e capturam o movimento.

### 3. O Grama

Os experimentos do século XIX de Marey e Muybridge permitiram observar o movimento em suas possíveis divisões a partir dos dispositivos criados em cada experimento. Como pontua Portanova (2006), representaram a pré-história do cinema. O cinema nasce de uma tentativa de discretizar o movimento, pra tempos mais tarde, devolver o movimento com a ilusão cinematográfica. É possível que o cinema seja o exemplo mais bem sucedido de produtor de gramas: divide o movimento em elementos recombinaíveis capazes de produzir significados e novas linguagens.

O aparelho cinematográfico analisa o movimento da mesma forma que o alfabeto fonético analisa a linguagem falada - ou seja, discretamente. E o que é analisado tecnicamente dessa forma pode então ser sintetizado tecnicamente. (ERNST, 2016, p. 49)

O conceito de grama surge em uma crítica ao logocentrismo da sociedade ocidental no pensamento de Jacques Derrida sobre a escrita. O autor observa a posição de superioridade dada a *phoné* ou a fala. Essa dinâmica assume que a *phoné* estaria mais próxima a uma interioridade do humano e assim, mais próxima a uma verdade inicial, mais próxima a construção das idealidades ou do pensamento. Nesse sentido, a escrita seria subordinada a fala. Em Gramatologia (1967), Derrida propõe pensar a escrita como um processo anterior à fala, como condição de

possibilidade para que as ideias se construam, como se a formação de determinado pensamento não se desenvolvesse sem um suporte.

Nessa perspectiva, mais especificamente em uma crítica ao dualismo do modelo do signo de Saussure (significante e significado), Derrida apresenta o grama. No conceito de signo, significante se refere a sua face tangível, material. Já o significado se refere ao conceito, ao abstrato, sua face transcendental. Entretanto, para Derrida, “não há significado que escape, mais cedo ou mais tarde, ao jogo das remessas significantes, que constitui a linguagem” (Derrida, 1973, p.8). Em outras palavras, o significado funciona desde sempre a partir de sua face tangível, material, inscrita. Assim, o autor sugere o grama, uma estrutura multidimensional inscrita, sem uma face transcendental. O além do tangível só é possível a partir do tangível, e se dá a partir dele.

Bernard Stiegler (1994) retoma o discurso de Derrida para abordar as tecnologias contemporâneas. A escrita para Stiegler, é uma “formalização da memória e traz transformações do que já existe e das condições de antecipação e conexão entre as sociedades e seus futuros” (Stiegler, 1996, p. 110). A escrita dá origem a regras de memória. De acordo com o autor, a informática é uma técnica de formalização de memória, e a programação informática é uma gramática: atualiza as estruturas textuais e organiza a disposição espacial dos signos em um suporte.

Isso seria um processo de gramatização, a quebra do fluxo de informação pelo novo médium – informática -, que o reorganiza em uma outra forma de análise. Essa quebra do fluxo se dá a partir de um sistema de elementos discretos, estes elementos são os gramas. Segundo Tinnel (2015), Stiegler observa o processo de gramatização na mudança de símbolos cuneiformes para fonéticos, de ferramentas manuais para as máquinas de fábricas, na elaboração da engenharia genética: células são replicadas e revisadas como um alfabeto:

“Em todos os casos, um fluxo contínuo (por exemplo, fala, o corpo, o genoma) é dividido em um sistema de elementos discretos (por exemplo, caracteres alfabéticos, sistemas mecânicos, sequências de DNA recombinante). E, em todos os casos, a emergência do último sempre perturba, transforma e reconfigura o primeiro” (TINNEL, 2015, p. 135).

#### 4. O processo de gramatização na Dança e Tecnologia

A captura do movimento através do *Motion Capture* revela modelos de grama, de elementos discretos do movimento que são criados a partir da natureza matemática das tecnologias digitais. São gramas que surgem através de cálculos. Segundo Portanova (2006), o ponto e a medição das forças do corpo em movimento são alguns dos elementos estruturais do movimento para os sistemas *Mocap*. Nessa lógica, o ponto com seus referenciais para a medição (no tempo e no espaço) pode ser considerado um tipo de elemento discreto do movimento.

Como exemplo, temos o projeto *Asphyxia*<sup>2</sup> de Maria Takeuchi e Frederico Phillips. O filme experimental utilizou sensores Kinect (um tipo de sistema óptico) para a captura do movimento de Shiho Tanaka. Os dados do movimento da dançarina foram utilizados em um software 3D formando nuvens de pontos e depois combinados. O resultado do trabalho, nos ajuda a visualizar os gramas da dança produzidos pelas tecnologias de captura de movimento e avaliar o potencial expressivo dos gramas de cada camada da obra.

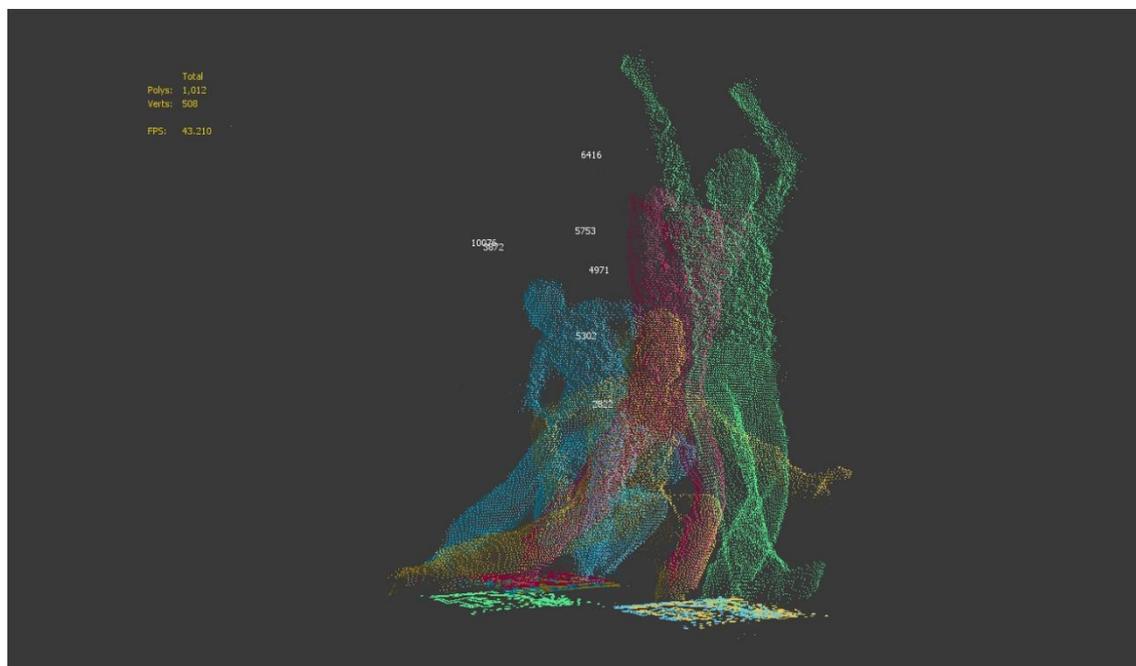


Figura 7 - Nuvens de pontos dos movimentos da dançarina combinadas. Disponível em: <http://www.asphyxia-project.com/gallery/us8z2calcpb62cw55297ai1id12uiu> Acesso em 29 de junho de 2021.

2 Disponível em: <http://www.asphyxia-project.com/film> Acesso em 29 de Junho de 2021.

No processo de gramatização observado por Stiegler, a quebra no fluxo de informação, permite que esta seja reorganizada em uma nova forma de análise. Essa nova produção de elementos discretos transforma e reconfigura o primeiro, reorganizando a disposição espacial e temporal dos signos em um novo suporte apresentando uma nova materialidade. Quando o *Mocap* produz dados referentes a medição e localização dos pontos do movimento no tempo e no espaço, produz uma série de valores numéricos discretos, processo ao qual chamamos de digitalização, que segue a lógica da programação informática já apontada por Stiegler como uma gramática. Esses números também podem ser observados como um modelo de grama da Dança.

Assim, através da digitalização, o movimento é organizado em uma série de valores numéricos discretos. Ainda que para alguns a programação informática se apresente como limitação, é possível reconhecer o imenso potencial dos números por sua natureza programável, que paradoxalmente “deixa de exercer papel apenas de medidor exato do movimento, descrevendo e prevendo, para gerar subjetividades e significados”, como pontua Portanova (2006). Em outras palavras, potencialidade de criar novas gramáticas de Dança. O número pode ter novas camadas de processamento gerando novos signos: sons gramaticalizados como Música, imagens gramaticalizadas como Motion Graphics, por exemplo.

Para pensar o processo criativo a partir do número enquanto modelo de grama, apresentamos a videodança *Corpo de Dados*<sup>3</sup>. O trabalho explora diferentes formas de registro do movimento, além do vídeo. As animações presentes na obra foram produzidas via software com dados de um sensor acelerômetro de um smartphone e mapeamento do movimento via ferramenta do programa VVVV. A animação da figura 3 foi desenvolvida via *Processing*<sup>4</sup>. Em síntese o código foi criado para desenhar a partir dos dados recebidos via acelerômetro, mantendo o rastro do movimento.

3 Disponível em: <https://carvalhothaina.art.blog/corpodedados/> Acesso em 29 de junho de 2021.

4 Linguagem de programação baseada em Java, de código aberto. Amplamente utilizado para projetos visuais. Mais informações: <https://processing.org/> Acesso em 29 de junho de 2021.

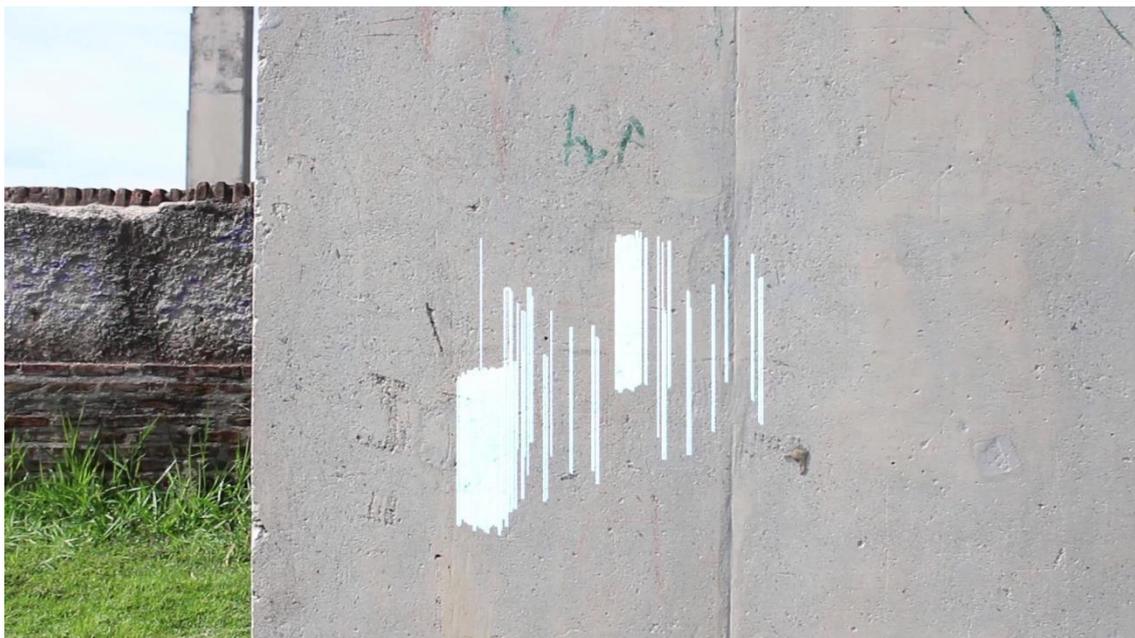


Figura 8 - Cena da videodança *Corpo de Dados* de 2021. Animação produzida com acelerômetro via *Processing*. Disponível em: <https://carvalhothaina.art.blog/corpodedados/> Acesso em 29 de junho de 2021.

As movimentações utilizadas para produzir as animações, em algumas cenas, são as mesmas executadas apenas pelo corpo no vídeo. Porém, é possível perceber que a movimentação da animação e a movimentação do corpo adquirem aspectos completamente diferentes. E isso se dá justamente pela potencialidade do número enquanto grama da Dança, revela outras dinâmicas de movimentação, outros modos de organizar e reorganizar o movimento, que podem resultar em outras estéticas e linguagens de dança.

Segundo Stiegler, a lógica do suporte informático faz surgir novas lógicas de linguagem. E assim, seu uso faz surgir gramáticas específicas para diferentes áreas da Ciência e da Arte. “A tendência técnica inclina os aparatos de formalização da memória para a multimídia, integrando imagens, sons, movimentos e cinestesia corporal” (Stiegler, 1996, p. 148). Obras que trabalham com tecnologias de rastreamento e captura de movimento por exemplo, precisam lidar com outras materialidades da dança (os dados obtidos) e com sua aplicação em outro objeto 3D ou 2D. Além do movimento virar uma série de números, o que já demanda uma necessidade de pensar a dança a partir de outra lógica de linguagem (linguagem informática), a aplicação desses dados em outros objetos também faz surgir novas lógicas de significação.

A movimentação capturada e aplicada nos objetos 3D ou 2D, apresenta outras dinâmicas se comparadas a executada pelo corpo. *Delays*, interrupções no fluxo de um movimento para outro, falhas na captura de algum ponto chave do corpo pelos sistemas gerando uma outra elaboração do movimento são alguns dos efeitos gerados que podemos identificar. Entretanto, esses mesmos efeitos determinam outro tipo de movimentação e configuram um tipo de linguagem visual para os trabalhos. Essa nova lógica do movimento permite que se produzam outras correlações estéticas com a dança.

Nesse contexto, é possível observar que algumas transformações e perturbações estejam aparecendo na área da Dança como um todo. A demanda de profissionais que dominem a linguagem informática, parcerias com laboratórios das áreas da saúde nas universidades, demanda de laboratórios específicos de captura de movimento nos cursos de Dança, a discussão do deslocamento do modo de trabalho de alguns profissionais, que antes se encontravam em constante movimento em salas de ensaios, teatros e palcos, agora muitas vezes se veem por mais tempo frente a uma tela de computador, dentre outros.

É importante lembrar que, já faz algum tempo que alguns profissionais da Dança utilizam a técnica de captura de movimento para desenvolver seus trabalhos. Porém, pelo acesso a tecnologias e novos dispositivos, esse conhecimento ficou muito ligado a espaços institucionais, empresas de jogos e cinema ou aos países do Norte do globo. Nos parece que com desenvolvimento de dispositivos mais acessíveis como o Kinect e softwares gratuitos compatíveis, diversos outros artistas passaram a contribuir e criar a partir da captura de movimento. O que nos faz ressaltar que, a acessibilidade auxilia na multiplicação e formalização de gramáticas.

## Considerações Finais

Pensar sobre os elementos discretos da Dança, a partir do conceito de grama e da gramatização, aponta modos específicos de organizar o movimento a partir de cada tecnologia. Cada dispositivo produz um tipo de grama que possibilita relações com a Dança. Estas relações podem se dar na memória, no palco ou na produção de conhecimento. E isso nos guia a encontrar e produzir outras danças, outros modos de organizar o movimento, novas modalidades, métodos de composição e criação, novas estéticas. Em outras palavras, novas formas de

dançar. E é a partir dessa perspectiva que se faz interessante pensar uma Dança e Tecnologia menos antropocêntrica, uma dança com um olhar mais atento aos processos tecnológicos dos quais participa, seus impactos, suas materialidades e possíveis sensibilidades.

#### Agradecimentos:

Escola de Belas Artes da UFMG

Programa de Pós Graduação em Artes da UFMG

Programa de Excelência Acadêmica CAPES/PROEX

Thainá Maria Silva Carvalho  
UFMG

carvalhothaina.art@gmail.com

Mestre em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (2021), Bacharela em Dança pela Universidade Federal de Viçosa (2019).

Jalver Machado Bethônico  
UFMG

designdesom@uol.com.br

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2001). Atualmente é professor de Design Sonoro e Sistemas Musicais Interativos do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - EBA - UFMG.

Orientador: Jalver Machado Bethônico  
UFMG

designdesom@uol.com.br

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2001). Atualmente é professor de Design Sonoro e Sistemas Musicais Interativos do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - EBA - UFMG.

#### Referências

ASPHYXIA-PROJECT.COM. Disponível em: <<http://www.asphyxia-project.com/film>> Acesso em 24 jun. 2021. Asphyxia. Wired throughout the body, trapped in a dancing mind. 2015. Dur: 2m41s.

BUCCINI, Marcos. O instante e o movimento: a influência da fotografia de Muybridge e Marey. **Revista Cartema**. V. 6, n. 6, p. 60-73, 2017.

CARVALHOTHAINA.ART.BLOG. Disponível em: <<https://carvalhothaina.art.blog/corpededados/>> Acesso em 24 de jun. 2021. Corpo de Dados. Veiculado em: 10 fev. 2021. Dur: 10m04s.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. Tradução: Miriam Schnaiderman e Renato Janini Ribeiro. São Paulo: Perspectiva, 1973.

ERNST, Wolfgang. **Chronopoetics – The Temporal Being and Operativity of Technological Media**. Translated by: Anthony Enns. London: Rowman & Littlefield, 2016.

GOMIDE, João Victor Boechat. **Captura Digital de Movimento no Cinema de Animação**. 2013. 113 p. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

KITTLER, Friedrich A. **Gramofone, Filme Typewriter**. Tradução: Daniel Martineschen e Guilherme Gontijo Flores. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.

MENACHE, Alberto. **Understanding Motion Capture for Computer Anima-tion**. 2 ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2011.

PORTANOVA, Stamatia C. **Dance, Technology and the Material Mutations of Rhythm**. 2006. 230 p. Tese (Phd) – University of East London, London, 2006.

SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Edufba, 2006.

STIEGLER, Bernard. **Technics and Times I: The Fault of Epimetheus**. Stanford: Stanford University Press, 1998.

TINNEL, John. Grammatization: Bernard Stiegler's theory of writing and technology. **Computers and Composition**, n. 37, p. 132-146, 2015.

## Dança e internet: aprendizagem através da imagem em movimento

Allan Moscon Zamperini (Secretaria de Estado da Educação - MG)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Através de uma pesquisa qualitativa e exploratória, foi desenvolvida uma pesquisa ex-post-facto e analisado, através de uma amostra, um fato em que já ocorreu, com intuito de verificar informações pertinentes para o problema de pesquisa. Este trabalho foi feito com o intuito de averiguar como foi o processo de criação em dança com alunos que participaram de um Festival de Cultura e Arte, partindo da hipótese de que este processo criativo tem sido influenciado pelas novas mídias. Como metodologia, foi aplicado um questionário para os alunos que participaram do festival e que pertencem a modalidade do ensino médio.

**Palavras-chave:** NOVAS TECNOLOGIAS. DANÇA. MÍDIAS DIGITAIS. YOUTUBE.

**Abstract:** Through a qualitative and exploratory research, an ex-post-facto research was developed and analyzed, through a sample, a fact that has already occurred, in order to verify relevant information for the research problem. This work was done with the aim of finding out how the dance creation process was with students who participated in a Culture and Art Festival, based on the hypothesis that this creative process has been influenced by new media. As a methodology, a questionnaire was applied to students who participated in the festival and who belong to the high school modality.

**Keywords:** NEW TECHNOLOGIES. DANCE. DIGITAL MEDIA. YOUTUBE.

### 1. Tecnologias, Youtube e Ensino

É possível perceber o avanço da tecnologia em muitos setores, pois o ser humano chegou a um nível em que muitas de suas tarefas são executadas por novas tecnologias. Na escola, as novas tecnologias começam a trazer novas perspectivas de ensino, aprendizagem e avaliação. Os alunos clamam por isso e estão cada vez mais desinteressados pelos meios tradicionais de ensino. A maioria deles possuem celulares, dividindo suas atenções e fica cada vez mais difícil não inserir este dispositivo eletrônico nas aulas.

No contexto virtual, há diversas páginas, comunidades e rede sociais, onde se veicula muitas informações. O YouTube é um exemplo, pois traz diversos conteúdos no formato de vídeo, onde são encontrados, músicas, clips, filmes, séries

1794

e também é possível averiguar muitos conteúdos que possuem relação com as disciplinas lecionadas nas escolas.

Este trabalho investigará este universo e como esse material disponível na internet, especificamente no formato de vídeoaulas, videoclipes e outros formatos de vídeos, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da arte-educação, especificamente dentro dos conteúdos relacionados a criação da dança. Também observará como foi o processo criativo de alunos de uma escola de ensino fundamental e médio na criação de coreografias e trabalhos cênicos para um festival de cultura e arte.

Neste processo, assim como nas formas de pesquisa que os jovens utilizam para aprender coreografias, constata-se cada vez mais que as plataformas virtuais que hospedam vídeos e outros materiais digitais são bastante usadas, pois é possível encontrar material diversificado sobre danças. Estes fenômenos são cada vez mais possíveis graças ao advento das novas tecnologias e aumento do uso destas pelas crianças e jovens. O próprio processo criativo dos alunos está, de certa forma, influenciado pelas novas mídias. Mas uma questão que fica e que pode ser também pertinente é: como esses jovens estão filtrando estes materiais e se este acesso está sendo realmente interessante para a construção de conhecimento e auxílio no processo de criação da dança?

Assim, espera-se abrir um leque de reflexões educacionais para esta disciplina, através da análise da criação e aprendizagem por meio de conteúdos disponíveis no meio virtual. Principalmente no ensino de conteúdos da área de artes cênicas, no qual a presença real é muito importante, será possível trabalhar suas questões através de presenças virtuais? Ou ainda, será eficiente o processo criativo através de pesquisa em vídeos e conteúdos disponíveis em plataformas como o YouTube? Com o advento das novas tecnologias, o ensino da dança tem sido atingido com o surgimento dos nativos digitais e diante disto, os educadores precisam encontrar novos meios para promover o processo de ensino e aprendizagem de maneira mais eficaz.

Da Silva (2016, pg.18), fala de uma processo de cirboguização da aprendizagem que vem ocorrendo nos alunos do século XXI, “Desenvolvido nos moldes culturais e participativos da web, o YouTube, além de se tornar um ícone da cultura colaborativa, chama a atenção pela facilidade desburocratizada que os/as usuários/as do site têm para hospedar e divulgar seus vídeos.”

Com a pandemia de covid 19, este processo de inserção das novas mídias se tornou mais robusto e evidente. O momento nos mostra que este processo de ciborguização que o autor aborda acima, tende a ser cada mais profundo e que as plataformas educacionais busquem a adaptação.

## 2. Constatações

A cada dia percebe-se que fica cada vez mais difícil não incluir estes novos meios de comunicação no processo educacional. Essa inclusão pode ser extremamente rica dentro do contexto da pedagogia de projetos, pois os alunos compreendem o novo mundo que os cerca e naturalmente poderão acessar os conteúdos via web para concluir objetivos.

A cibercultura, que são as práticas que envolvem o ciberespaço, pode ser encarada como guia poderoso para os alunos ciborgues, podendo alimentar projetos que produzam os links entre eles e o real. Nesta pesquisa, foi possível constatar que os sujeitos da pesquisa, buscaram naturalmente as informações através da internet. Assim sendo, a construção de projetos nos quais tenham maior orientação, por parte dos professores, poderá gerar resultados promissores.

O ensino da arte/dança poderá ser enriquecido com a internet, estando organizado através de projetos, pois isso fomenta o trabalho colaborativo e consequentemente o aprendizado coletivo, no qual professores também aprendem com os alunos, produzindo assim, construção de conhecimento de forma horizontal.

Esta pesquisa pôde indicar que a internet possui plataformas com conteúdos úteis para a educação e que o vídeo e seus diversos formatos, como a videoaula e o videoclipe podem contribuir para a pesquisa em coreografia e aprendizagem de modalidades de dança. Finalmente, fomentar pesquisas que busquem experimentar instrumentos, sequências didáticas e conteúdos mais interativos poderá talvez, suprir as lacunas que os conteúdos existentes na web transparecem.

Ou seja, produzir conteúdos que possam trazer perguntas aos alunos e que esses possam ter um olhar crítico sobre o que consomem via internet. Finalmente, podemos identificar que seja necessário trazer as novas mídias para o contexto do ensino de dança/artes, além de ser possível criar problematizações para

que os alunos pensem de forma crítica sobre o que consomem dentro de plataformas como o Youtube.

Allan Moscon Zamperini  
SEE - MG  
allanmoscon@gmail.com  
Professor de Artes

Especialista em Informática na Educação (IFES)  
Licenciado em Dança (UFPEL)  
Licenciado em Estudos Artísticos (UC – Portugal)

Orientação: Prof. M.Sc. Luis Carlos Loss Lopes  
CEFOR/IFES

### Referências:

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **Desenvolvimento de vídeos educativos com o windows movie maker e o youtube: uma experiência no ensino superior.** 2009.

DOTTA, Silvia C. et al. **Análise das Preferências dos Estudantes no uso de Videoaulas: Uma experiência na Educação a Distância.** In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2013. p. 21-22.

GOHN, Daniel Marcondes. **Auto-aprendizagem musical: alternativas tecnológicas.** Annablume. 2003.

MOREIRA KENSKI, Vani. **Aprendizagem mediada pela tecnologia.** Revista diálogo educacional, v. 4, n. 10, 2003. p.2.

MOTTA, Aline de Fátima Cardozo. **Dança e mídia: repercussões em sala de aula.** 2017. p. 11-12.

RAABE, André; BERNARDES, André; JUNIOR, Roberto Gonçalves Augusto. **Produção e Avaliação de Videoaulas: Um Estudo de Caso no Ensino de Programação.** In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2014. p. 448.

SILVA, Marco Polo Oliveira da. **YouTube, juventude e escola em conexão: a produção da aprendizagem ciborgue.** 2016

SILVA, Thiago Reis et al. **Um relato de experiência da aplicação de videoaulas de programação de jogos digitais para alunos da educação básica.** In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2016. p. 141.

VIEIRA, Márcia; BAPTISTA, B. **A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação nos projetos educacionais interdisciplinares.** In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2015.

## Reflexões e outros movimentos: residência artística em dança no contexto da Pandemia

Hugo Martins Silva (UFBA)  
Lenira Peral Rengel (UFBA)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Este relato tece reflexões a respeito da participação em Residência Artística, que resultou na videodança denominada Pretxs 3000, cuja produção ocorreu em formato virtual. A criação e compartilhamento de ideias e sensações, mediadas por plataformas de reuniões virtuais, possibilitaram a organização de aspectos estéticos dos movimentos desejados pelo coreógrafo. Mesmo atravessando diversos problemas técnicos e de comunicação, a proposta foi concluída com êxito. Essa obra pode ser considerada uma evidência da capacidade de adaptação da pessoa e da sua habilidade de construção de si mesmo, autoapoiese, reconfigurando os elementos do mundo para prover objetos artísticos essenciais para a vida em sociedade. Também mostra como é possível adequar os dispositivos tecnológicos para potencializar os processos cognitivos cruciais para elaboração das imagens que são sensações e sentimentos para as criações em dança.

**Palavras-chave:** COGNIÇÃO - TECNOLOGIA - RESIDÊNCIA ARTÍSTICA - PANDEMIA

**Abstract:** This experience report weaves reflections about the author's participation on the artistic residence which resulted in a videodance named Pretxs 3000, made through online meeting platforms. The idea and sensations shared in digital contexts provided the selection of aesthetics aspects of movements wondered by the choreographer. Even with all the technical and communication issues the proposal was concluded successfully. This piece can be known as an evidence of the human capacity of adaptation and skills to recreate themselves, resettling the elements of the world to supply artistic objects needed to life in society. Also shows the possibility to utilise technological devices to optimize the cognitive process crucial to formation of images that raises sensations and feelings required on dance creation.

**Keywords:** COGNITION- TECHNOLOGY- ARTISTIC RESIDENCE - PANDEMIC

### 1. Distâncias, conexões e dança

No contexto da pandemia, a produção artística em dança foi majoritariamente realocada para o formato digital. Plataformas como Zoom, são utilizadas para conectar e possibilitar criações por meio de estímulos não presenciais. Uma dessas obras foi uma videodança, de produção soteropolitana,

1798

chamada Pretxs 3000, resultado da residência artística que teve como colaboradores artistas em Salvador e coreografada por Augusto Soledade, que reside nos Estados Unidos.

Apesar dos inúmeros desafios no decorrer dos encontros, as trocas de informações, reações e sensações foram intensas. Os estímulos do coreógrafo chegavam em cada um dos dançarinos que, mesmo em período de isolamento pelo contexto mundial e limitados em experiências sensoriais, conseguiram reconfigurar seus próprios mundos e produzir em coletivo, uma obra que traz um pouco de cada um.

Ao participar desta residência artística, entre tantos aspectos relevante, o que mais me chamou atenção foi o fato da produção da arte ser mediada por uma plataforma digital, sem os hábitos cognitivos que habitualmente fazem parte do cotidiano do artista. Afinal, eram muitas as distâncias acolhidas, tanto distâncias espaciais entre os participantes, quanto histórico-etárias-culturais-sociais. Todavia, distâncias atravessadas por um eixo central, todes se autodeclaram pretes.

Interessante perceber como os estímulos de Soledade, na outra ponta do continente das Américas, tiveram das pessoas participantes percepções diametralmente opostas. Um deles foi o pedido da criação de uma sequência vibratória, cujas reações apresento em dois grupos: o grupo cujo os dançarinos associavam movimentos vibratórios a sensações e sentimentos negativos e o outro composto por pessoas que faziam exatamente o contrário, acionaram, primeiramente, memórias e sensações positivas, para trazer o movimento. Acerca do funcionamento do cérebro em situações como essa, Rengel (2012) ao dialogar com Damásio (2011), apresenta os seguintes argumentos:

[...] visões, cheiros, sensações táteis, sons, entre outros tipos de percepções corporais ocorridas durante esse tipo de interação – leituras não verbais e verbais do mundo – poderão ser evocados quando da lembrança de um evento experienciado, variando conforme as circunstâncias e o valor do objeto. (RENGEL, 2012, p. 21)

O processo criativo em uma residência presencial é construído, também ao sentir o cheiro da sala, o estar presente, o som dos saltos, quedas e até mesmo a intensidade dos movimentos de um colega ao lado. À distância, tudo isso muda, não temos mais o calor humano, nem o espaço disponível em uma sala de dança. São tantos os estímulos para despertar memórias e sensações e com elas criar

movimentos que, na ausência deles, cogitei a possibilidade de não haver uma construção que fosse consonante com os desejos do coreógrafo.

Então durante os encontros online havia momentos de discussão abordando os pontos da subjetividade construída principalmente pela contribuição “[...] dada pela operação dos portais sensitivos, nos quais encontramos os órgãos responsáveis por gerar imagens do mundo externo ” (DAMÁSIO, 2020, p. 175). Nessa etapa, as falas de cada dançarine associavam seus movimentos à sensação de “dor”, “ansiedade”, “urgência”, “agonia”, ou “vitória”, “prazer”, “gozo”, “extrema felicidade”. Ressaltando que as singularidades dessas reações foram discutidas em coletivo, acolhidas pelos participantes e direcionadas pelo desejo do coreógrafo. Possível afirmar que ele, ao pedir a elaboração da sequência, traz previamente uma intenção na qual, apesar de valorizar as diversas possibilidades resultantes, irá selecionar os aspectos estéticos do movimento desejado.

Esse processo foi possível pois, como afirma Rengel (2012, p. 26) “aquilo que é percebido, só o é porque este corpo passou por processos (anteriores e no momento de realização da dança) de memorização e de significação pelo sistema de mapeamento cerebral do corpo”, ou seja, as experiências prévias de cada um dos participantes foram cruciais para a associação feita entre a vibração e o que é positivo ou negativo. Entendendo que essa estrutura de acionamento de memórias é flexível, ao observar o fato de que, no partilhar das informações, em rodas de diálogos com outros participantes da Residência, conseguimos reconfigurar os elementos ou os caminhos desencadeadores das imagens que se manifestaram em forma de movimentos associados a outras imagens prazerosas. Novas imagens associadas às sensações prazerosas (para quem tinha tido uma experiência desagradável) para a elaboração das sequências e, dessa forma, gerando outra estética para os movimentos.

## 2- Desfecho e construção

O conceito de autopoiese (MATURANA; VARELA, 1972) nos evidencia a capacidade do ser vivo de produzir a si mesmo e o mundo em que se encontra. Sendo assim, com essa experiência é possível identificar duas situações nas quais podem ser demonstradas essa capacidade de autopoiese do ser humano. A primeira delas se debruça na habilidade dos artistas em deslocar emoções, reviver

1800

sensações, editar caminhos para dar vazão a sentimentos e criar movimentos a partir dessas imagens.

A segunda ao observar que, mesmo durante a Pandemia em isolamento social, as pessoas são capazes de encontrar estratégias para viabilizar outros hábitos cognitivos diferentes daqueles normalmente praticados no coletivo presencialmente, na busca por acessar portais sensoriais que podem contribuir para produzir Arte. Arte essa que é experimentada por outres e se entrelaça em meio às memórias/lembranças, despertando sentimentos, sensações e emoções, gerando respostas fisiológicas e aumentando a complexidade das relações que podem ser estabelecidas entre eles. Salientando aqui essa capacidade em recriar o mundo contribuindo para o movimento de informações e conseqüentemente para vida, em um momento em que estamos distantes uns dos outros e das vivências compartilhadas.

Hugo Martins Silva  
UFBA

92hugomartins@gmail.com

Graduado em Ciências Biológicas Universidade Federal de Minas Gerais  
Graduando em Terapia Ocupacional - Universidade Federal da Bahia  
Componente do grupo Corponectivos em Dança

Lenira Peral Rengel  
UFBA

E-mail: lenira@rengel.com.br

Professora Doutora da Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Mestre em Artes/Dança UNICAMP. Doutora em Comunicação e Semiótica PUC/SP

## Referências

DAMÁSIO, António. R. **E o cérebro criou o homem**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DAMÁSIO, António. R. **A estranha ordem das coisas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MATURANA, H.; VARELA, F. **Autopoiesis and cognition: the realization of the living**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1972

PERAL, Rengel L. Dança: escrita metafórica do corpo como linguagem que traz a memória traçada. **Dança**, Salvador, v. 1, n. 1, p. 19-30, jul./dez. 2012

## Videodança: Trajetória e memória na Escola Superior de Artes e Turismo da UEA

Luciana Soprano Corrêa (UEA/FAPEAM)

Valdemir Oliveira (UEA)

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Em 2005 processos foram instaurados, visando a aproximação da arte e tecnologia na estrutura curricular do Curso de Dança da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), culminando na produção pioneira de "Videodanças" no Estado. Esse pioneirismo, no entanto, também foi atravessado pela velocidade do tempo contemporâneo e nem todos os processos foram devidamente catalogados de maneira a registrarem qualitativamente a história da "Videodança" no Amazonas e o papel fomentador da UEA. Justificamos assim, a necessidade da sistematização de um processo de pesquisa que inicie o processo de mapeamento, catalogação e organização dessas informações, gerando tanto um banco de dados como preservando e valorizando a memória desse processo. Com o isolamento físico devido a COVID 19, estas linguagens híbridas estão sendo mais convocadas e utilizadas pelos artistas. A pesquisa utilizou como fontes: Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), Dissertações e entrevistas com pessoas envolvidas neste processo.

**Palavras-chave:** VIDEODANÇA. TRAJETÓRIA. MEMÓRIA. ESAT. UEA.

**Abstract:** In 2005 proceedings were initiated, aimed at approximation of art and technology began to emerge in the curricular structure of the Dance Graduation Program of the State University of Amazon, culminating in the pioneering production of "Videodances" in the State. This pioneering, however, was also crossed by the speed of contemporary time and not all processes were properly cataloged in order to qualitatively record the history of "Videodance" in the State Amazon and the promoting role of the institution. Thus, we justify the need for the systematization of a research process that initiates the process of mapping, cataloging and organizing this information, creating both a database and preserving and valuing the memory of this process. With the physical isolation due to the pandemic of COVID 19, these hybrid languages are always being called and used by artists. The research used as sources: Graduation Thesis, Dissertations and interviews with people involved in this process.

**Keywords:** VIDEODANCE. TRAJECTORY. MEMORY. ESAT. UEA.

### 1. Aspectos históricos da Dança mediada pela tecnologia.

A videodança é uma nova forma de vídeo-arte, ela não é um simples registro da dança no palco, ela é uma forma de experimentar, e ela constitui seus próprios domínios, que adota uma terminologia, que engloba três tipos de práticas,

1802

registrar uma obra, seja no estúdio ou no palco, nesse caso a obra não sofrerá grandes alterações, ela será transformada pela câmera, conforme os ângulos explorados por ela, adaptar uma coreografia para o audiovisual e criar obras pensadas para a tela (SPANGHERO, 2003). A videodança tem como principal elemento, o movimento, diferencia-se do registro de um espetáculo, pois envolve a adaptação do que foi captado no palco, para a linguagem televisiva, ou uma criação de obras específicas para a projeção na tela.

O uso da tecnologia acompanha a história e nas artes vem sendo utilizada a partir da necessidade de encontrar e experimentar objetos e meios funcionais que fossem capazes de proporcionar uma melhora na capacidade física e na performance dos bailarinos. Segundo Santana,

A sapatilha de ponta e os mecanismos de suspensão utilizados em LesSylphides, as "máquinas de voar", primeiramente introduzidas pelo coreógrafo Charles Didelot nos balés românticos no final do século XVIII[...] ou Loïe Fuller que fez da iluminação - o grande advento daquela época - um atributo de suas obras utilizando a tecnologia cênica, de palco e de luz, mais avançada que existia naquele tempo. (SANTANA, 2006, p. 102).

Loïe Fuller em suas pesquisas sobre iluminação cênica integrava a dança e a tecnologia. Talvez tenha sido a primeira bailarina a ser filmada, dando início ao uso do registro da dança por uma câmera. O ato de filmar a dança passou a ser muito mais que apenas um registro ou uma forma de entretenimento.

Para Spanghero (2003), Maya Deren foi a pioneira na integração da dança com o cinema, sua obra é referência para os interessados na sétima arte. Mesmo que tenham filmes de dança mais antigos, ao propor a interface entre as duas linguagens, ela marca uma grande diferença radical, que fez com que o vídeo escapasse de uma simples documentação, ou entretenimento, sabia usar da iluminação, onde alternava as perspectivas de tempo e espaço, explorava a edição, criava ilusões, liderou a revolução do equipamento 16mm, que trouxe o nascimento do filme como uma expressão artística pessoal.

## 2. A videodança na Universidade do Estado do Amazonas

A Universidade do Estado do Amazonas - UEA, nasce em meio a um contexto digital e de avanços tecnológicos que transformam não só os modos de vida como atravessam processos educacionais e modos de pensar e produzir arte. Desde sua criação, o Curso de Dança da Escola Superior de Artes e Turismo -

ESAT, vem fomentando a aproximação de processos criativos dos meios tecnológicos disponíveis. Neste sentido, a partir de 2005 processos de instauração de meios de aproximação da arte e tecnologia começaram a surgir na estrutura curricular do Curso de Dança, que culminou na produção de "videodança", gestadas no interior dos espaços acadêmicos.

Aqui nos deteremos no depoimento da egressa da UEA, Édyna Santos, pioneira do uso da videodança como prática artística na UEA. Em 2005, cursava duas graduações: Processamento de Dados e Dança. Atravessada por conhecimentos de Semiótica e eventos de videodança, sentiu-se instigada a estudar mais esta linguagem. Na época, a literatura era escassa sobre o assunto, seus primeiros dados vieram através do Itaú Cultural e do Dança em Foco. Elaborou o seu TCC sob a orientação do professor Valdemir Oliveira, que iniciava suas pesquisas com videodança no mesmo período.

Tendo em vista as dificuldades em encontrar publicações sobre a sua temática, e sentindo a necessidade de experienciar sua pesquisa, Édyna resolveu atuar como diretora e não como intérprete, na videodança que foi um resultado do seu trabalho de pesquisa. Atuando como diretora, foi descobrindo peculiaridades que faziam parte da videodança e a diferenciava de outras linguagens como: vídeoclips e filmagens de uma apresentação de dança/registros. Durante o processo de criação, percebeu que o enquadramento da câmera fazia uma grande diferença, que muitas das vezes, era preciso interpretar a videodança, em busca da intenção dela.

Valdemir Oliveira juntamente com outros artistas da cidade criaram o Coletivo Difusão, um grupo de estudos sobre a linguagem da videodança, após o surgimento da mesma na UEA, era composto por: Valdemir Oliveira (UEA), Michelle Andrews, Keila Serruia, Alan Gomes, Marcos Tubarão, Odacy Oliveira e Paulo Trindade, que resultou em vários experimentos de criação desta linguagem, como a MIVA - um projeto de demanda, inspirada na MIV (Mostra Internacional de Videodança - Dança em Foco). A MIVA teve quatro edições, precisa de pessoas que se envolvam para conduzir o projeto e o apoio mínimo para a realização dele.

Uma edição de 2008 do Dança em Foco<sup>1</sup> trouxe um módulo para Manaus, contribuindo para uma valiosa oportunidade em apreender um pouco mais sobre o processo de criação de videodança.

Apresentamos alguns links de obras que utilizaram a videodança como pesquisa/prática na UEA: [https://youtu.be/Gg\\_J0YluwnY](https://youtu.be/Gg_J0YluwnY); <https://www.youtube.com/watch?v=fcxnGw-I9M0>; [https://www.instagram.com/tv/CPCJXTkjc4g/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CPCJXTkjc4g/?utm_medium=copy_link)

Outro desdobramento destas pesquisas com videodança são as Mostras Universitária de Vídeo e Dança da UEA, comandada pelos professores Yara Costa, Valdemir Oliveira e Getúlio Lima, da disciplina de Estudos Contemporâneo do Corpo VI do Curso de Dança da UEA.

Luciana Soprano Corrêa  
UEA/PAIC/FAPEAM  
lsc.dan19@uea.edu.br

Acadêmica em Licenciatura em Dança, na Universidade do Estado do Amazonas-UEA, Formada em Magistério e Técnica em Eventos.

Valdemir de Oliveira  
UEA/UFSM  
voliveira@uea.edu.br

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGART/UFSM. Mestre em educação, Bacharel e Licenciado em Desenho e Plástica. Professor da Universidade do Estado do Amazonas - UEA. Integrante do Laboratório de Arte e Design-UFSM e Grupo de Estudos Intercidade-UEA. Arte-educador e Artista Visual.

Yara dos Santos Costa Passos (orientadora)  
UEA  
ycosta@uea.edu.br

Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Mestre em Performance Artística – Dança (FMH/UL). Pós-graduada em Coreografia (UFBA). Professora do Curso de Dança da UEA. Professora do programa de mestrado ProfArtes convenio UFAM/UEA. Diretora-Intérprete-criadora da Índios.com Cia de Dança.

## Referências

- SANTANA, I. **Dança na Cultura Digital**[online]. Salvador-Bahia: EDUFBA 2006.  
SPANGHERO, M. **ADança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural 2003.  
SANTANA, I. *Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital*. IN: Paulo Caldas e Leonel Brum (orgs), **Dança em foco – Dança e Tecnologia**. v. 1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

<sup>1</sup><http://dancaemfoco.com.br/edicao-2008/>

Links:

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>>. Acesso em: 15 de Fev. 2021.

## Just Dance: a perspectiva da dança no jogo digital

Paola Luzia Gomes Prudente (UEMG)  
Elisângela Chaves (UFMG) - Orientadora

Dança e Tecnologia

**Resumo:** Este estudo busca compreender e analisar as apropriações que jogadores de *Just Dance* fazem da dança. Esse jogo é um *exergame* que se baseia em imitar a coreografia de um dançarino virtual na tela, no qual o jogador/dançarino participa por meio da interação corporal de movimento. O ato de jogar como uma prática cultural de lazer, abre espaço para novas reflexões acerca da dança na perspectiva da cultura digital. Quais apropriações esses jogadores/dançarinos fazem da dança, a partir da prática do jogo? Metodologicamente, foram realizadas observações, sessões de grupo focal (GF) e conversas espontâneas em um grupo de *WhatsApp*. A amostra foi constituída por 18 jogadores/dançarinos de *Just Dance* do estado de Minas Gerais, que participaram das seletivas para a Copa do Mundo de *Just Dance*, nos anos de 2017 e 2018. Foram 5 do sexo feminino e 13 do sexo masculino com a faixa etária de 17 a 35 anos. Para o tratamento das informações coletadas utilizou-se a técnica de análise de conteúdos (BARDIN, 1977). Os dados do presente estudo trazem evidências de que os sujeitos que participaram dessa pesquisa extrapolam o que foi previsto e proposto inicialmente para o jogo. Criam, a partir da prática do jogo, novas formas de apropriação que vão para além do ato de jogar. Essa experiência possibilita que esses jogadores deixem de ser expectadores e usuários e passem a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos digitais. Imersa na cultura digital, a dança é uma fonte de expressão que explora as possibilidades de movimento e dá vazão à criatividade: os jogadores/dançarinos dessa pesquisa imitam, repetem e criam. Nesse sentido, ao se voltar o olhar para o contexto da dança na cultura digital percebe-se novas tendências, ampliando, sobremaneira, as possibilidades de experiências enquanto corpos dançantes.

**Palavras-chave:** DANÇA DIGITAL. JUST DANCE. DANÇA

### 1. Introdução

Esta comunicação é parte da pesquisa realizada para doutoramento em Estudos do Lazer<sup>1</sup> e tem como objetivo descrever as apropriações que os jogadores/dançarinos de *Just Dance*<sup>2</sup> fazem da dança a partir da prática do jogo digital.

<sup>1</sup> Dançando e jogando em frente à tela: o exergame *Just Dance* na perspectiva dos jogadores. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais.

<sup>2</sup> O *Just Dance* é um jogo digital que se baseia em imitar a coreografia de um dançarino virtual na tela, fundamentado na tecnologia de captura de movimento em que o jogador participa por meio da

Para o alcance do objetivo utilizou-se das técnicas de grupo focal, observação e conversas informais por meio de um comunicador instantâneo de mensagens (*WhatsApp*). Os sujeitos da pesquisa foram jogadores/dançarinos de *Just Dance* que participaram das seletivas estaduais mineiras para a Copa do Mundo de *Just Dance*, nos anos de 2017 e 2018, sendo a amostra final constituída por 18 jogadores/dançarinos do estado de Minas Gerais (5 do sexo feminino e 13 do sexo masculino, com a faixa etária de 17 a 35 anos). Para o tratamento das informações produzidas foi utilizada a técnica de análise de conteúdos (BARDIN, 1977).

## 2. *Just Dance*: a dança a partir da prática do jogo

Ao longo das observações de campo, a partir das conversas informais e nas sessões de grupo focal, pudemos identificar que o dançar se expressa nos sujeitos desta pesquisa de três formas distintas, quando o jogador/dançarino: 1) reproduz a coreografia na tela, jogando; 2) reproduz as coreografias para serem postadas na internet; 3) cria uma coreografia para ser postada na internet.

A primeira apropriação se dá quando o jogador/dançarino dança reproduzindo a coreografia na tela, no processo usual do jogo, se preocupando inclusive com a pontuação que lhe é dada. Nesse tipo de apropriação a imitação é algo muito presente e faz com que os jogos digitais sejam vistos com certo preconceito perante professores e artistas da dança. Na maioria das vezes são atacados pelo discurso de serem antipedagógicos e por incorporarem movimentos repetitivos.

Entretanto, Serres (2004) nos mostra que a mimese é uma das fases do processo de conhecimento. No entanto, para que a invenção aconteça, é preciso condições adequadas de liberdade, para que a imitação não se reduza à obediência (MENDES, 2013). “Repetir, repetir, até deixar de ser repetição” (MENDES, 2013 p. 95), para gerar uma apropriação e/ou domínio do movimento, que libertará e impulsionará para novas possibilidades de dança.

A segunda apropriação se dá quando os sujeitos reproduzem vídeos do jogo para serem postados na internet.

---

interação corporal e utiliza movimentos amplos do próprio corpo para executar os comandos do jogo (PRUDENTE, 2020).



Figura 1: Reprodução do vídeo do jogo (Música *Despacito* - *Just Dance* 2018).

Na figura acima, a primeira imagem é composta por alguns participantes desta pesquisa e a segunda se refere a um *print* de tela do jogo. Esses jovens reproduzem as vestimentas, as coreografias, dançam sem se preocupar com a pontuação, se apropriando do jogo de uma forma diferente da planejada pelos idealizadores.

Já a terceira apropriação se dá quando o jogador/dançarino cria uma coreografia nova para uma música que pode ou não existir no jogo. Eles escolhem a música, criam a coreografia, escolhem o figurino, ensaiam, filmam, fazem a edição e postam na internet. Essa abordagem é chamada pelos sujeitos que participaram desta pesquisa de *fanmade* ou feito por fã.

Esses fãs se recusam “a simplesmente aceitar o que se recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno” (JENKINS, 2009, p. 181), deixando de ser apenas consumidor e passando a ser produtor de ideias e conteúdos. Estamos diante de uma ação criativa por parte desse sujeito que não está restrito àquilo que o jogo espera que ele faça, produzindo assim novos sentidos e novas experiências de dança a partir da prática de um jogo digital.

### 3. Considerações finais

Compreender a dança a partir da perspectiva desse jogo digital elucidou como ela estabelece um processo que envolve relações com os espaços, com a cultura, com o contexto no qual está inserida em um determinado tempo e espaço.

Os dados do presente estudo trazem evidências de que os sujeitos que participaram dessa pesquisa extrapolam o que foi previsto e proposto inicialmente para o jogo. O fato é que esses sujeitos dançam, mesmo sem terem sido submetidos a um processo formal de aprendizagem em dança e sem uma execução técnica específica e apurada. Eles têm seus movimentos organizados a partir de suas experiências e da estética visual apresentada pelo jogo.

Percebe-se, a partir das apropriações que os jogadores/dançarinos de *Just Dance* fazem da dança a partir da prática do jogo, novas tendências, ampliando, sobremaneira, as possibilidades de experiências enquanto corpos dançantes. São novas gramáticas e novas configurações corporais, partindo da repetição e do encadeamento, mas possibilitando a transformação e a criação.

Paola Luzia Gomes Prudente  
UEMG

paola.prudente@uemg.br

Doutora em Estudos do Lazer (UFMG), Mestre em Educação (UIT). Professora do curso de Educação Física da UEMG. Membro do Grupo de Pesquisas Edudança (UFMG) e Membro do Grupo de Pesquisa Ciranda (UEMG).

Elisângela Chaves (Orientadora)  
UFMG

elischaves@ufmg.br

Doutora em Educação (UFMG). Mestre em Educação (UFMG). Professora do curso de Educação Física da UFMG. Professora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Interdisciplinares do Lazer/EEFFTO/ UFMG. Líder do Grupo de Pesquisa Edudança

### Referências:

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Suzana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MENDES, Ana Carolina de S. S. D. **Autonomia e conexões em dança: um diálogo com a tecnologia e o jogo**. Tese (Doutorado) – Universidade de Brasília. Instituto de Artes Visuais. Programa de Pós-Graduação em Artes, Brasília, 2013.

1810

PRUDENTE, Paola Luzia Gomes. **Dançando e jogando em frente à tela: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores.** Belo Horizonte, 2020. [135f.]. Tese – Doutorado, Programa de Pós-graduação interdisciplinar em Estudos do Lazer, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

SERRES, Michel. **Variações sobre o corpo.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.