

DANÇA E TECNOLOGIA
QUAIS DANÇAS ESTÃO POR VIR?

ORGS.

SERGIO FERREIRA DO AMARAL
MARINA FERNANDA ELIAS VOLPE
MÔNICA CRISTINA GARBIN

EDITORA

DANÇA E TECNOLOGIA: QUAIS DANÇAS ESTÃO POR VIR?



SERGIO FERREIRA DO AMARAL
MARINA FERNANDA ELIAS VOLPE
MÔNICA CRISTINA GARBIN

APOIO FINANCEIRO



ANDA Editora.

1.ª Edição - Copyright© 2020 dos organizadores.

Direitos dessa Edição Reservados à ANDA Editora.

A485d Amaral, Sergio Ferreira do

Dança e tecnologia: quais danças estão por vir?/Sergio Ferreira do Amaral; Maria Fernanda Elias Volpe; Mônica Cristina Garbin, organizadores. – Salvador /; ANDA, 2020. – 292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5).

ISBN 978 6587431 01 7

ISBN Coleção 978 65 87431 12 3

1 Dança 2 Tecnologias I Título II Série III Volpe, Maria Fernanda Elias IV Garbin, Mônica Cristina

CDD 371

Patrícia de Borba Pereira – Bibliotecária - CRB10/1487

Nenhuma parte desta obra poderá ser utilizada indevidamente, sem estar de acordo com a Lei nº 9.610/98. Se incorreções forem encontradas, serão de exclusiva responsabilidade de seus organizadores. Foi realizado o Depósito Legal na Fundação Biblioteca Nacional, de acordo com as Leis nº 10.994, de 14/12/2004, e 12.192, de 14/01/2010.

EDITORA

Anda
associação nacional de
pesquisadores em dança

ANDA Editora.

Av. Adhemar de Barros s/n

Ondina – Salvador, Bahia.

CEP 40170-110

SERGIO FERREIRA DO AMARAL
MARINA FERNANDA ELIAS VOLPE
MÔNICA CRISTINA GARBIN

DANÇA E TECNOLOGIA: QUAIS DANÇAS ESTÃO POR VIR?

ANDA EDITORA, 2020



ANDA | Associação Nacional de Pesquisadores em Dança

DIRETORIA

Prof.^a Dr.^a Lúgia Losada Tourinho (UFRJ)
Prof. Dr. Lucas Valentim Rocha (UFBA)
Prof. Dr. Thiago Silva de Amorim Jesus (UFPEL)
Prof. Me. Vanilto Alves de Freitas (UFU)

CONSELHO DELIBERATIVO CIENTÍFICO E FISCAL

Prof.^a Dr.^a Dulce Tamara da Rocha Lamego da Silva (UFBA)
Prof.^a Dr.^a Eleonora Campos da Motta Santos (UFPEL)
Prof. Dr. Marcílio de Souza Vieira (UFRN)
Prof. Dr. Marco Aurélio da Cruz Souza (FURB)
Prof.^a Dr.^a Marina Fernanda Elias Volpe (UFRJ)

FICHA TÉCNICA – ANDA EDITORA

EDITORIAL

Dr. Lucas Valentim Rocha (UFBA)
Dr. Marco Aurélio da Cruz Souza (FURB)
Me. Vanilto Alves de Freitas (UFU)

COMITÊ EDITORIAL

Dr.^a Dulce Tamara da Rocha Lamego da Silva (UFBA)
Dr.^a Eleonora Campos da Motta Santos (UFPEL)
Dr. Marcílio de Souza Vieira (UFRN)
Dr.^a Marina Fernanda Elias Volpe (UFRJ)

PRODUÇÃO EDITORIAL

Dr. Thiago Silva de Amorim Jesus (UFPEL)
Dr.^a Lúgia Losada Tourinho (UFRJ)

REVISÃO

Os autores

CAPA, DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO

William Gomes

CORREALIZAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Dança da UFBA (PPGDANCA)
Programa de Pós-Graduação Profissional em Dança da UFBA (PRODAN)
Programa de Pós-Graduação em Dança da UFRJ (PPGDan)
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPEL (PPGAVI)
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRN (PPGARc)

CONSELHO CIENTÍFICO

Prof.^a Dr.^a Amanda da Silva Pinto (UEA)
Prof.^a Dr.^a Amélia Vitória de Souza Conrado (UFBA)
Prof. Dr. Amílcar Martins (Universidade Aberta de Lisboa – Portugal)
Prof.^a Dr.^a Ana Macara (INET – md/pólo FMH, ULisboa – Portugal)
Prof.^a Dr.^a Dulce Tamara da Rocha Lamego da Silva (UFBA)
Prof.^a Dr.^a Elisabete Monteiro (INET – md/pólo FMH, ULisboa – Portugal)
Prof.^a Dr.^a Eleonora Campos da Motta Santos (UFPEL)
Prof. Dr. Fernando Marques Camargo Ferraz (UFBA)
Prof.^a Dr.^a Helena Bastos (USP)
Prof. Dr. Marcilio de Souza Vieira (UFRN)
Prof. Dr. Marco Aurélio da Cruz Souza (FURB)
Prof.^a Dr.^a Marina Fernanda Elias Volpe (UFRJ)
Prof.^a Dr.^a Neila Baldi (UFSM)
Prof.^a Dr.^a Pegge Vissicaro (Northern Arizona University – EUA)
Prof. Dr. Rafael Guarato (UFG)
Prof. Dr. Sebastian G-Lozano (Universidade Católica San Antonio de Murcia –
Espanha)
Prof. Dr. Sergio Ferreira do Amaral (UNICAMP)
Prof. Dr. Thiago Silva de Amorim Jesus (UFPEL)

Esta obra foi aprovada pelo conselho científico e comitê editorial.

ORGANIZADORES

SERGIO FERREIRA AMARAL é professor titular colaborador na Faculdade de Educação da UNICAMP, coordenador do Laboratório de Inovação Tecnológica Aplicada na Educação da Faculdade de Educação da UNICAMP. Pesquisador na área de dança, tecnologia e educação.

E-mail: amaral@unicamp.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3536-2226>

MARINA ELIAS é atriz e bailarina, professora dos cursos de Graduação em Dança da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e do PPGDan/ UFRJ. Doutora em Artes da Cena pela UNICAMP (2011), Mestre em Artes da Cena também pela UNICAMP (2008) e bacharel em Artes Cênicas (UNICAMP, 2003). Atualmente está em processo de Pós-doc no LUME/ UNICAMP, sob supervisão do Prof. Dr. Renato Ferracini. Coursou Psicologia na PUC (Campinas, SP / 2003).

E-mail: marinaelias@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5199-3936>

MÔNICA CRISTINA GARBIN é docente da Universidade Virtual do Estado de São Paulo na área de Metodologia e Educação a Distância (EaD), pertencendo ao Núcleo de ensino, pesquisa e extensão em Tecnologias e Gestão. É doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Foi visiting research scholar na Stanford University (2012), tendo participado de projetos relacionados ao uso de tecnologias aplicadas à educação.

E-mail: monica.garbin@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4598-6032>

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a diretoria da ANDA, da Comissão Organizadora do 6º Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança com o apoio da CAPES que foi possível a realização e apresentação dos trabalhos científicos dentro do Comitê Dança e Tecnologia que após selecionados pela comissão científica constituíram o conteúdo deste e-book.

Os autores que enviaram os artigos para publicação e também a colaboração da Profa. Tracy Freitas na participação e sistematização dos trabalhos apresentados no 6º Congresso da ANDA 2020.

SUMÁRIO

PREFÁCIO ■ Estéfano Vizconde Veraszto (UFSCAR) **11**

APRESENTAÇÃO ■ Sergio Ferreira do Amaral (UNICAMP); Marina Fernanda Elias Volpe (UFRJ); Mônica Cristina Garbin (UNIVESP) **14**

A TÉCNICA KLAUSS VIANNA E O JOGO JUST DANCE: PERSPECTIVAS PARA UM NOVO FAZER NA DISCIPLINA ELETIVA ■ Viviane dos Santos Dantas (UFRN) **16**

PROPOSTA DA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE SCRATCH APLICADO NO ENSINO DE DANÇA DIRECIONADO AO ENSINO FUNDAMENTAL ■ Sergio Ferreira do Amaral (UNICAMP) **31**

DANÇA E CINEMA NO PERÍODO NÃO NARRATIVO: PROCEDIMENTOS E PARÂMETROS DE ANÁLISE FÍLMICA NA CONTEMPORANEIDADE ■ Sara Gabrielle Azevedo Costa (UFRN) **47**

INTERMIDIALIDADE ENTRE CORPO E VÍDEO ■ Samuel Leandro de Almeida (UFOP) **61**

UM DIÁLOGO ENTRE DANÇA E ENGENHARIA BIOMÉDICA POR MEIO DA TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE DISPUTAS DE CAMPO ■ Ana Carolina Navarro (UFRJ) **74**

A CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: ESPAÇO DE DESCOBERTA PARA A PESQUISA EM ARTES ■ Luana Echevengúá Arrieche (UFPEL) **90**

ESTUDO DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA COM NEUROMODULAÇÃO POR ETCC (ESTIMULAÇÃO TRANSCRANIANA COM CORRENTE CONTÍNUA) ■ Izabela Lucchese Gavioli (UFRGS) **107**

METODOLOGIA DE CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: UMA POSSÍVEL CARTOGRAFIA PARA DANÇAS QUE ESTÃO POR VIR. ■ Jardel Augusto Dutra da Silva Lemos (UFRJ) **123**

O EFEITO *MIRROR* COMO FERRAMENTA PARA A DESCONSTRUÇÃO DIGITAL EM DANÇA ■ Fernanda de Oliveira Nicolini (UFRJ) **137**

VÍDEO-PERFORMANCE NAS REDES SOCIAIS: CAMA DE ESTAR ■ Marcella Nunes Rodrigues (UFSM) **152**

POR QUE DENOMINAR COMO FILME AQUILO QUE SURGE DA INTERAÇÃO DANÇA E AUDIOVISUAL? ■ Daniela Bemfica Guimarães (UFBA) **164**

ESTUDOS SOBRE O TIKTOK: CORPOS HÍBRIDOS EM PROCESSOS EDUCATIVOS AUTÔNOMOS EM DANÇA ■ Ana Talita Torres de Araujo (UFRJ) **179**

ISADORA NOW! FLUXOS, QUESTIONAMENTOS E REVERBERAÇÕES DA DANÇA MODERNA DE ISADORA DUNCAN NA CONTEMPORANEIDADE. ■ Cristiane Pinho (UFBA) **193**

A PRÁTICA DA DANÇA COMO ESTRATÉGIA DE MOVIMENTAÇÃO CORPORAL EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO ■ Mesaque Silva Correia (UFPI) **206**

ENGAJAMENTOS EMPÁTICOS NO AMBIENTE AUDIOVISUAL - VIDEODANÇA ■ Lilian Seixas Graça (UFBA) **223**

NOTAS SOBRE DANÇAS PARA O AUDIOVISUAL DURANTE O CONFINAMENTO SOCIAL: UM ESTUDO NO RIO GRANDE DO SUL ■ Daniel Silva Aires (UFRGS) **240**

TECNOLOGIA NA DANÇA: UMA PERSPECTIVA DA MÍDIA DA PRESENÇA ■ Carolina Natal Duarte (UFRJ) **256**

A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ÂMBITO DA DANÇA DIGITAL ■ Dorotea Souza Bastos (UFRB) **270**

ÍNDICE REMISSIVO **283**

AUTORES & AUTORAS **286**



PREFÁCIO

O desenvolvimento científico e tecnológico, transcorrido ao longo de todo o século passado, mudou de forma rápida e contundente toda a organização da sociedade, de maneira sem precedentes na história da humanidade. O aperfeiçoamento e o desenvolvimento de tecnologias digitais, colocou uma diversidade de produtos, serviços e informações à disposição de toda sociedade de forma acelerada. Assim, o mundo viu surgir diferentes artefatos e sistemas que remodelaram as relações sociais em todos os níveis e setores.

Neste cenário, sistemas de comunicações e de trocas de informações passaram - e têm passado - por mudanças frequentes, fazendo com que diversos produtos provenientes da inovação tecnológica tenham sido agregados à cultura da humanidade. De forma ininterrupta, novas maneiras de pensar, de conviver e de se relacionar foram elaboradas e continuam alterando a dinâmica social.

As relações pessoais foram modificadas, bem como quase que a totalidade dos processos de produção de bens materiais. Desta forma, o trabalho foi reorganizado e os nossos processos cognitivos foram reordenados para uma nova forma de entendermos e interagirmos com o mundo ao nosso redor.

Fazendo um recorte, e deixando os aprofundamentos epistemológicos e sociológicos para outro momento, é possível apontar que a utilização de softwares estreitou muito a relação do ser humano com as tecnologias. Hoje, já ultrapassamos o discurso, ora utópico, ora cético, dos impactos das novas tecnologias da informação e comunicação sobre a sociedade. Pensar por este prisma fortalece um pensamento que insiste em separar a tecnologia da humanidade.

Por isso, retomamos a ideia de que ao longo dos últimos anos, o advento tecnológico desencadeou um processo dinâmico de demanda e produção que atualmente é parte intrínseca de nosso cotidiano. Sendo assim, hoje precisamos pensar com cautela, e analisar com profundidade, como as demandas sociais deram origem a diferentes recursos tecnológicos. E também

refletirmos como o desenvolvimento tecnológico tem gerado demandas sociais por novas necessidades.

Desta forma, não conseguimos mais pensar na nossa vida sem a tecnologia. De forma imbricada, tecnologia e meio, homem e artefato, são inseparáveis. E, considerando as artes, ou mais especificamente a dança, é importante apontar que também nessa área a tecnologia se constitui, atualmente, como grande remodeladora dos padrões até pouco tempo adotados.

Ao longo dos últimos anos, a relação entre dança e tecnologia fez com que aumentassem as possibilidades do corpo encontrar formas de ocupação do espaço, sem as limitações impostas pelo tempo e pela matéria. Desta forma, a tecnologia tem proporcionado à dança novas experiências que rompem tradicionais barreiras espaço-temporais. Projeções, hologramas, realidade virtual, realidade aumentada, interações com parceiros distantes, reais, imaginários, vivos ou desencarnados, têm gerado uma diversidade de recursos que antes do aprimoramento tecnológico digital era impossível.

O hibridismo na dança tem suscitado experiências antes inimagináveis. Hoje o corpo pode interagir com *pop star* que partiram há tempos, compartilhando o *moonwalk* no mesmo cenário. Matéria orgânica e luz polarizada, misturam *pixels* e movimentos reais, em situações que reconstroem sentidos e quebram barreiras físicas e digitais.

Neste cenário, pesquisas na área têm despontado de forma promissora, mostrando riqueza de possibilidades que extrapolam estas poucas palavras prefaciadas. E é nesta direção que este livro desponta, buscando trazer profundas discussões sobre a contextualização das relações entre dança e tecnologia, focando na importância deste cenário contemporâneo para a reorganização da expressão corporal, que tem ultrapassado fronteiras na constituição de uma nova realidade.

PROF. DR. ESTÉFANO VIZCONDE VERASZTO
LÍDER DO LABORATÓRIO DE TECNOLOGIAS E INCLUSÃO
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
SETEMBRO DE 2020

APRESENTAÇÃO

O Comitê Temático Dança e Tecnologia, objetiva contextualizar e agrupar pesquisas que abordam as relações entre Dança e Tecnologia na perspectiva da intervenção da tecnologia na dança, em destaque suas mediações e suas relações com a produção artísticas e educacionais.

Esta coletânea de artigo apresentado neste e-book, não foi formatado em uma ordem temática, mas todos estão relacionados com a proposta do Comitê Temático. Todos os temas apresentados, estão contextualizados em pesquisa em andamento, bem como novas propostas didática/metodológica no ensino de dança.

Os temas estão fundamentados em uma abordagem da tecnologia e sua influência na dança, videodança e seus espaços, propostas didáticas, relação do corpo imagem, articulação entre práticas e mediação tecnológica para o ensino de dança e neurociência. Vale destacar que todos os trabalhos são originais na sua proposta, e foram apresentados no 6º Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança realizado entre os dias 15/09/2020 até 18/09/2020, bem como, em muito contribuiu para um amplo debate da inter-relação dança e tecnologia.

Sergio Ferreira do Amaral (UNICAMP)

Marina Fernanda Elias Volpe (UFRJ)

Mônica Cristina Garbin (UNIVESP)

ORGANIZADORES

A TÉCNICA KLAUSS VIANNA E O JOGO *JUST DANCE*: PERSPECTIVAS PARA UM NOVO FAZER NA DISCIPLINA DE COMPONENTE ELETIVO

Viviane dos Santos Dantas (UFRN)

Marcílio de Souza Vieira (UFRN)

Arlete dos Santos Petry (UFRN)

Aperta o play: vamos começar

Falar de Arte hoje no contexto escolar vai além de um conhecimento histórico e cultural, é propor ao aluno conhecer um mundo repleto de informações, relacionando e aproximando essa experiência à sua realidade de vida ou contexto social. Segundo Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas sim criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 47, *apud*, SANTANA, 2009, p. 206).

Dessa forma, queremos propor um diálogo sobre uma das experiências vivenciadas enquanto docente no Centro Estadual de Educação Profissional Dr. Ruy Pereira dos Santos, local onde trabalho e realizei minha pesquisa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes. A escola fica localizada no Município de São Gonçalo do Amarante no Estado do Rio Grande do Norte (RN). Para este trabalho consideramos o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's), a partir do jogo *Just Dance* e a Técnica Klaus Vianna (TKV) como norteadores para discussão nesse trabalho, a fim de possibilitar a construção de conhecimento viabilizando a pesquisa entre tecnologias digitais e a Dança, alinhando o processo de ensino-aprendizagem a realidade dos nossos estudantes.

O artigo traz como proposta uma conversa sobre a Técnica Klaus Vianna, paralelamente ao uso da tecnologia na educação a partir do jogo digital, ambos assuntos desenvolvidos na Disciplina de Componente Eletivo, anteriormente reconhecida até o ano de 2019 no currículo, proposto pela Secretaria de Educação do Rio Grande do Norte, como Disciplina Eletiva. Dessa forma, pensar essas duas propostas em consonância à Linguagem da Dança foi um caminho de desafios e descobertas.

O Componente Eletivo é, no Ensino Médio, uma possibilidade de Itinerário Formativo que é um conjunto de situações e atividades educativas, onde os estudantes podem escolher conforme seu interesse, para aprofundar e ampliar aprendizagens em uma ou mais Áreas de Conhecimento e/ou na Formação Técnica e Profissional. Os Itinerários Formativos criam oportunidades para que os estudantes vivenciem experiências educativas profundamente associadas à realidade contemporânea, que promovam a sua formação pessoal, profissional e cidadã (BRASIL, 2018b).

Dessa forma, estaremos dialogando sobre como é utilizada a tecnologia em aulas de Dança no Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) Dr. Ruy Pereira dos Santos. E para isso será apresentado um recorte de alguns momentos vividos na nossa prática e relatos de algumas experiências com alunos da citada escola no que tange o uso de tecnologias no Ensino Médio.

Cabe ressaltar que o jogo digital *Just Dance* foi utilizado como um dos conteúdos da Disciplina de Componente Eletivo aliados à Técnica Klauss Vianna, e que nos Itinerários Formativos para o Ensino Médio, alinha-se aos eixos estruturantes projetos criativos e empreendedorismo.

O presente artigo tem como objetivo geral, ressignificar os movimentos do Jogo digital *Just Dance*, a partir da Técnica Klauss Vianna. Sendo assim, foi necessário relacionar as duas práticas, para um novo olhar à Dança e ao corpo, viabilizando a *práxis* como fator relevante para construção deste artigo. Entendemos o conceito de *práxis* de acordo com a autora Sylvie Fortin (2011), como uma arte reflexiva e crítica.

Utilizamos a metodologia bibliográfica, levando em consideração os pontos sobre o ensino de Arte à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), e de pesquisa-ação de natureza qualitativa da observação.

Para Tripp (2005, p.445):

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas.

Dessa forma, as aulas de Dança com a experimentação do jogo digital *Just Dance* foram distribuídas na Disciplina de Componente Eletivo, a qual está inserida no currículo proposto pela Secretária de Educação e Cultura (SEEC) do Rio Grande do Norte, no Eixo de Formação Técnica e Profissional como Metodologia de Apoio à Aprendizagem. A escola desta pesquisa, segue o modelo de Tempo Integral, que tem como base o Modelo da Escola da Escolha, criado pelo Instituto de Corresponsabilidade da Educação (ICE), no ano de 2000 na cidade do Recife – PE e, mais especificamente, no Ginásio Pernambucano e por um grupo de empresários, composto por ex-alunos dessa instituição.

No ano de 2017 o Estado do Rio Grande do Norte passou também a adotar essa metodologia de ensino para algumas escolas da rede Estadual, em parceria com o ICE, dando continuidade até o presente ano. Atualmente, existem setenta e três escolas de ensino fundamental e médio regular¹; e nove Centros Estaduais de Educação Profissional (CEEP) que seguem essa metodologia. Contemplando todas as disciplinas da Base Comum Curricular (BNCC)²; do núcleo articulador, sendo elas: Projeto de Vida, Estudo Orientado, Eletiva, Avaliação Semanal, Empreendedorismo e Informática; e os CEEP que ofertam disciplinas profissionalizantes direcionadas a formação técnica, como preparação do aluno para o mercado de trabalho.

Tivemos como referencial teórico, no campo do ensino da Dança na escola as reflexões de Isabel Marques (2001), sobre entendimento de corpo o trabalho de Klauss Vianna (2005), e para sistematização e aplicação da Técnica Klauss Vianna, os textos de Jussara Miller (2007; 2012).

Desse modo para essa discussão, partimos da seguinte questão: de que forma o jogo digital *Just Dance*, poderia se relacionar com TKV? Contudo, consideramos a Dança como um elemento de contribuição para a Educação Básica, onde o contexto e a experiência dos nossos alunos no espaço educacional, permitiu caminhos de aprendizagens significativas.

¹ Ensino Regular, são as escolas que em sua grade curricular apresentam apenas as disciplinas da BNCC e da parte diversificada: Projeto de Vida, Componente Eletivo, Estudo Orientado, Avaliação Semanal.

²Área de Linguagens e suas Tecnologias: Arte; Educação Física; Língua Portuguesa; Língua Espanhola e Língua Inglesa; Área de Matemática e suas Tecnologias; Área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias: Biologia; Química e Física; Área de Humanas e Ciências Sociais: Geografia, História, Filosofia e Sociologia; e a Área de Formação Técnica e Profissional.

Pausando um pouco o jogo para desenvolver

Para nossa reflexão sobre o jogo digital citado e a Dança, levamos em consideração a reforma do Ensino Médio e a nova proposta quando, a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) definem competências específicas e habilidades a ser exercitadas e constituídas nessa última etapa da Educação Básica, e estabelece que a área de Linguagens e suas Tecnologias busquem consolidar e ampliar as aprendizagens previstas na BNCC do Ensino Fundamental nos componentes Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa (BRASIL, 2018a).

A partir disso, podemos refletir como o Ensino de Dança pode acontecer hoje na Educação Básica, e como a disciplina de Arte tem acontecido em uma escola com o Novo Ensino Médio. Vale ressaltar, que a mesma possibilita o fruir das habilidades artísticas, dentre elas a Linguagem da Dança, possibilitando a construção de conhecimento e a ampliação para outras áreas do conhecimento.

Vale salientar, que a Arte faz parte da Área de Linguagens e suas Tecnologias, que propõe o uso de ferramentas digitais no processo de ensino e aprendizagem, sendo competências básicas a serem desenvolvidas, como

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018a, p. 9)

Identificamos que esse pensamento descrito na BNCC, corrobora com uma das habilidades relacionadas ao pensar e fazer criativos dos Itinerários Formativos, quando oportuniza o estudante do Ensino Médio a “reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade” (BRASIL, 2018b, p. 10).

Essas vivências presenciais e virtuais foram possíveis no espaço escolar, quando foi aplicado um jogo com os alunos do CEEP Dr. Ruy Pereira dos Santos, a fim de desenvolver competências e habilidades no movimento

dançado. Recorremos ao jogo digital *Just Dance*, uma vez que, já estávamos vivenciando aulas de Dança, na Disciplina de Componente Eletivo, a qual de acordo com a metodologia proposta pelo ICE, tem como objetivo “[...] diversificar, aprofundar e/ou enriquecer os conteúdos e temas trabalhados nas disciplinas da Base Nacional Comum Curricular” (ICE, 2016, p.22).

Assim, para participação dos alunos na Disciplina de Componente Eletivo, semestralmente é possível realizar a escolha do mesmo, para isso se faz necessário anteriormente que os professores apresentem sua proposta de trabalho, expondo o tema, a ementa e a metodologia a ser desenvolvida durante as aulas. Também é necessário realizarmos um Guia de Aprendizagem para todo o semestre, sendo que nele deve estar a justificativa da unidade, os objetivos, o cronograma de aulas, os conteúdos e as referências.

Para realização da inscrição, é estipulado um número máximo de trinta e cinco alunos por Disciplina de Componente Eletivo, sendo que, em nossa escola ofertamos aproximadamente doze opções³. O processo dessa escolha, acontece por meio da plataforma on-line *Google Drive*, com data e hora divulgados antecipadamente pela coordenação da escola, que fica com a responsabilidade de organizar e disponibilizar na semana seguinte o resultado deste processo.

Neste caso, a Disciplina de Componente Eletivo que propomos, trouxe o título: **Conhecendo Si⁴ por um novo olhar**, trouxe como objetivo, conhecer e reconhecer a Dança como uma Linguagem Artística, a fim de ampliar o conhecimento sobre si e suas individualidades. Nesse sentido, a Dança passou a ser vivenciada, a partir de uma experiência consciente, estimulando a autonomia e a criatividade no movimento dançado.

O Conhecendo Si proposto no título do Componente Curricular Eletivo coaduna com uma das finalidades do Ensino Médio na contemporaneidade, que tem a escola como espaço acolhedor, compreendendo as juventudes, o comprometimento com a Educação Integral, e com a construção de seu Projeto

³ Os nomes dos Componentes Eletivos são vários, e ofertadas pelos professores da BNCC como disciplinas práticas de Química, Física, Língua Portuguesa, Matemática, Arte, dentre outras.

⁴ A palavra “Conhecendo Si”, trata-se de um jogo de palavras evidenciando o conhecimento sobre si mesmo, e se encontra registrada desta forma no guia de aprendizagem da escola.

de Vida, a qual para atingir essa finalidade garante o protagonismo dos estudantes em sua aprendizagem, asseguram tempos e espaços para que os mesmos reflitam sobre suas experiências e aprendizagens individuais, interpessoais, promovendo a aprendizagem colaborativa, estimulando atitudes cooperativas e propositivas para o “[...] enfrentamento dos desafios da comunidade, do mundo do trabalho e da sociedade em geral, alicerçadas no conhecimento e na inovação”. (BRASIL, 2018a, p. 465)

Com isso, a Dança é uma área de conhecimento que abrange estudos desde o contexto histórico e cultural, há diversas técnicas de movimento. Vale salientar, a Técnica Klauss Vianna (TKV), como Proposta Pedagógica, nos levou a construir um trabalho de conhecimento sobre o corpo, iniciado no Processo Lúdico, Processo dos Vetores e Processo Criativo.

Sistematicamente, a TKV divide-se em três tópicos corporais. É iniciada pelo estudo do Processo Lúdico, denominado “o acordar”, nesta primeira fase, são abordados sete tópicos corporais, que inter-relacionam entre si, a saber: presença, articulações, peso, apoios, resistência, oposições e eixo global. No segundo estágio, denominado Processo dos Vetores, o corpo é levado para um lugar de aprofundamento das direções ósseas, resultando a terceira e última etapa que é o Processo Criativo.

Pausa para a Técnica Klauss Vianna

Sobre a TKV, apresento brevemente a história do professor e pesquisador Klauss Vianna, que dedicou sua vida a investigar as estruturas do corpo, os gestos e o movimento humano. A partir das inquietações pessoais, refletiu sobre suas experiências, desde os primeiros anos de vida até a maturidade, trazendo contribuições como aluno e educador.

Klauss Ribeiro Vianna (1928-1992) nasceu na cidade de Belo Horizonte em Minas Gerais, no dia 12 de agosto de 1928, e teve sua trajetória de vida marcada pelo olhar observador e curioso, “ficar só me deu um conhecimento muito grande das pessoas, eu me afastava para me aproximar” (VIANNA, 2005, p.22), relato dele em seu primeiro e único livro, publicado no Brasil, **A Dança**. No dia 12 de abril de 1992, faleceu em São Paulo, deixando no Brasil

muitas marcas positivas para o crescimento da Dança em seus diversos contextos e espaços sociais

É importante ressaltar as implicações anatômicas, funcionais, emocionais, psicológicas, afetivas e espirituais, norteadoras da técnica desenvolvida por Klauss Vianna. Seu trabalho é totalmente nacional; considerado o primeiro mestre brasileiro e pesquisador do corpo no campo da Dança e do Teatro brasileiro (MILLER, 2007).

Essas implicações permitiram diante dos estudos atuais, que a TKV fosse reconhecida no Brasil como uma técnica de Educação Somática. Segundo Sylvie Fortin, professora de Dança da Universidade de Quebec (Canadá), Educação Somática “engloba uma diversidade de áreas onde os domínios sensoriais, cognitivos, motores, afetivos e espirituais se encontram com ênfases diferentes” (FORTIN, 1999, p.40). É a busca por um corpo neutro, menos técnico e mais consciente de si mesmo.

Vale ressaltar, durante três anos como professora na rede básica de ensino, percebemos nas aulas de Dança, o quão desafiador é encontrar o lugar de desconstrução, para que possam acessar o lugar do desconhecido. Evidenciando alguns questionamentos durante as aulas como: quais tipos de Dança iriam aprender? E quando vamos dançar? Fazendo-me perceber a ideia pautada em uma técnica ou estilo de Dança codificada.

E para essa discussão, apresento o conceito de técnica proposto pelo sociólogo e antropólogo, Marcel Mauss (1872-1950), que pesquisou sobre **técnicas para o corpo**, foi criticado por utilizar essa expressão, conduzindo o pensamento sobre o corpo como forma de instrumentalização. Mas, ele explica:

Todos nós cometemos, e eu cometi por durante muitos anos, o erro fundamental de só considerar que há técnica quando há instrumento. Era preciso voltar a noções antigas, aos dados platônicos sobre a técnica, quando Platão falava de uma técnica da música e em particular da dança, e estender essa noção. (MAUSS, 1934 *apud* STRAZZACAPPA, 2012, p.25).

Partindo dessa ideia, podemos observar as diversidades de técnicas que norteiam as ações do dia-a-dia, que se ligam por fatores socioculturais,

como a maneira de sentar ou até ações mais elaboradas como aprender a nadar, passando a ser uma técnica adquirida.

Nesse sentido, sobre a instrumentalização podemos fazer um paralelo com a linguagem do jogo digital. Para aprender a desenvolver um jogo, por exemplo, é necessário inicialmente conhecê-lo, saber a função, “aprendem a aprender o que o programa é capaz de fazer, gerindo quantidades significativas de informações relacionadas com as estratégias e estruturas dos jogos” (TURKLE, 1987 apud ALVES, 2007, p. 9-10).

No caso da Dança não é diferente, o instrumento analógico de uso é o próprio corpo, por isso a necessidade de investigá-lo, resignificando e transpondo as experiências através do movimento, pois “não existe dança se não houver primeiro o corpo” (MILLER, 2007, p. 59). E para apreciação sugiro a imagem 1, onde experimentamos na TKV o processo de desconstrução e resignificação do movimento.

Imagem 1. Criação de movimento com a TKV e o jogo *Just Dance*.



Foto: Viviane Santos (2019)

Desta forma, Vygotsky (1994), propõe que o desenvolvimento e a aprendizagem possam ocorrer mediante um processo de internalização, no decorrer das interações sociais mediadas por instrumentos e signos, que são

elementos mediadores. Sendo assim, as funções do Jogo *Just Dance*, foi norteador nesse processo de assimilação dos movimentos na experiência com a TKV.

Play no jogo novamente

O jogo de modo geral, sobre influências das tecnologias digitais, tem se tornado uma das ferramentas de entretenimento, utilizada ainda com mais frequência por estudantes na contemporaneidade. Mas, não é recente que se deu início essa influência, pois desde os anos de 1960, após a revolução industrial os *videogames* passaram a ser um difusor de interatividade entre as crianças, adolescentes e jovens, sendo intensificada no decorrer dos últimos anos, a partir do uso de *smartphones*, da praticidade de aplicativos e plataformas digitais.

Considerando esse contexto, surgiu dentro da Disciplina **Cultura e Design de Jogos**, realizada no Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Artes, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), o desenvolvimento do jogo *Just Dance* com os alunos do CEEP Dr. Ruy Pereira dos Santos. A partir, dessa proposta iniciamos as aulas de Dança, agregando a experiência do movimento ao jogo por compreender que “[...] o jogo pode ser entendido como a metáfora especulativa do mundo. E mais, é no jogo que a relação homem e mundo eclode de uma forma singular: o homem perde o controle e passa a ser jogado.” (PETRY, 2011, p.2). Assim, a partir do componente curricular citado, pudemos proporcionar vivências com o jogo digital a esses estudantes que aliaram Dança e Tecnologia.

Sendo assim, os discentes dessa experiência são adolescentes com idade entre quatorze e dezoito anos, que estão cursando entre as primeiras e terceiras séries do Ensino Médio. Vale salientar, que a adolescência é uma fase da vida, que compreende um momento de mútuas transformações no corpo e na mente. É sair da infância do universo do lúdico, da brincadeira e se preparar para a fase adulta. Sendo a adolescência o caminho de passagem, definindo-se por muitas descobertas de si, do outro e do mundo que o cerca.

Pausa: o Jogo *Just Dance* no Componente Eletivo

Considerando esse mundo contemporâneo e o uso da tecnologia, o jogo *Just Dance* foi inserido dentro da Disciplina de Componente Eletivo, como um novo caminho de desafios e possibilidades para conhecimento sobre o corpo, atrelado ao uso da tecnologia pelo *videogame*.

Nesse contexto, utilizamos como referência o *Just Dance4* um jogo eletrônico de música, que envolve dança e ritmo ao mesmo tempo, sendo essa versão a continuação do *Just Dance 2*, *3* e *Just Dance Summer Party*. Desenvolvido pela *Ubisoft Entertainment S.A*, uma empresa francesa precursora nesse jogo, que realizou o lançamento oficial dessa nova versão em 05 de junho de 2012.

Tornando-o o primeiro jogo de *console* da nova geração *Nintendo Wii U*, por possuir músicas e recursos exclusivos com o modo *Puppet Master*, no qual o jogador controla o *Gamepad*, podendo realizar a escolha entre quatro músicas simultaneamente, onde uma delas será executada por quatro jogadores que precisaram imitar a coreografia.

Esse *console* é o próprio *videogame*, desenvolvido para uso doméstico e conectado a algum tipo de aparelho, podendo ser de TV, computadores, ou projetores, capazes de exibir um jogo armazenado em CD-ROM, DVD ou cartucho, no qual o jogador interage com as propostas do jogo (BATISTA, 2007 apud BRESCIANI, 2001).

Para isso, o jogo *Just Dance 4*, foi o utilizado em nossa Disciplina de Componente Eletivo. Funcionava através de um *Xbox 360*, um equipamento considerado no início dos anos 2000 a versão mais moderna do mercado, foi a sexta geração do *Playstation 2*. O *Xbox 360* “utiliza um drive de DVD convencional, que permite a leitura de DVD de filmes e CDs com MP3, sendo possível a reprodução de filmes, músicas e fotos.” (BATISTA, 2007, p. 21).

Chegamos nesse jogo por intermédio de uma das alunas que possuía todo o equipamento. Separamos seis aulas específicas, onde todos puderam experienciar o jogo como plateia e como jogadores. Aqui nos atentaremos ao jogador, como destacada na imagem a seguir:

Imagem 2. Primeira aula com o jogo *Just Dance* na Disciplina Eletiva.



Foto: Viviane Santos (2019)

Nesse primeiro momento, realizamos o *download* de vídeos do jogo disponibilizados no site do *YouTube*, nas duas primeiras aulas a partida entre os jogadores aconteceu sem utilizar o critério da pontuação, para eles foi um momento de divertimento, sem competitividade, com maior liberdade de expressão; não havia a preocupação em errar os passos, pois o que importava era dançar. Em outro momento, com o equipamento do jogo *Just Dance* disponibilizado por uma das alunas, propusemos o jogo com a pontuação, logo percebemos o espírito de competitividade, transformando o divertimento, agora, na preocupação de acertar os movimentos; a euforia provocada pela adrenalina no ato do jogo, os deixavam ainda mais com vontade ao acerto. Outro fator relevante, foi a percepção da avaliação que o jogo já fazia para eles, e isso os ajudavam a perceber se estavam indo bem, ou seja, sendo capazes de reproduzir os movimentos.

Após essas duas experiências sugerimos um paralelo com a TKV, pedindo para que desconstruíssem os movimentos do jogo e os ressignificassem, a partir de um novo fazer. Assim, os alunos foram separados em grupos de oito participantes, onde mantivemos os mesmos competidores durante o jogo, pois o trabalho agora não seria mais individual, mas coletivo. Desta forma, precisaram indicar um movimento, dentre os que mais gostaram de realizar no *Just Dance*, e tentar fazê-los com uma parte diferente do corpo,

observando os conceitos estudados na TKV, a partir do Processo Lúdico com foco nas articulações, no peso do corpo e nos apoios utilizados.

As articulações consistem em alavancas do corpo, que permite maior mobilidade de movimento, sendo um espaço existente entre os ossos, como define Klauss Vianna (2005). O peso é o reconhecimento do próprio corpo em relação a si ou ao corpo do outro, de forma gradual. Jussara Miller (2007), ao sistematizar a TKV, ressalta três qualidades possíveis do uso com peso: entrega, impulso e fluência. Com isso, o peso pode ser explorado de diversas maneiras, despertado para diferentes apoios no chão em variadas posições, provocando no corpo uma relação de troca de forças, impulsionando ou não, o corpo em sua totalidade ao movimento ou a pausa.

À medida que foram explorando os movimentos, a partir dos estudos da TKV e a relação com o Jogo *Just Dance* foi possível permear a construção de um ser consciente, onde a movimentação começou por um processo interno. Acreditamos, assim como Vianna (2005, p. 32), que, “a dança não se faz apenas dançando, mas também pensando e sentindo: dançar é estar inteiro.” Cada indivíduo desse modo, possui sua maneira de dançar, conhecer esse corpo faz parte do processo de construção e reconstrução. Deste modo, sugerimos acrescentar esses novos movimentos em uma sequência coreográfica. Ao final dessa atividade, como resultado, realizamos o formato de apresentação a turma. Como exposto, na imagem a seguir:

Imagem 3. Hora da apresentação: *Just Dance* e a TKV.



Foto: Viviane Santos (2019)

Deste modo, pudemos perceber as possíveis relações do jogo *Just Dance* com a TKV, como experiências significativas no processo de ensino e aprendizagem da Dança, tornando ambas propostas como ferramentas pedagógicas exitosas. Neste contexto, a TKV possibilitou a pesquisa do movimento consciente, pois o aluno de forma integral, reconheceu a si mesmo, a partir de sua totalidade física, mental e sentimental.

Essa atividade nos fez perceber o olhar que cada um trouxe de si, conhecendo de perto suas peculiaridades e seus questionamentos sobre como se veem diante da vida, observando de maneira prévia suas limitações e dificuldades na maneira como se enxergavam diante do jogo. Desse modo, consideramos que as experiências de vida de cada um, nos fizeram corroborar com Isabel Marques, quando diz que:

Proponho que o trabalho com dança em situação educacional baseada no *contexto* dos alunos seja o ponto de partilha e aquilo a ser construído, trabalhado, desvelado, problematizado, transformado e desconstruído em uma ação educativa transformadora na área de dança (MARQUES, 2001, p.94).

Partimos de um jogo, que traz uma proposta de Dança codificada, com movimentos prontos, sugerindo a repetição; por outro viés, fomos a Técnica Klauss Vianna, propondo um trabalho de criação em Dança, a partir da experiência do movimento de dentro para fora; foi respeitar esses dois contextos do aluno. Considerar que partir de movimentos dados, pode propiciar a criação e a relação de diálogos convergentes no trabalho com Dança na escola, nos possibilitou aprender uma forma de aproximar as tecnologias digitais, particularmente os jogos digitais, ao mundo da dança criativa e ressignificada. Nessa experiência as comuns expressões: “eu não consigo” foram substituídas por “vamos tentar”.

Play na finalização

Para concluir, podemos atentar sobre as reflexões e a prática proposta pela Técnica Klauss Vianna, a fim de obter um olhar mais abrangente entre a pesquisa em Dança e as Artes Visuais, apresentando-se, também, como

conteúdo possível para trabalhar na Disciplina de Componente Eletivo, que permite a investigação de si mesmo, proporciona as descobertas e a autonomia do próprio sujeito. Dessa maneira, apresentando-se, também, como conteúdo possível para trabalhar na disciplina de Arte na escola com alunos da rede básica de ensino.

Diante dessa proposição, também é possível estabelecer o respeito para consigo mesmo e com o outro, através do reconhecimento de seus limites, ter o sentimento de superação como estímulo para melhorar seu desenvolvimento pessoal, contribuindo para autoestima, e processo de aceitação diante de sua autoimagem corporal, estimulando as descobertas de um ser sensível, social e tecnológico.

Portanto, que este trabalho possa contribuir, e ampliar a perspectiva de pesquisas com conteúdo pedagógicos para o Ensino de Dança na escola, pondo em evidência as descobertas corporais, a investigação e a criação de movimentos, para um aprender sensível, onde a *práxis* nasça pela arte do fazer.

Referências

ALVES, Lynn. Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (Org.). Tecnologia educacional e aprendizagem: o uso dos recursos digitais. São Paulo, Livro Pronto, v., p. 233-251, 2007.

BATISTA, M. L. S. et al. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery. N. 3. 2007. Disponível em <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>> Acesso em 23 jun. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base.** Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018. < Acesso em: 20 nov. 2018>.

CHINEN, Alberto; ZIMMERMAN, Juliana; BARRETO, Teresa. **Introdução às Bases Teóricas e Metodológicas:** do Modelo Escola da Escolha. – Instituto de Corresponsabilidade pela Educação. – Recife, PE. – 2ª edição. 2016. www.icebrasil.org.br

MARQUES, Isabel A. **Dançando na escola.** – 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MILLER, Jussara. **A escuta do corpo: sistematização da Técnica Klauss Vianna**. São Paulo: Summus, 2007.

_____. **Qual é o corpo que dança? : dança e educação somática para adultos e crianças**. – São Paulo: Summus, 2012.

SANTANA, Arão Paranaguá de. **Os saberes escolares, a experiência estética e a questão da formação docente em artes**. In: DALBEN, Ângela; DINIZ, Júlio; LEAL, LEIVA; SANTOS, Lucíola (Org. da coleção). (Org.). **Didática e Prática de Ensino**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010, v. 5, p. 205-207.

STRAZZACAPPA, Márcia. **Educação somática e artes cênicas: Princípios e aplicações**. – Campinas, SP: Papirus, 2012. – (Coleção Ágere). 2016.

PETRY, Arlete dos Santos. **Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games**. In. Culture Track - Full Papers, X, 2011, Salvador-BA. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf> Acesso em 22 jun. 2019.

RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games** - Tradução da 2ª edição norte-americana. **Volume 1, Entendo o Universo dos Jogos**. Tradução: PETRY, Luís Carlos; PETRY, Arlete dos Santos. 2ªEd. – Disponível em: <https://issuu.com/cengagebrasil/docs/9788522111435_livreto> Acesso em 22 jun. 2019.

SOUSA, R. P., Moita, S. C., & Carvalho, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB. Disponível em: <http://www.clam.org.br/bibliotecadigital/uploads/publicacoes/1484_991_sousa_9788578791247.pdf> Acesso em 21 jun. 2019.

TRIPP D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira. Revista Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3>> Acesso em 22 jun. 2019.

VIANNA, Klauss. **A Dança** / Klauss Vianna: em colaboração com Marco Antônio de Carvalho. – 6.ed. São Paulo: Summus, 2005.

PROPOSTA DA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE SCRATCH APLICADO NO ENSINO DA DANÇA DIRECIONADO AO ENSINO FUNDAMENTAL

Sergio Ferreira do Amaral (UNICAMP)
Dirceu da Silva (UNICAMP)
Mirela Campos Amaral (UNICAMP)

Introdução

O software *Scratch* contém uma linguagem voltada para o ensino de programação para crianças onde possibilita a criação de histórias e jogos interativos, proporcionando um meio para compartilhamento online de projetos e desenvolvimento de animações. Sua utilização no ensino da dança está contextualizada nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, no componente Dança, que designa espaço para o desenvolvimento das competências que a BNCC detalha como essenciais para os estudantes do Ensino Fundamental, como por exemplo: empatia, criatividade, criticidade, entre outros, onde possam colocar em prática suas capacidades sensíveis, fundamentais para o exercício da cidadania como o respeito e o reconhecimento das diferenças.

A utilização do recurso tecnológico em sala de aula (software scratch) com os alunos no ensino da dança, procura contribuir com práticas educativas que objetiva que os alunos assumam papel de protagonistas e que possam não só ajudar a definir a objetividade dos temas a serem trabalhados em sala de aula, bem como sentirem-se mais livres para criar, permitindo um desenvolvimento à sensibilidade importante no ensino de dança.

Fundamentos Teóricos

Um dos problemas enfrentado no processo de ensino-aprendizagem, atualmente é a falta de sintonia entre a prática em sala de aula ao cotidiano dos alunos. Com uma introdução da tecnológica digital na escola, o professor pode utilizar a tecnologia como uma ferramenta que estimulará a atenção e raciocínio dos alunos, facilitando a aprendizagem, conforme a Parâmetros Nacionais Curriculares “A nova sociedade, decorrente da revolução tecnológica

e seus desdobramentos na produção e na área da informação, apresenta características possíveis de assegurar à educação uma autonomia ainda não alcançada” (PNC, 2002, p. 12).

Utilizamos no desenvolvimento deste trabalho os fundamentos do construcionismo desenvolvido por Papert (1985). A teoria construcionista coloca o uso de tecnologias computacionais como um objeto de aprendizagem, o professor se coloca como mediador e o aluno como protagonista deste processo.

Os fundamentos de Papert (1985), objetiva proporcionar à criança a autonomia e fazer com que ela “ensinasse o computador”, fazendo com que o computador executasse as operações que programou. Papert (1985), buscou este novo método para diferenciar do método instrucionista que se fundamenta na orientação via tutorial ou instrução programada que era a única forma de utilizar o computador na educação.

O Construtivismo desenvolvido por Piaget (1996), prega que o aprendizado deve ser adquirido a partir da relação do conhecimento com o cotidiano do aluno, assim aprender torna-se um processo mais intuitivo, com um sentido maior do que uma fórmula matemática abstrata.

Para Papert o construcionismo, é uma variação do construtivismo de Piaget, e prega que o conhecimento é construído a partir do cotidiano, de coisas que façam sentido para o aluno, tendo o professor como um mediador do conhecimento e não mais no papel de “dono do conhecimento” (BASTOS; BORGES; ABREU, 2010 apud ACKERMANN, 2001, p.3).

O software scratch

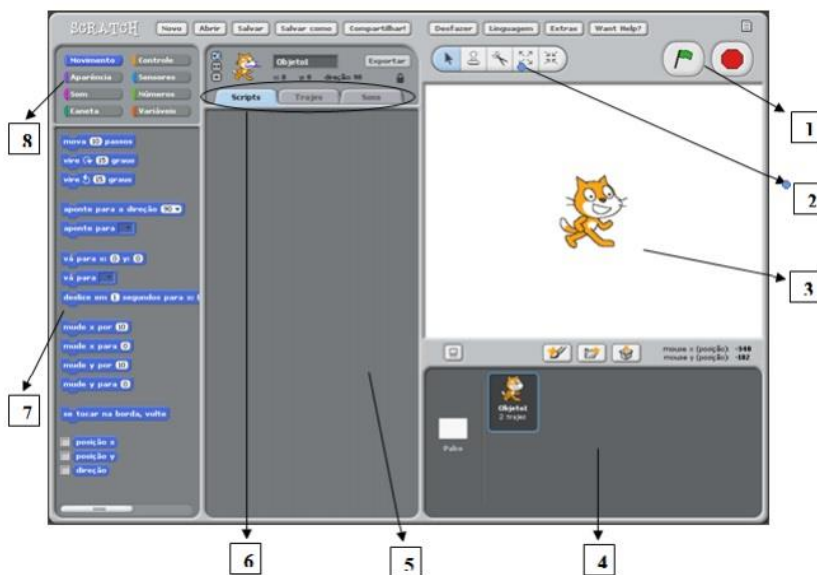
O scratch foi desenvolvido sob a luz da filosofia construcionista e teve sua concepção dentro do Lifelong Kindergarten Group³ do MIT (SCRATCH, 2015). Se caracteriza como uma linguagem de programação gratuita e em ambiente gráfico, que possibilita o desenvolvimento de animações, jogos e histórias interativas com integração multimídia.

Seu grande diferencial, é que sua programação é feita de forma intuitiva, o usuário não precisa conhecer profundamente o uso do computador muito

menos de programação, é possível observar o ambiente gráfico de programação conforme é mostrado na Figura 1.

O conceito do Scratch é trabalhar com blocos, sendo que estes possibilitam encaixes iguais a um quebra cabeça onde a cada construção (encaixe) ao seu final resolve um problema. Resnick et al. (2011, p. 3) cita sobre a argumentação de Papert de chão baixo, teto alto e paredes largas como características de projeto de programação, as de “chão baixo” – base, baseada na facilidade de aprendizado inicial e “teto alto” – sobre a evolução e complexidade do projeto estão presentes no Scratch, e são complementadas pelas “paredes largas” – que suportam diferentes projetos para que diferentes interesses possam se engajar.

Figura 1: Ambiente de programação do scratch



- 1 – Botões de iniciar e parar script.
- 2 – Botões para editar o objeto selecionado no palco.
- 3 – Palco onde os objetos são colocados e onde é possível ver o resultado da programação criada. O objeto inicial que aparece no palco é o gato.
- 4 - Área dos objetos usados na animação. Objeto em edição fica selecionado.
- 5 – Área de edição e conexão de scripts.
- 6 – Abas com opções para a área de script, para traje e para sons.
- 7 – Blocos de comandos.
- 8 – Categorias de comandos.

Fonte: Manual do Scratch⁵

⁵ Disponível em < <http://www.scratchbrasil.net.br/images/download-materiais>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Papert argumentou que linguagens de programação deve ter um chão baixo (fácil para começar) e um teto alto (oportunidades para projetos cada vez mais complexos ao longo do tempo). Além disso, que as linguagens precisam ter paredes largas (que suportam diferentes de projetos, para que as pessoas com diferentes interesses e estilos de aprendizagem possam se engajar). Satisfazendo o trio de com chão baixo / teto alto / paredes largas. (RESNICK et al. 2011, p. 3),

Nessa perspectiva, temos então um software com ambiente gráfico, trabalhando a autonomia e o desenvolvimento cognitivo do aluno, ofertando-lhe o poder da criação e da criatividade, da assimilação dos resultados através de experiências.

Proposta de atividades no ensino de dança utilizando o scratch

A proposta de atividade didática apresentada é que os alunos da 7o série do Ensino Fundamental articulem processos cognitivos e envolvam-se em investigações e produções artísticas da dança conforme mencionado no currículo da BNCC sobre a dança como linguagem.

Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. A sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de aprendizagem em Arte (...) A aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores. (BNCC, 2018, p.189).

A BNCC propõe que a abordagem das linguagens articule seis dimensões do conhecimento:

- **Criação:** refere-se ao fazer artístico, quando os sujeitos criam, produzem e constroem. Trata-se de uma atitude intencional e investigativa que confere materialidade estética a sentimentos, ideias, desejos e representações em processos, acontecimentos e produções artísticas individuais ou coletivas. Essa dimensão trata do apreender o que está em jogo durante o fazer artístico, processo permeado por tomadas de decisão, entraves, desafios, conflitos, negociações e inquietações.

- Crítica: refere-se às impressões que impulsionam os sujeitos em direção a novas compreensões do espaço em que vivem, com base no estabelecimento de relações, por meio do estudo e da pesquisa, entre as diversas experiências e manifestações artísticas e culturais vividas e conhecidas. Essa dimensão articula ação e pensamento propositivos, envolvendo aspectos estéticos, políticos, históricos, filosóficos, sociais, econômicos e culturais.
- Estesia: refere-se à experiência sensível dos sujeitos em relação ao espaço, ao tempo, ao som, à ação, às imagens, ao próprio corpo e aos diferentes materiais. Essa dimensão articula a sensibilidade e a percepção, tomadas como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo. Nela, o corpo em sua totalidade (emoção, percepção, intuição, sensibilidade e intelecto) é o protagonista da experiência.
- Expressão: refere-se às possibilidades de exteriorizar e manifestar as criações subjetivas por meio de procedimentos artísticos, tanto em âmbito individual quanto coletivo. Essa dimensão emerge da experiência artística com os elementos constitutivos de cada linguagem, dos seus vocabulários específicos e das suas materialidades.
- Fruição: refere-se ao deleite, ao prazer, ao estranhamento e à abertura para se sensibilizar durante a participação em práticas artísticas e culturais. Essa dimensão implica disponibilidade dos sujeitos para a relação continuada com produções artísticas e culturais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais.
- Reflexão: refere-se ao processo de construir argumentos e ponderações sobre as fruções, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais. É a atitude de perceber, analisar e interpretar as manifestações artísticas e culturais, seja como criador, seja como leitor.

Para tanto, será apresentado neste artigo, três propostas da utilização do software *Scratch* para o desenvolvimento de atividades do ensino de dança para alunos da 7ª série do Ensino Fundamental.

Primeira proposta:

As danças de uma região revelam muito sobre a cultura local e suas influências. O conhecimento sobre elas e o contexto em que ocorrem é essencial para a introdução do trabalho em sala de aula com o tema não se tornar puramente mecânico.

A proposta da primeira atividade didática é despertar o interesse do aluno em conhecer alguns conteúdos relacionados ao assunto dança regional.

A Diretriz da BNCC (EF69AR13B) propõe " investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo " (BNCC, 2018, p.25).

Utilizando o software scratch, podemos desenvolver um jogo educativo com o objetivo de ajudar o aluno a conhecer um pouco sobre dança regional. Nesta primeira proposta, o aluno deverá responder 12 perguntas relacionadas a temas de dança (escolhida e editada pelo professor), que nesta atividade, será sobre SAMBA⁶. Quando o aluno acerta, a mesma aparecer na lousa e o aluno ganha um ponto de acerto, caso erre, apenas ganha um ponto de erro. Para ganhar o jogo, o aluno deverá ter mais pontos de acertos do que de erros.

Confecção das perguntas introduzidas no ambiente do software scratch:

1. O SAMBA é originário de que CIDADE? Resposta: RIO DE JANEIRO
2. O SAMBA é um gênero MUSICAL? Resposta: SIM
3. O SAMBA é uma dança? Resposta: SIM
4. A composição Pelo Telefone, de 1916, é considerada o marco fundador do SAMBA? Resposta: SIM
5. O "COCO" é uma dança de roda e ritmo da região Nordeste do Brasil? Resposta: SIM
6. O "COCO" significa cabeça, de onde vêm as músicas, de letras simples. Com influências africana e indígena, é uma dança de roda acompanhada de

⁶ As atividades foram elaboradas através de pesquisa das informações do site <http://www.cnfcp.gov.br> - Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular

cantoria e executada em pares, fileiras ou círculos durante festas populares do litoral e do sertão nordestino? Resposta: SIM

7. Escola de SAMBA é um tipo de agremiação de cunho popular que se caracteriza pelo canto e dança do samba? Resposta: SIM
8. Evolução é um quesito onde é julgada a velocidade e a forma como os componentes da escola de samba desfilam: se estão dançando animados, girando, se movimentando, e se passam de modo compacto, próximos uns aos outros, de modo que quem estiver olhando de cima tenha a impressão de que a escola seja um corpo único, uma fila contínua? Resposta: SIM
9. O pagode é um subgênero do SAMBA? Resposta: SIM
10. O SAMBA é reconhecido também como símbolo brasileiro, ao lado do futebol e do carnaval? Resposta: SIM
11. O SAMBA com formação em círculo. Foi descrita por Hildegardes Vianna com os participantes batendo palmas e cantando. Os dançarinos se deslocam para o meio da roda dançando como se estivesse afagando o chão, gingando o corpo, agitando os braços e com umbigada para troca de solista? Resposta: SIM
12. O sambista paulista Adoniran Barbosa, nome artístico de João Rubinato, paulista de Valinhos, interior do estado de São Paulo? Resposta: SIM

A figura 2 apresenta como foi constituído no campo comando do software scratch a transcrição das perguntas e respostas.

Na figura 3 é apresentado o formato da atividade 1 no software scratch. O link do vídeo da atividade 1 está localizada:

<https://www.youtube.com/watch?v=3EbLmkzPKFM&feature=youtu.be>

Figura 2 - Apresentação da elaboração das perguntas e respostas no campo de comandos do scratch.



Fonte: Print screen no computador (autor).

Figura 3 - Apresentação da atividade 1 com software scratch.



Fonte: Print screen no computador (autor).

O professor, poderá utilizar a estrutura já desenvolvida com o software scratch para alterar outras perguntas relacionadas ao tema proposto.

Segunda proposta: Como dançar Ballet

O objetivo da atividade é oferecer através do jogo fazer a figura da bailarina chegar até o ponto em vermelho no labirinto. Mas para isso, o aluno deverá responder corretamente a perguntas sobre as posições do Ballet, para que a figura possa andar de maneira certa no labirinto, para chegar ao seu destino.

Nesta atividade, o professor sistematizou as seguintes perguntas em sequência para a resposta da aluna:

Nesta atividade, o professor sistematizou as seguintes perguntas em sequência para a resposta da aluna:

1. Nela, seus pés devem ficar virados para fora e juntos na altura dos joelhos. As pernas ficam esticadas e juntas, as costas retas e a cabeça erguida. Mantenha uma boa postura e o equilíbrio. Qual é a posição?
Resposta: Primeira posição.
2. Nela, os pés permanecem no mesmo ângulo, mas separados pela largura dos ombros. Alargue sua base de apoio mantendo a mesma postura e pose que tinha na primeira posição. Pratique fazer a transição entre as duas posições sem mudar o ângulo dos tornozelos. Qual é a posição? Resposta: Segunda posição.
3. Aqui, elas começam a ficar um pouco mais complicadas. Para seguir para essa, leve o outro pé para trás, na direção do dominante, dobrando o tornozelo de forma que o calcanhar fique sobre o pé dominante. Seus joelhos devem ficar levemente flexionados, mas as costas e os ombros permanecem bem retos e equilibrados. Treine bastante essa transição. Qual é a posição? Resposta: Quinta posição.

4. Mova seu pé dominante para trás, espalhando seu peso como fez entre a primeira e a segunda posições. Qual é a posição? Resposta: Quarta posição.

5. Para fazê-la, leve o pé dominante para trás do outro. O calcanhar dele deverá ficar alinhado com a fita do tornozelo da outra sapatilha. Mova os quadris para frente e mantenha o equilíbrio. Suas pernas deverão ficar esticadas e seus ombros, para trás. Qual a posição? Resposta: Terceira posição

6. Você deve afundar bem mais, de maneira que as coxas fiquem quase paralelas com o chão. Você também abaixará o braço nesse movimento. Ao praticar plié, foque-se em manter as costas bem retas e a postura firme. Qual a posição? Resposta: Gran Plié.

7. Ela também é chamada de posição paralela, porque os dois pés ficam juntos lado a lado como paralelas. Qual a posição? Resposta: Sexta posição

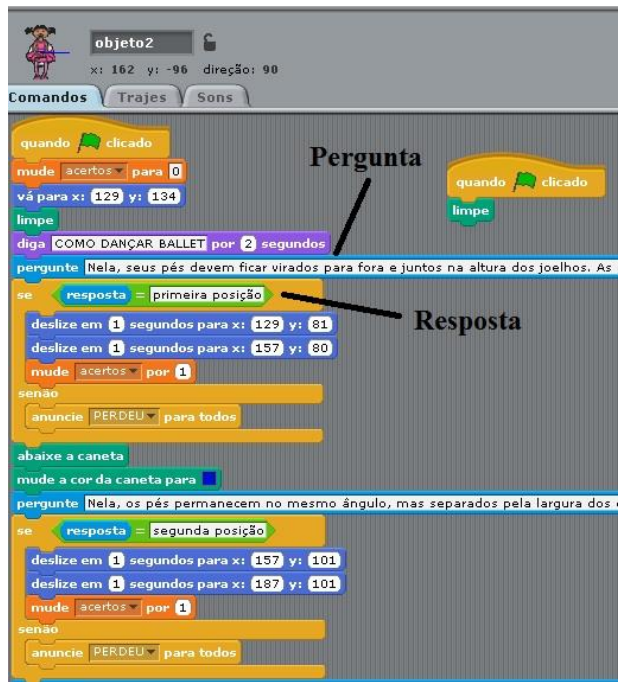
A professora pode estimular outras perguntas objetivando que a aluna aprenda como se preparar para a prática, as posições básicas e algumas das primeiras técnicas que poderá encontrar no ballet.

A figura 4 apresenta a transcrição das perguntas e respostas no campo comando do software scratch.

Na figura 5 é apresentado o formato da atividade 2 no software scratch. O link do vídeo da atividade 2 está localizada:

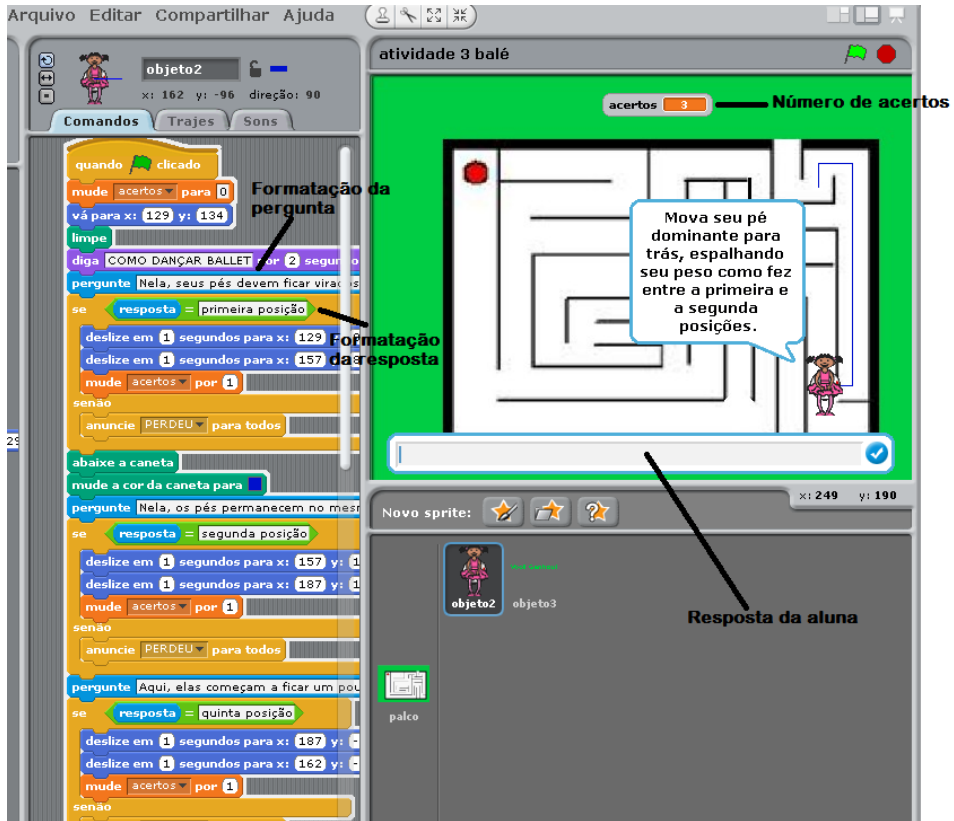
<https://www.youtube.com/watch?v=AfNM62e3-al&feature=youtu.be>

Figura 4 - Apresentação da elaboração das perguntas e respostas no campo de comandos do scratch.



Fonte: Print screen no computador (autor).

Figura 5 - Apresentação da atividade 2 com software scratch.



Fonte: Print screen no computador (autor).

Terceira atividade: Animação

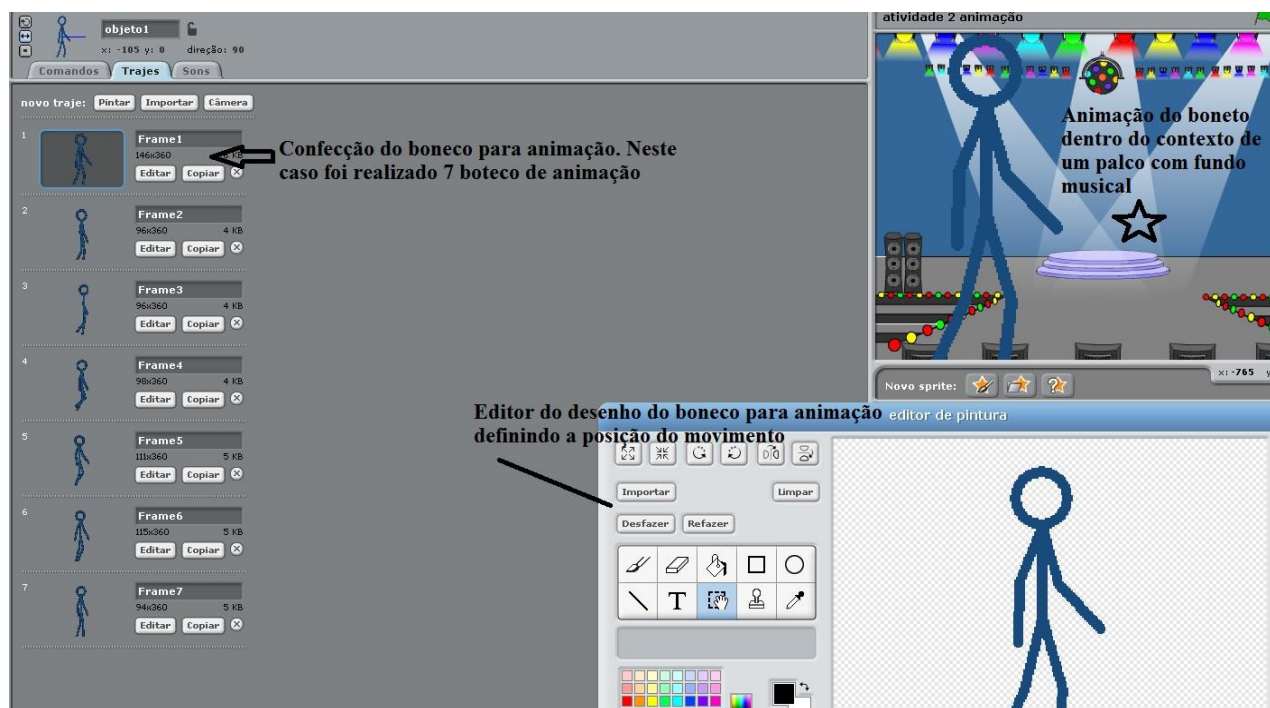
Desenvolver uma animação de movimentos como forma de estímulo à aprendizagem.

A terceira atividade, procura oferecer uma animação de movimentos simples, com o objetivo de demonstrar a movimentação de um boneco e como realizar a introdução de uma música neste personagem, de maneira bem simplificada.

A figura 6 apresenta a elaboração da animação com a confecção do boneco dentro de um edito de pintura onde a aluna deverá definir a posição de cada movimento para a animação

Na atividade, foi estabelecido a animação de 7 figura do "boneco palito", em diferentes posições. Foi utilizado o editor de figura dentro do software scratch.

Figura 6 - Apresentação da elaboração da animação no campo de comandos do scratch.



Fonte: Print screen no computador (autor).

Para obter o efeito de animação das 7 figuras, foi utilizada a sequência de comando no software scratch conforme é mostrada na figura 7.

A animação foi constituída de 94 movimentos dentre as 7 posições definidas, com a introdução de um fundo musical "Eggs" e também a constituição de um palco com figura e iluminação.

Como é apresentado na figura 7, a elaboração de apenas alguns comandos, foi possível realizar a animação desejada.

Na figura 8 é apresentado o formato da atividade 3 no software scratch. O link do vídeo da atividade 3 está localizada:

<https://www.youtube.com/watch?v=n6B2Mv4T2Pk&feature=youtu.be>

Figura 7 - Apresentação da elaboração dos comandos para animação da atividade 3.



Fonte: Print screen no computador (autor).

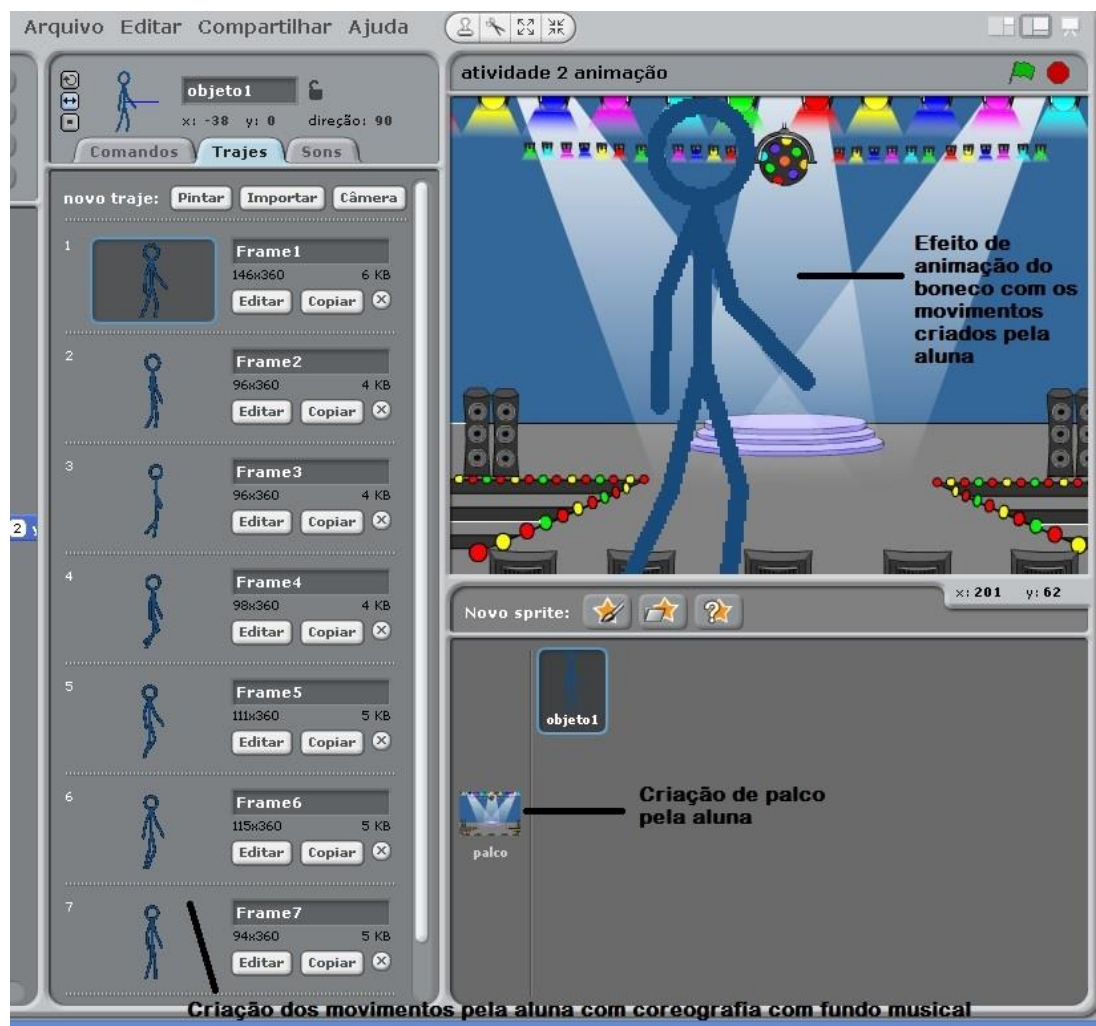
Considerações finais

O grande argumento para utilização de software scratch no ensino de dança é que, precisamos introduzir o conceito de games nas atividades didáticas em sala de aula, permitindo que os alunos consigam assimilar mais informações acerca do que aprenderam, possibilitando desenvolver uma motivação quanto ao conteúdo que está sendo ensinado.

A utilização do software scratch, deve ser utilizado e construído colaborativamente entre o professor e os alunos. É importante que eles discutam quais os conceitos que serão incluídos no software e como devem ser posicionados. É na colaboração e na utilização prática do software, com os alunos, que o processo da aprendizagem será facilitado.

Ainda existem alguns desafios para o professor utilizar a gamificação em práticas didáticas em sala de aula, principalmente no ensino de dança. A medida que possamos oferecer aos professores, uma formação continuada de novas metodologias baseadas em novas concepções para a utilização de jogos em sala de aula, certamente teremos uma melhoria no processo de aprendizagem.

Figura 8 - Apresentação da atividade 3 com software scratch



Fonte: Print screen no computador (autor).

Referências

ACKERMANN, E. Piaget's construtivism, Papert's constructionism: What's the difference?. Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2001. Disponível

em: <[http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20 %20Papert.pdf](http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget%20%20Papert.pdf)>. Acesso em: 13 jul de 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Curricular Comum. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-apresentacao.pdf>>. Acesso em: 18 de jan de 2019.

CALAZANS, Julieta et al. (coord). Dança e educação em movimento. São Paulo: Cortez, 2003. CARNEGIE, Dale & Associates, Inc. O líder em você. 12ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

CASTRO, Amélia Domingues de. O ensino: o objetivo da didática. In: Ensinar a ensinar. SP: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CUNHA, M. Aprenda dançando, dance aprendendo. 2ª ed. Porto Alegre: Luzatto, 1992. FERRARI, G. B. Por Que Dança na Escola? Disponível em: http://www.fef.ufg.br/texto_pqdanca_na_escola.html. Acesso em: 6 de mar. 2011. GARAUDY, R. Dançar a vida. 5ª ed. Rio de Janeiro: Fronteira, 1989.

GARIBA, C. M. S. Personal Dance: Uma Proposta Empreendedora. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 2002.

MARQUES, I. A. Dançando na escola. São Paulo: Cortez, 2003. NANNI, D. Dança educação, princípios métodos e técnicas. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.

_____. Dança educação, pré-escola a universidade. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003. 25

_____. Dança educação, princípios métodos e técnicas. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

PAPERT, S. A máquina das crianças: Repensando a escola na era da informática. rev. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

_____. Logo: Computadores e educação. Brasiliense, São Paulo, 1985.

_____. *MINDSTORMS: Children, computers, and powerful ideas*. New York: Basic Books Inc. Publishers, p.230,1980.

PEREIRA, S. R. C. et al. Dança na escola: desenvolvendo a emoção e o pensamento. Revista Kinesis, Porto Alegre, n. 25, p.60- 61, 2001.

PIAGET, J. Biologia e conhecimento. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

PNC - Parâmetros Nacionais Curriculares - MEC, Brasília. 2002. Disponibilizado em: <<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/BasesLegais.pdf>>. Acesso em 06 jun.2019

RESNICK, M; MALONEY, J.; HERNANDEZ, A. M.; RUSK, N.; EASTMOND, E.; BRENAN, K.; MILLNER, A.; ROSEBAUM, A.; SILVER, J.; SILVERMAN, B.; KAFAI, Y. Scratch: programming for everyone. Communications of the ACM (CACM). 2011. Disponível em: <<http://web.media.mit.edu/~mres/scratch/scratch-cacm.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

SCRATCH. Sobre o Scratch. 2015. Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/about/>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

DANÇA E CINEMA NO PERÍODO NÃO NARRATIVO E NARRATIVO: PROCEDIMENTOS E PARÂMETROS DE ANÁLISE FÍLMICA NA CONTEMPORANEIDADE

Sara Gabrielle Azevedo Costa (UFRN)
Profa. Dra. Maria Lurdes de Barros da Paixão (UFRN)

O gênero musical surge aliado ao advento sonoro, o que possibilitou um grande artifício para o cinema: contar histórias com música para atrair o público. O gênero em estudo traz uma nova perspectiva às telas, devido ao afastamento da realidade apresentada, isto é, os personagens interrompem o fluxo normal da narrativa ao começar a cantar e dançar. Esse afastamento da realidade em foco faz nascer uma maior liberdade e flexibilidade criativa ao cinema, segundo Souza (2005). Entre os anos de 1930 até 1940 tem início uma nova fase para os musicais e assim a dança passa a ter um papel fundamental na narrativa dos musicais, ou seja, a arte da dança passa a ter um papel de destaque na arte cinematográfica. Esta é a transição dos grandes musicais da *Broadway* para as telas.

De acordo com Jullier et al. (2009), os “anos dourados” marcados pelos musicais se tornam um bom meio de difundir e padronizar a linguagem cinematográfica apresentada por *Hollywood* depois do advento da tecnologia sonora. Com isso, o estilo musical se estabelece com suas características peculiares e marcantes. O ponto de maior destaque nos musicais é marcado pelo desempenho físico dos bailarinos “Seres humanos fora do comum, que possuem um talento coreográfico excepcional e comprovável” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 98).

Os estudos de Jullier e Marie em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009) e *A Estética do Filme* de Jacques Aumont constituem o referencial teórico-metodológico da pesquisa utilizados na análise fílmica em seus aspectos técnicos, estéticos e históricos. Desta forma, a obra de Jullier e Marie (2009) guiam as bases metodológicas realizadas nas análises dos musicais. Em “nível do plano” são considerados aspectos como dimensão, quadro, ponto de vista, movimento, duração, ritmo, entre outros. Também a combinação de planos e de sequências, análises de códigos, objetos e contextos. Nessa perspectiva, os

filmes musicais abaixo analisados se enquadram na categoria filme narrativo/subcategorias/gênero: comédia/drama/musical/romance. *So this is Paris* de Ernst Lubitsch (1926), *Footlight Parade* de Busby Berkeley (1933), *Swing Time* de George Stevens (1936), *Singing in the Rain* de Gene Kelly (1952), *The Jazz Singer* de Alan Crosland (1927), *All that Jazz* de Bob Fosse (1979), *Moulin Rouge*, de Baz Luhrmann (2001).

Figura 1. Cena de Singin in the rain



Fonte: <https://tinyurl.com/yyxymvf2> (22.07.2020).

Análise fílmica

Os parâmetros de análise fílmica foram divididos com base em características semelhantes no “nível do plano”. Por meio disso realizou-se a divisão em quatro grupos, sendo eles: efeitos de sobreposição, transparência e duplicação/ câmera alta, plano aberto e valorização das figuras geométricas/ enquadramento frontal, plano médio e *travelling* na horizontal/plano detalhe, close-up e variações de altura e lado de ângulo.

1º Efeitos de sobreposição, transparência e duplicação

Os filmes *So this is Paris* e *The jazz Singer* se relacionam em parâmetros de análise fílmica, especificamente em:

- A movimentação da câmera é restrita e se mantém na posição frontal e centralizada.
- O enquadramento das cenas varia entre o plano médio e o americano.
- Efeitos de sobreposição e transparência são utilizados com frequência na ligação entre os planos.

So this is Paris 1926 / EUA / Direção: Ernst Lubitsch

Gênero: Comédia, musical, romance

Este filme mudo é o primeiro do gênero a apresentar cenas de dança coreografadas. *So this is Paris* tem características singulares cuja ênfase é a composição em dança. Observa-se neste musical o ritmo frenético e de grande agitação nas cenas de dança.

Na análise fílmica deste musical observa-se que o plano fechado é utilizado com frequência. Assim, a câmera registra em detalhes e precisão partes específicas dos corpos dos dançarinos. A câmera também enquadra os pés dos dançarinos para mostrar a rapidez e agilidade na realização dos movimentos, bem como enquadra o rosto dos intérpretes, revelando a alegria e diversão dos personagens. Deste modo, se evidencia o uso do plano médio/aberto.

A composição das cenas é feita em planos extremamente curtos, ligados pelo *compositing* (técnica da transparência), sobreposições e duplicações. A utilização de efeitos especiais também ocorre nas cenas, com o objetivo de executar os *raccords* (continuidades) de movimento entre esses momentos, em contrapartida, embora haja a utilização de muitos planos na captura das imagens, a câmera não realiza grandes movimentos, isto é, se mantém boa parte do tempo em um único ponto de vista, ou seja, enquadrando as imagens frontalmente. Nessa perspectiva, a câmera não realiza captura de imagens com acentuado grau de liberdade em sua movimentação. A captura de imagens na posição frontal e em *plongée*⁷ também são recursos técnicos utilizados, com o objetivo de capturar e enquadrar as cenas que apresentam significativa quantidade de pessoas, dito de outro modo, cenas que apresentam aglomeração de pessoas.

⁷ Também denominado “Câmera Alta”, normalmente utilizado para determinar um tipo de enquadramento em que a câmera filma o foco principal da cena de cima para baixo, posicionando o espectador mais acima do tema, ou melhor, olha-se a imagem como se estivesse apreciando de cima.

Figura 2. Cenas do filme So this is Paris



Fonte: <https://tinyurl.com/yy9c3rmu> (22.07.2020).

***The Jazz Singer* 1927 / EUA / Direção: Alan Crosland**

Gênero: Drama, musical, romance

Na análise fílmica das cenas os efeitos de sobreposição e transparência são utilizados com frequência na ligação entre os planos. A movimentação da câmera é restrita e se mantém na posição frontal e centralizada. O enquadramento das cenas varia entre o plano médio e plano americano. Contudo, observa-se que a predominância de enquadramento dos corpos dos atores se dá no plano americano, ou seja, a câmera capta os corpos dos atores dos joelhos para cima. Nas cenas há variação dos enquadramentos para o close-up, cuja ênfase é registrar em detalhes as expressões faciais de outros personagens enquanto o protagonista realiza sua performance. A presença da dança no musical não é preponderante no conjunto da obra, contudo observa-se que a dança se destaca na cena “Toot, toot, tootsie!” em que o ator que canta realiza movimentos de jazz sutis e a câmera enquadra o seu corpo no plano médio.

2º Câmara alta, plano aberto e valorização das figuras geométricas

***Footlight Parade* 1933 / EUA / Direção: Busby Berkeley, Lloyd Bacon**

Gênero: Comédia, musical, romance

Em *Footlight Parade* surge um novo modo de relação corpo-câmera sob a direção de Busby Berkeley. Neste filme o diretor rompe com os conceitos de coreografia de palco. Deste modo, estabelece uma nova relação entre o corpo e a câmera. Em análise do nível da sequência, Berkeley faz o uso de vários planos curtos durante a montagem das cenas de *Footlight Parade*. Estes planos mais curtos possibilitam a visão de diferentes enquadramentos, ângulos e perspectivas. Berkeley utiliza o enquadramento de diferentes formas com os corpos dos dançarinos. Ao enquadrar os corpos em close-up e primeiro plano realça os rostos das dançarinas. No plano geral e médio captura as imagens dos corpos em sua totalidade, bem como apresenta com precisão as figuras geométricas que se formam na coreografia.

Em relação aos movimentos de câmera, Berkeley adota o plano aberto e panorâmica, esta amplia a visão do espectador e permite visualizar as figuras geométricas em sua totalidade na coreografia. Observa-se também a utilização do ângulo da câmera em plongée/câmera alta total. A título de exemplo vale destacar a cena *Human waterfall*, cujas imagens e desenhos geométricos são formados pelos corpos das bailarinas em uníssono, realizando movimentos semelhantes aos do nado sincronizado.

Figura 3. Cenas do filme Footlight Parade: Human Waterfall



Fonte: <https://tinyurl.com/y3k7oc6w> (22.07.2020).

3º Enquadramento frontal, plano médio e *travelling* na horizontal

Em *Swing Time* e *Singin in the Rain* observa-se a predominância da visão de Fred Astaire sob a dança nas telas. Os musicais de Fred Astaire

(1899-1987) apresentam unidade entre o enredo e a coreografia, a dança para esse artista não se encontra a serviço da narrativa no musical, mas sim das relações de sentido da obra em sua totalidade. Astaire também observa o corpo dos dançarinos em cena e deduz que a câmera filmadora deve captar o corpo inteiro do dançarino, a partir de um ponto fixo, executando poucos movimentos, cujo objetivo da filmagem é acompanhar com precisão o deslocamento da coreografia, bem como ter uma visão de totalidade da dança e dos movimentos realizados pelos dançarinos. Assim, pode-se traçar como parâmetros de análise fílmica predominante em ambos os filmes:

- A captura das imagens se dá no plano aberto/médio e close-up.
- O enquadramento das cenas se dá na posição frontal e centralizada assim, o posicionamento frontal é capaz de registrar todos os movimentos dos dançarinos.
- O uso do plano médio apresenta o dançarino em sua unidade.

***Swing Time* 1936 / EUA / Direção: George Stevens**

Gênero: Comédia, musical, romance

Na análise fílmica em *Swing Time*, a câmera geralmente captura as imagens no plano aberto/médio e close-up. O enquadramento das cenas se dá na posição frontal e centralizada. O posicionamento frontal é capaz de registrar todos os movimentos dos dançarinos. O uso do plano médio apresenta o dançarino em sua unidade, vale citar também as variações em close-up, e no plano geral, registrando os personagens e o ambiente em seu entorno. Deste modo, os movimentos da câmera se tornam bem restritos, o mais usado nas cenas é o *travelling* na horizontal (*raccord* no eixo) que tem como objetivo deslocar o corpo do bailarino de modo retilíneo. Também pode-se notar movimentos de câmara alta em *plongée*, para capturar e apresentar os desenhos geométricos que se formam na coreografia.

Figura 4 - Cena do filme Swing Time



Fonte: <https://tinyurl.com/yyjqbczh> (22.07.2020).

***Singin in the Rain* 1952 / EUA / Direção: Gene Kelly, Stanley Donen**

Gênero: Comédia, musical

A análise fílmica, em “*Singin in the Rain*” revela pequenas mais significativas transformações na forma de filmar, dito de outro modo, observa-se que a câmera se torna mais fluida ao capturar as imagens dos corpos dos dançarinos, contudo a predominância ainda reside no posicionamento frontal e centralizado da câmera. O enquadramento das cenas se dá no plano médio/geral.

O objetivo da captura das imagens neste musical é evidenciar a habilidade técnica dos dançarinos em sua totalidade. Dessa maneira, as cenas são feitas evitando ao máximo os cortes. Deste modo, evidencia-se a preponderância dos planos sequência na obra. Também se observa a evolução em *raccord* de movimento, com continuidade e fluidez das cenas. Deste modo, os movimentos no eixo da objetiva acontecem com frequência, a título de exemplo vale citar o recuar e o avançar e o *travelling* horizontal. A presença do efeito galeria (deslocamento lateral) também ocorre durante algumas cenas do filme. Vale citar a cena mais icônica do filme em que o personagem Don canta e dança a canção principal do filme na chuva. A cena tem duração de quatro minutos e é composta por nove planos diferentes a saber; combinação de *travellings* laterais para frente e para trás, acompanhando o deslocamento do dançarino no espaço, a filmagem em plano médio predomina. A função da câmera é captar a alegria de Don e a sua coreografia impecável, seu virtuosismo técnico. De acordo com Jullier *et al.* (2009), o destaque ao

virtuosismo técnico do personagem na coreografia demonstra que o objetivo na cena foi alcançado com êxito, ou seja, revelar e transmitir a euforia do personagem na dança.

Figura 5 - Cenas do filme Singin in the rain



Fonte: <https://tinyurl.com/yxjhh8av> (22. 07. 2020).

4º Plano detalhe, close-up e variações de altura e lado de ângulo

Observa-se um grande avanço na complexidade e composição de cena de dança respectivamente nos musicais: “*All that jazz*” de Bob Fosse (1927 - 1987) e “*Moulin Rouge*” de Baz Luhrmann (1962 - 1997). O trabalho de Bob Fosse é marcado pela sua visão ácida e irreverente acerca dos aspectos sociais e culturais da vida cotidiana. “As características subversivas estão presentes na filmografia de Fosse chegando a se tornar praticamente uma assinatura.” (SOUZA, 2005, p.108). Também se observa nesse musical a utilização variada de planos de filmagem e de enquadramento. Os musicais de Baz Luhrmann seguem a proposta inovadora e irreverente de Bob Fosse. As filmagens de Luhrmann é marcada pelo uso de close-ups e do plano detalhe. Observa-se em seu musical a preocupação em capturar os detalhes e as minúcias das cenas, as expressões faciais dos intérpretes, dos objetos cênicos e demais elementos constituintes do musical. Como parâmetros de análise fílmica, em ambos os filmes, pode-se observar:

- Plano detalhe e close-up.
- Variação de altura e lado dos ângulos.

- Ponto de vista - “olhar com”.
- As cenas coreográficas têm uma maior singularidade e complexidade.

***All that Jazz* 1979 / EUA /Direção: Bob fosse**

Gênero: Musical, drama

Na análise fílmica em *All that Jazz* encontra-se uma evolução na forma em que a câmera lida com os corpos em cena. Neste musical observa-se que a câmera se desloca com fluidez e continuidade, há também a utilização e uma maior variedade de planos de filmagem. As cenas coreográficas têm uma maior singularidade e complexidade. As trocas rápidas dos planos e a utilização de diferentes ângulos na captura das imagens destacam a linguagem da dança no filme. Nessa perspectiva, em uma mesma cena a coreografia pode ser apreciada de diferentes perspectivas. Há o uso do *plongée* e *contra-plongée* (enquadramento de baixo para cima) na primeira cena do filme e uso da panorâmica. Na cena das mulheres que estão presentes na vida do protagonista, a coreografia é vista no ângulo frontal e lateral, assim como no close-up e no plano geral. Em *All that Jazz* embora haja variação no enquadramento da câmera há predominância na utilização do plano médio nas cenas de dança.

Relativa à análise do ponto de vista, isto é, o “olhar com” evidenciado na cena *Everything Old is New Again*, nesta cena a dança se passa através do olhar de Bob Fosse e possibilita ao espectador ver a cena sob o mesmo ponto de vista do protagonista, pois a câmera filma por trás de Bob Fosse, com o ângulo do plano de nuca (costas), variando a altura em *contra-plongée* e normal. Assim, o espectador pode visualizar a imagem da mesma perspectiva que o personagem. O uso do plano detalhe/fechado e close-up, posiciona a câmera nas pontas dos pés dos dançarinos e propicia fruir a exatidão dos movimentos de giro realizados pelos dançarinos.

Figura 6 - Cenas do filme All that jazz



Fonte: <https://tinyurl.com/yyablo5w> (22. 07.2020).

***Moulin Rouge* 2001 / EUA / Direção: Baz Luhrmann**

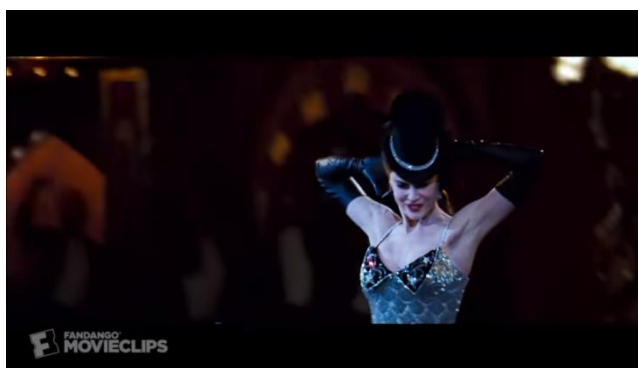
Gênero: Musical, romance, drama

O musical *Moulin Rouge* é constituído de mistério, magia e fantasia durante todo o filme. Na análise fílmica, observa-se a utilização do plano fechado e do plano detalhe, ambos observados nas cenas cujo o foco são as mãos, os movimentos dos pés e a forma como a dançarina pega no vestido e muda a expressão do seu rosto. Nessa perspectiva, a câmera se posiciona com o objetivo de capturar os detalhes e sutilezas do personagem, o que propicia ao espectador diferenciar as singularidades de cada personagem nas cenas. O plano close-up é bastante utilizado nas cenas, combinado com o número significativo de planos intercalados e executados ao mesmo tempo em uma cena. Para compor os *raccords* de movimento o filme se utiliza dos efeitos de sobreimpressões e de transparências. O movimento da câmera é variado, ou seja, varia das panorâmicas aos *travellings*.

Em *Moulin Rouge* a câmera se relaciona com o corpo dos personagens de forma distinta dos outros musicais, até então analisados. Nele não existe o enquadramento frontal em plano médio predominante nos musicais analisados anteriormente. Assim, as cenas de dança são construídas com o objetivo de potencializar os detalhes e minúcias dos personagens, suas diferentes personalidades e emoções. Igualmente, destaca-se o plano detalhe e a captura das imagens dos personagens em close-up. A predominância do enquadramento está no plano detalhe e close-up, a altura e lado do ângulo

variam de acordo com a cena. Vale destacar a presença do lado de ângulo em perfil ou $\frac{3}{4}$ e o primeiro plano. A posição da câmera pode variar entre o plano fechado que captura a parte superior ou inferior dos personagens, o plano médio é pouco utilizado.

Figura 7 – Cenas do filme Moulin Rouge



Fonte: <https://tinyurl.com/y5zvgxke> (22.07. 2020).

Considerações finais

A partir da análise das obras citadas acima constata-se a existência de uma cinematografia específica para a dança no cinema e a criação de uma personalidade própria da dança nos musicais. Percebe-se, portanto, o início do diálogo entre a dança e o cinema através dos musicais.

A relação corpo-câmera da dança no cinema nos séculos IX, XX e XXI ocorre a partir de uma longa trajetória evolutiva. A dança no cinema inicialmente se faz presente nos musicais com destaque para a graciosidade e a beleza das intérpretes femininas. Posteriormente, as relações da dança nos musicais se transformam e a dança vai sendo incorporada à narrativa fílmica dos musicais. Assim, se observa que a dança nos musicais ganha maior atenção dos diretores e coreógrafos. A evolução dos enquadramentos da câmera, os ângulos, cortes e os planos de filmagem demonstram que a cinematografia da dança nos musicais não quer um público apreciando as coreografias apenas na posição frontal, semelhante às peças de teatro no palco italiano.

Nessa dimensão, a dança cênica com suas características originalmente dos palcos se transporta para a estética cinematográfica. A princípio, os

musicais são feitos com a perspectiva de fruição semelhante às peças de teatro produzidas para os palcos italianos. A dança nos musicais é dirigida e coreografada por diferentes cineastas em suas diferentes perspectivas e objetivos técnicos e estéticos. Assim, se transforma e se torna o centro motor dos musicais na era moderna e no mundo contemporâneo. Deste modo, o status de coadjuvante da dança nos musicais se modifica e adquire o protagonismo nos musicais de todos os tempos. A dança nos musicais ganha independência e autonomia no mesmo nível das artes constituintes do gênero musical, seja na modalidade romance, comédia ou drama.

Acredita-se que os musicais contemporâneos são o reflexo das criações ousadas e irreverentes dos cineastas e coreógrafos do passado. Estes souberam capturar as imagens - dança através de seus olhos e das lentes de suas câmeras. Por conseguinte, esses artistas apresentaram e ainda apresentam imagens-dança criativas no cinema, complexas e de qualidade estética e artística inegável. Contudo, observa-se que a câmera apenas cria e edita o que a princípio o olho e os olhares dos coreógrafos, cineastas e diretores de todos os tempos dos musicais fizeram e ainda fazem, dito de outro modo, não é apenas a câmera e os seus movimentos que produz a inovação na maneira de se produzir danças para a tela, mas, sobretudo, os olhos e as diferentes perspectivas de pensar e fazer danças para a tela. Os criadores dos musicais primeiramente editam o que veem e posteriormente produzem, ressignificam e capturam as imagens-dança originalmente do palco para as telas do cinema.

Referências

All that jazz - The Opening. Publicado pelo canal: Criterion collection. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yyablo5w>> Acesso em: 22/07/2020.

AUMONT, Jacques. et al. **A Estética do Filme.** Tradução Marina Appenzeller, 9 ed, Campinas: Papirus, 2012.

BASTOS, Dorotea Souza. **Mediadance:** campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais. 2013. 166f. Dissertação (Mestrado em Dança) - Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, Salvador.

Footlight Parade (1933) - Human Waterfall. Publicado pelo canal: Warnerarchive. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y3k7oc6w>> Acesso em: 22/07/2020.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens.** Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2008.

“GOOD MORNING” (Cantando Na Chuva/Singin In The Rain). Publicado pelo canal Nelson Doroso. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yxjjh8av>> Acesso: 22/07/2020.

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

Moulin Rouge - 02 Because We Can Full HD. Publicado pelo canal Gian Bustamante. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y5zvgxke>> Acesso em: 22/07/2020.

Singin In The Rain - Singing In The Rain (Gene Kelly). Publicado pelo canal lbarnard86. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yxymvf2>> Acesso em: 22/07/2020.

So this is Paris (1926). Publicado pelo canal: Daniel Bernard. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yy9c3rmu>> Acesso em: 22/07/2020

SOUZA, Christine Veras de. **O show deve continuar: o gênero musical no cinema.** 2005. 307f. Dissertação (Mestrado em artes visuais) - Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais.

Swing Time (1936). Publicado pelo canal: Courtnyj. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y22w9ubz>> Acesso: 22/07/2020.

Filmografia

ALL that Jazz. Direção: Bob Fosse Produção: Robert Alan e outros. Intérpretes: Roy Scheider, Jessica Lange e outros. Distribuído por 20th Century Fox. 1979. (123 min). Disponível em: <<https://tinyurl.com/y5eu5vf4>> Acesso em: 17/01/2018.

FOOTLIGHT Parade. Direção: Busby Berkeley e Lloyd Bacon. Produzido por Robert Lord. 1933. Intérpretes: James Cagney, Joan Blondell e outros. (102 min). Disponível em: <<https://tinyurl.com/yyo4fp8c>> Acesso em 17/01/2018

MOULIN Rouge. Direção: Baz Luhrmann. Produção: Martin Brown, Baz Luhrmann e outros. Intérpretes: Nicole Kidman, Ewan McGregor. Distribuído por 20th Century Fox (2001). (128min). Disponível em: <<https://tinyurl.com/y5eg6f5b>> Acesso em 18/03/2018.

SO This is Paris. Direção: Ernst Lubitsch. Produção: Warner Bros Company. Interpretes: Patsy Ruth Miller, Lilyan Tashman e outros. 1926. (1h 26m), mudo. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y53dka8d>> Acesso em 15/02/2018.

SWING Time. Direção: Geroge Stevens. Produção: Pedro S. Berman. Intérpretes: Fred Aistare e Ginger Rogers. 1936. (103min). Disponível em: <<https://tinyurl.com/yxcmyt8x>> Acesso em 01/03/2018.

SINGIN in the Rain. Direção: Gene Kelly e Stanley Donen. Intérpretes: Gene Kelly, Donald; Connor e outros. Distribuído por Metro-Goldwyn-Mayer. 1952. (103min). Disponível em: <<https://tinyurl.com/ctu364l>> Acesso em: 19/02/2018.

THE Jazz Singer. Direção: Alan Crosland. Produção: Jack Warner e Darryl F. Zanuck. Intérpretes: Al Jolson, Warner Oland e outros. 1927 (115min). Disponível em:<<https://tinyurl.com/yymcrlot>> Acesso em: 04/09/2020.

INTERMIDIALIDADE ENTRE CORPO E VÍDEO

Samuel Leandro de Almeida (UFOP)
Alex Beigui de Paiva Cavalcante (UFOP)

As mídias digitais estão presentes na nossa cultura desde meados do século XX. A utilização delas pelos artistas possibilitou aproximações e hibridizações entre elas e as artes que até o século passado não eram possíveis. Assim, o desenvolvimento do cinema e a criação e a introdução da televisão na sociedade propiciaram o surgimento do vídeo, estabelecendo uma relação estreita e, até mesmo, híbrida com as linguagens artísticas. Neste contexto, emerge a videodança instituindo uma relação dialógica entre o corpo e o vídeo.

As mídias têm diferentes classificações e óticas para serem investigadas. Neste estudo utilizam-se três perspectivas em comparação para a compreensão da videodança sob a aplicação do conceito de intermedialidade proposto por Rajewsky (2012). Os pontos de vista sobre as mídias, adotados para a investigação proposta, são os de Baitello Junior (2001), McLuhan (2007) e Kittler (2019), bem como, o entendimento da relação entre dança e tecnologia de Santana (2002, 2006) e a definição de videodança de Spanghero (2003).

Tríade midiática

A primeira concepção, adotada neste estudo, sobre as mídias está sendo a de Baitello Junior (2001) que, a partir da classificação das mídias de Harry Pross (1971), reflete sobre as características de cada tipo de mídia, a saber, a primária, a secundária e a terciária. Assim, o corpo se classifica como o primeiro veículo de comunicação, o segundo é todo aquele que o receptor da comunicação não necessita de suporte para captar a informação e o terceiro é o proveniente da eletricidade⁸, ou seja, o veículo em que para a informação ser produzida e recebida, tanto o receptor quanto o emissor da informação, requer um suporte para mediar o fluxo de informações.

⁸ Para Baitello Junior, a eletricidade é a mídia terciária, pois, a partir dela são gerados todos os aparatos tecnológicos elétricos de transmissão e recepção de informação.

A mídia primária, o corpo, cria, media, troca e recebe toda informação existente no mundo. Como dito por Pross (1971 *apud* BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 2) “toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto”. Desta forma, destaca-se a primeira mídia presente na criação em videodança, o corpo, importante à dança e à comunicação como produtora e receptora das informações do ambiente.

A mídia secundária é o equipamento utilizado pelo emissor para ampliar a distância e dilatar o tempo de transporte da informação para o receptor e que este não necessita de suporte para recepcionar a informação. Assim, entende-se a mídia secundária como vestimentas, escrita, imagens, desenhos, fotografia etc., ou seja, toda informação que não requer dispositivos para ser recebida. O teórico brasileiro Baitello Junior diz:

Assim, podemos dizer que, na mídia secundária, apenas o emissor se utiliza de prolongamentos para aumentar ou seu tempo de emissão, ou seu espaço de alcance, ou seu impacto sobre o receptor, valendo-se de aparatos, objetos ou suportes materiais que transportam sua mensagem. (BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 3).

Por fim, a mídia terciária diz respeito a toda tecnologia proveniente da eletricidade, além da necessidade da utilização de suportes pelo emissor e pelo receptor para a realização da comunicação. Pode-se pensar na mídia terciária como o cinema, a televisão, o telefone, o rádio, o vídeo etc., neste sentido, as mídias digitais, que atravessam nosso tempo, caracterizam-se como mídia terciária por serem mediadas pela eletricidade.

Na verdade, a grande mídia terciária do nosso tempo é a eletricidade, o mediador de todas as outras possibilidades de geração, transmissão e conservação de mensagens. Graças aos sistemas e redes elétricos puderam ser desenvolvidos todos os grandes sistemas contemporâneos de comunicação terciária. Estes sistemas se caracterizam pela relativização do espaço (até sua anulação), tornando irrelevante a dimensão do transporte físico de suportes ou portadores de mensagens. (BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 6).

Nesta perspectiva, identifica-se a relação dialógica entre as mídias, corpo e vídeo, que constituem a videodança. Observa-se, ainda, que a relação entre o corpo e o vídeo caracteriza uma prática intermediária. Além disso, Baitello Junior (2001) apresenta uma perspectiva sobre as mídias que é a noção da mídia primária como a mídia da presença, a secundária como da dilatação do tempo e a terciária como a da anulação do espaço, ou seja, a da ausência. Portanto, constata-se uma relação entre as mídias, o espaço e o tempo, e cada uma destas mídias estabelece uma conexão específica com o tempo e o espaço, seja a relação de presentificação no tempo e no espaço ou a de anulação do espaço, entendendo anulação no sentido de diminuição e quase extinção da dimensão geográfica espacial para o transporte de informações, a partir da eletricidade o transporte de informações se dá por ondas, atravessando o espaço físico, ultrapassando fronteiras e conectando o mundo de um lado a outro. Neste viés, através da eletricidade, o tempo de transmissão de informações torna-se instantâneo mesmo com uma distância espacial extrema entre o emissor e o receptor da informação.

Diante disso, a videodança expressa uma característica singular, enquanto prática intermediária, de união entre a mídia da presença e a da ausência que desfronteiriza esses lugares, ora a presença se torna ausência, ora a ausência se torna presença, pois as mídias digitais tem essa propriedade, segundo Han (2018, p. 35) “a mídia digital é a mídia da *presença*. A sua temporalidade é o presente imediato”. O autor defende a presença na mídia digital na perspectiva que a comunicação ocorre sem a mediação de outra mídia intermediária, ou seja, a mídia digital possibilita a desmediatização da comunicação, a exemplo das redes sociais. Sendo assim, a presença e a ausência se manifestam como um questionamento a ser investigado na pesquisa em desenvolvimento, como se dá a relação entre a ausência e a presença na videodança?

As extensões humanas

Por conseguinte, a segunda ótica investigada neste estudo é a de Marshall McLuhan (2007), teórico canadense de importância significativa para os estudos das mídias, suas ideias polêmicas sobre elas estão em investigação

até o momento para compreender os efeitos da mídia na sociedade fazendo jus ao título de sua obra de 1964, *Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)*. Como dito anteriormente, o ponto de vista de McLuhan (2007) apresenta as modificações sociais geradas pelo impacto das mídias na sociedade, na cultura.

O autor canadense discorre sobre duas teses em sua obra. A primeira tese intitula a obra e é a visão dos meios como extensões do homem. A segunda, que está conectada à anterior, é a do meio como mensagem, ou seja, as mídias não têm um conteúdo, elas são o conteúdo, elas transformam e modificam a cultura na qual se inserem e desconstruem padrões sociais existentes até o momento dessa inserção. “[...] ‘o meio é a mensagem’, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (MCLUHAN, 2007, p. 23).

A primeira tese mcluhaniana compõe uma visão da tecnologia como extensão do homem. Nesse sentido, ele diz que as tecnologias são prolongamentos dos sentidos humanos e que são utilizadas para suprir a obsolescência do sentido prolongado, ou seja, a ideia de McLuhan de extensão é o sentido de prótese comumente associado à tecnologia, isto é, para o teórico, as mídias acopladas ao corpo estendem o sentido que não mais comporta a realidade, ou seja, as tecnologias são acopladas ao corpo no momento em que determinado sentido corporal sofre uma força externa até não comportá-la, então, o corpo precisa fazer uso de dispositivos para amenizar a força externa, sendo assim, o corpo é melhorado através da tecnologia a ele acoplado. Isto é, o corpo fica ultrapassado. “O princípio de auto amputação como alívio imediato para a pressão exercida sobre o sistema nervoso central prontamente se aplica à origem dos meios de comunicação, desde a fala até o computador” (MCLUHAN, 2007, p. 61).

À vista disso, as mídias para McLuhan seriam utilizadas para a melhoria do corpo que se auto amputa a partir do surgimento de determinada tecnologia, essa auto amputação pode ser entendida como uma dependência da tecnologia criada e como uma mudança dos hábitos. Por exemplo, com a criação da roda, os seres humanos se tornaram mais sedentários. Com a criação da palavra escrita, o hábito de transmissão de conhecimento pela fala ao longo de gerações foi diminuindo. Logo, a auto amputação dialoga com a

segunda tese mcluhaniana, contudo, a auto amputação colabora para um pensamento de que corpo e tecnologia não são imbricados, o que não acreditamos, pois, compreendemos o corpo e a tecnologia, o corpo e as mídias como sistemas comunicacionais que trocam informações e se modificam mutuamente.

Deste modo, o presente estudo se contrapõe à ótica da primeira tese de McLuhan, pois ao entender o corpo e o vídeo como mídias, segundo os estudos de Baitello Junior (2001), não há a possibilidade de pensar a mídia como extensão do corpo. Pois, se o corpo é uma mídia, como ele desacopla e acopla nele mesmo? Como esse corpo que é mídia se auto melhora, sendo que ele não é um objeto tecnológico que existe para ser utilizado para aperfeiçoamento? Portanto, o corpo, entendido aqui, é o que está em constante transformação no ambiente em que está inserido, não o corpo que carece de melhoramentos ou aperfeiçoamentos, mas aquele cuja corporeidade é modificada pelas informações que o atravessam e ele mesmo modifica o ambiente onde se insere através das informações produzidas nele e por ele.

A ideia de extensão não parte do pressuposto de que indivíduo e ambiente, corpo e tecnologia, estejam em uma relação efetiva de troca e implicação recíproca que altera os dois. Corpo e tecnologia são reconfigurados por completo e não apenas anexados um ao outro. (SANTANA, 2006, p. 47).

Neste sentido, ao entender o vídeo como extensão do sistema nervoso central, visto que é uma mídia derivada da eletricidade e esta é a extensão do sistema nervoso central, segundo McLuhan (2007), questiona-se: como o corpo é prolongado através dessa mídia que capta as imagens através da câmera e depois as reproduz através da tela como vídeo? Talvez, uma mídia que capta o corpo presente e o reproduz na ausência? A mídia vídeo é tão imbricada nesta outra mídia, o corpo, que constitui uma intermedialidade estética, a videodança. Logo, a máxima de McLuhan, não se emprega neste estudo visto que as extensões não viabilizam troca de informações e modificações entre elas e o corpo. Assim, observa-se que, não obstante as contribuições de McLuhan para as mídias, na ótica adotada neste artigo, a primeira tese mcluhaniana das mídias como extensões do homem não tem uma aplicação prática que

possibilite o diálogo com a videodança. Pois, ela surge em um ambiente em que corpo e tecnologia, corpo e mídia, trocam informações e se tornam coexistentes, portanto, a tecnologia não se estende do corpo, ela faz parte do corpo como o corpo faz parte da tecnologia.

No entanto, a segunda tese McLuhaniana, adotada neste artigo a partir da ótica das modificações possibilitadas pela mídia no ambiente, de meio como mensagem propõe reflexões acerca das mídias presentes na videodança e o impacto que elas causam enquanto meios inseridos no ambiente cultural. Como dito anteriormente, o meio em McLuhan é entendido como o próprio conteúdo da mensagem, neste viés, pode-se pensar quais as mensagens transmitidas pelo corpo e pelo vídeo. Destacando o corpo, quais as transformações possibilitadas por ele no ambiente? O que se modifica no ambiente quando o corpo se insere nele? Enquanto ao vídeo, quais são as transformações socioculturais geradas pela sua existência como mídia no ambiente? E sua interação com o corpo, o que modifica em si e no corpo?

Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência. O artista sério é a única pessoa capaz de enfrentar, impune, a tecnologia, justamente porque ele é um perito nas mudanças na percepção. (MCLUHAN, 2007, p. 34).

McLuhan ainda destaca, em alguns trechos da obra, a importância do artista para lidar com a tecnologia, visto que ele consegue manipular os efeitos provocados pela tecnologia e, também, subverte as características dela quando a transforma em obra de arte. Assim, identifica-se o pensamento da relação entre arte e tecnologia na obra de McLuhan. A partir disso, pode-se refletir sobre como a videodança corrobora com a disseminação desse pensamento e possibilita novas formas de apreciar e criar em dança.

O estigma das Guerras

A terceira perspectiva adotada neste estudo é a de Friedrich Kittler com suas proposições sobre as mídias e o desenvolvimento do sistema midiático. Kittler (2019) propõe um olhar a respeito da evolução das tecnologias a partir

dos confrontos bélicos da humanidade. Para o teórico alemão, toda tecnologia existente hoje provém das Grandes Guerras do século passado.

Além da relação entre tecnologia e a guerra, ele também apresenta a relação da tecnologia com a deficiência. O autor explana que os criadores de duas das três mídias, sobre as quais ele discorre a respeito ao longo da obra, eram deficientes e que “[a]s deficiências isolam e tematizam os fluxos de dados dos sentidos” (KITTLER, 2019, p. 49). O isolamento permite a investigação do sentido e a criação de uma tecnologia que tenha função semelhante.

Não é nenhum acaso que tenha sido Edison, e não Cros, quem construiu realmente o fonógrafo. Seu “Hullo!” não era nenhuma voz adorável, e “Maria tinha um cordeirinho”, nenhum sonho musical. Ele também urrou no bocal não apenas porque os fonógrafos, como aparelhos mecânicos que eram, não tinham nenhum tipo de mecanismo de amplificação, mas porque Edison – depois de uma aventura na juventude que envolveu os punhos de um cobrador de trem qualquer – sofria de meia surdez. Uma deficiência física esteve presente no início da gravação mecânica de sons – exatamente da mesma forma que também as primeiras máquinas de escrever foram criadas por cegos para cegos, e Charles Cros dado aula numa escola para surdos e mudos. (KITTLER, 2019, p. 48).

Assim, o desenvolvimento tecnológico está intimamente conectado com o corpo humano. Isto possibilita um paralelo com McLuhan (2007) quando ele diz que as tecnologias são extensões do corpo e que amputa-se o sentido que a tecnologia estende, ou seja, há uma conexão com o corpo, apesar desta tese não ser aplicada neste artigo. Noutro sentido, Kittler (2019) constata o surgimento da tecnologia a partir de uma deficiência, ou seja, para a criação de determinados aparelhos tecnológicos houve a investigação da anatomia humana para a reprodução mecânica das funções orgânicas.

E é por isso que Bell e Blake [Alexander Graham Bell e Dr. Clarence John Blake] – para puxarmos os paralelos à ficção de Friedlaender – não pararam antes do último passo: num único experimento, eles conectaram tecnologia com fisiologia, aço com carne, fonográfo com pedaços de cadáveres. Onde houver telefones tocando, mora um fantasma no receptor. A era das mídias está literalmente fundada em doadores anônimos de órgãos. (KITTLER, 2019, p. 117).

Isto coloca uma luz sobre o temor em relação às tecnologias, provando-se que o corpo esteve sempre conectado à tecnologia, eles, corpo e tecnologia, se modificam mutuamente e evoluem em conjunto, corpo e tecnologia são constituições culturais do mesmo ambiente. O que corrobora com Santana (2006) quando ela se contrapõe à máxima McLuhaniana de extensão, como citado acima, corpo e mídia são co-dependentes, um não é a extensão do outro, eles trocam informações e se modificam, eles se constituem em um relacionamento de permuta e coexistem mutuamente.

Nesta direção, Kittler (2019) explana, a partir da apresentação de dados históricos e tecnológicos, que é impossível a compreensão das mídias como propõe McLuhan (2007), pois manipulam o nosso olhar sobre elas e nos torna apenas os registros transmitidos por elas. Neste viés, percebe-se que a existência das mídias tecnológicas modificam os corpos em contato com elas, contudo, estas mídias também são modificadas, seja através de recriações, seja através do cruzamento de novas informações.

Compreender as mídias – apesar do título *Understanding Media*, de McLuhan – permanece impossível, porque as tecnologias de comunicação dominantes controlam à distância todo entendimento e provocam suas ilusões sobre elas. Porém, parece possível, nas cianotipias e diagramas elétricos, ler as figuras históricas do desconhecido chamado corpo, mesmo que estes comandem impressas de livros ou computadores eletrônicos. O que permanece das pessoas é aquilo que a mídia é capaz de registrar e transmitir. (KITTLER, 2019, p. 19).

Além disso, o teórico alemão contribui com este estudo apresentando o panorama do desenvolvimento do sistema midiático do século passado. É importante destacar que o entendimento de mídia adotado aqui atravessa a existência da humanidade como qualquer ferramenta utilizada pelos humanos. Contudo, o sistema midiático apresentado por Kittler (2019) dialoga com as mídias digitais que faz parte da criação em videodança. Assim, Kittler (2019) identifica que as três funções das mídias são o registro, a transmissão e o cálculo.

Pode-se comparar a mídia corpo e a mídia vídeo com as funções elucidadas por Kittler (2019), colocando uma luz sobre a videodança. Nesta direção, o corpo registra, transmite e calcula informações. O corpo é a mídia de

si mesmo (KATZ; GREINER, 2004). O vídeo é a transmissão do registro e do cálculo de informações que são apresentados em tela, seja do computador, da câmera ou do *smartphone*.

Para liberar a história mundial (de assuntos do comando secreto e protocolos de processos literários), o sistema midiático procedeu em três fases. A fase 1, desde a Guerra Civil Americana, desenvolveu tecnologias de registro para acústica, óptica e escrita: filme, gramofone e o sistema homem-máquina da *typewriter*. A fase 2, desde a Primeira Guerra Mundial, desenvolver para cada conteúdo de registro uma tecnologia de transmissão elétrica apropriada: rádio, televisão e seus gêmeos mais secretos. A fase 3, desde a Segunda Guerra Mundial, transferiu o diagrama esquemático de uma máquina de escrever para a tecnologia da previsibilidade em si: a definição matemática de computabilidade elaborada por Turing batizou em 1936 os computadores vindouros. (KITTLER, 2019, p. 332).

Assim, pode ser um estigma negativo a evolução das mídias atravessar as guerras mundiais, contudo, ela também é atravessada pelas deficiências e pelo fazer artístico. Neste sentido, as tecnologias desenvolvidas nas guerras marcaram as que surgiram subsequentemente, logo, pode-se escolher se o estigma bélico é somente negativo ou se contribui positivamente para o mundo pós-guerra com todas as possibilidades estéticas e das diferentes áreas que são atravessadas pelas tecnologias.

Intermedialidade: videodança

A partir destas perspectivas sobre as mídias, apresenta-se a conceituação de intermedialidade proposta para investigar o fenômeno midiático e estético da videodança. A pesquisa que gerou este estudo ainda está em fase inicial, portanto optamos por trabalhar com o conceito de intermedialidade proposto por Rajewsky (2012). A autora conceitua os estudos intermidiáticos em duas perspectivas, uma de sentido amplo e outra de sentido restrito.

No entanto, antes de adentrar nas perspectivas por ela defendidas, busca-se um esclarecimento da utilização do conceito de intermedialidade para a análise da videodança. Este conceito existe há, mais ou menos, 30 anos e é aplicado aos estudos interartes ingleses e, anteriormente, em objetos que relacionam diferentes disciplinas na comunidade científica alemã. A utilização

do conceito neste estudo propõe novos pontos de vista para investigar o fenômeno que borra as fronteiras entre o vídeo e a dança, a saber: videodança.

Assim, a perspectiva de sentido amplo entende que a intermedialidade acontece em qualquer fenômeno que ocorra entre mídias, a partir do prefixo “inter” e a compreende como uma “categoria ou condição fundamental” de acordo com Rajewsky (2012). No entanto, por esta categoria ser abrangente “[...] não nos permite derivar uma única teoria que se poderia aplicar uniformemente a todo assunto heterogêneo [...]” (RAJEWSKY, 2012, p. 18). Assim sendo, pode-se analisar a videodança neste contexto como um fenômeno que existe a partir da desfronterização entre duas mídias, porém, por ser uma categoria ampla, compreender a videodança através dela não possibilita caracterizar precisamente este fenômeno estético e intermediático, por ela necessitar de mais recursos para a realização de uma análise detalhada da videodança.

A segunda perspectiva, o sentido restrito, aborda a “[...] intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de mídias individuais e específicas [...]” (RAJEWSKY, 2012, p. 19). A autora ainda classifica essa categoria em três subcategorias, a saber: a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermediáticas.

Segundo Rajewsky (2012), a transposição midiática é a conversão de um objeto de mídia em outra mídia, como por exemplo, adaptações cinematográficas. A combinação de mídias diz respeito aos fenômenos multimídias, mixmídias e intermídias e é “[...] determinada pela constelação midiática que constitui um determinado produto de mídia, isto é, o resultado ou o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas [...]” (RAJEWSKY, 2012, p. 24). Por fim, as referências intermediáticas são definidas pelas menções de uma mídia em outra, uma citação de um texto em um filme, por exemplo.

Neste sentido, a videodança ajusta-se à combinação de mídias e conseqüentemente se compreende como uma prática intermediática. Devido à característica híbrida, a videodança combina a mídia corpo e a mídia vídeo gerando um novo produto midiático e estético. Além disso, este produto é

atravessado pelas configurações de ambas as mídias e proporciona novos olhares para o corpo e para o vídeo.

É mister destacar o entendimento sobre videodança adotado neste estudo. Assim, aborda-se a videodança sob os olhares de Spanghero (2003) e Santana (2002). Na ótica de Spanghero (2003, p. 37), o termo videodança “[...] engloba três tipos de prática: o registro em estúdio ou palco, a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela”. Destas práticas, definidas pela autora, investiga-se a intermedialidade na terceira classificação e, sobre esta, ela diz:

A terceira forma de relacionar dança e imagem é chamada, em inglês, de *screen choreography*: são as danças concebidas especialmente para a projeção na tela. Esta prática implica a passagem da dança de um suporte para outro, como nos demais casos, mas concebida como um processo carregado de transformações que constroem novos conceitos. São danças criadas para o corpo do vídeo e para o olho que se habituou a conviver com televisão, vídeo e cinema. (SPANGHERO, 2003, p. 37-38).

Logo, identifica-se na *screen choreography* as características intermediáticas da combinação de mídias de Rajewsky (2012), bem como, a transposição de suportes, as transformações que tanto o vídeo quanto o corpo sofrem e a troca de informações entre estas mídias que corroboram para a criação em videodança. O ponto de vista de Santana (2002) ratifica o entendimento proposto sobre videodança e a análise deste produto artístico através da intermedialidade. Para ela:

A dança passa a ser mediada pela especificidade da imagem fílmica ou videográfica. Na imagem possibilitada pelo vídeo, retira-se a noção dentro/fora, assim como no palco não há frente, lado ou atrás. Através da imagem, o espaço-tempo também é explorado em todas as suas possibilidades. O tempo do vídeo é outro, pode até mesmo ser reversível. (SANTANA, 2002, p. 87).

Ademais, considera-se que as modificações históricas sofridas pelo corpo ao longo das Eras eletrônica e digital possibilitaram o surgimento da videodança. Destarte, o corpo que dança imbricado na videodança é o corpo que culturalmente carrega em si as configurações tecnológicas originárias

desses períodos. O que corrobora com o pensamento de Santana (2002, p. 22) “[c]omo sistemas abertos, o corpo – ou a dança –, a tecnologia e o próprio mundo estão em constante troca, modificando-se e tendendo à complexidade”. Portanto, a videodança carrega as características híbridas das mídias que a compõe.

Considerações finais

O diálogo que surgiu a partir do século XX entre as artes e as mídias gerou novos produtos estéticos e midiáticos, tais como, a videodança. Assim, percebe-se que a relação de desfronteirização nestes produtos constitui uma intermedialidade que pode ser investigada a partir de subcategorias intermediáticas com configurações próprias e específicas, por exemplo, a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermediáticas

Ao final do recorte proposto no presente artigo, a investigação desenvolvida evidenciou a existência de três perspectivas para o estudo das mídias para compreender os meios que constituem a videodança e, a partir deste entendimento, possibilita-se a análise deste produto midiático estético sob o olhar da intermedialidade através da categoria de combinação de mídias. Observa-se que as características das mídias hibridizadas constituem as configurações do novo produto, a videodança, amplificando as possibilidades criativas da dança no vídeo, além de possibilitar novas configurações estéticas na contemporaneidade.

Por fim, apresenta-se, como resultado parcial deste artigo, uma breve discussão teórica acerca da complexidade contida na relação dança e vídeo, a partir de categorias distintas de análise possibilitadas pela intermedialidade. Assim, propomos um aprofundamento na análise das configurações estéticas viabilizada pela combinação das mídias, corpo e vídeo, na videodança.

Referências

BAITELLO JUNIOR, Norval. O tempo lento e o espaço nulo: mídia primária, secundária e terciária. In: FAUSTO NETO, Antônio et al. (Org.). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. Disponível em: <
<http://www.cisc.org.br/porta1/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/7-baitello->

[junior-norval/10-o-tempo-lento-e-o-espaco-nulo-midia-primaria-secundaria-e-terciaria.html](#)>. Acesso em: 01 ago. 2020.

HAN, Byung-chul. **No exame**: perspectivas do digital. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. Por uma teoria do corpomídia.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São paulo: Annablume, 2005.

KITTLER, Friedrich A. **Gramofone, filme, typewriter**. Tradução de Guilherme Gontijo Flores, Daniel Martineschen. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto**: Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Educ, 2002.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: <https://www.academia.edu/463865/A_dan%C3%A7a_dos_enc%C3%A9falos_a_cesos>. Acesso em: 01 ago. 2020.

UM DIÁLOGO ENTRE DANÇA E ENGENHARIA BIOMÉDICA POR MEIO DA TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE DISPUTAS DE CAMPO

Ana Carolina Navarro (UFRJ)

Introdução

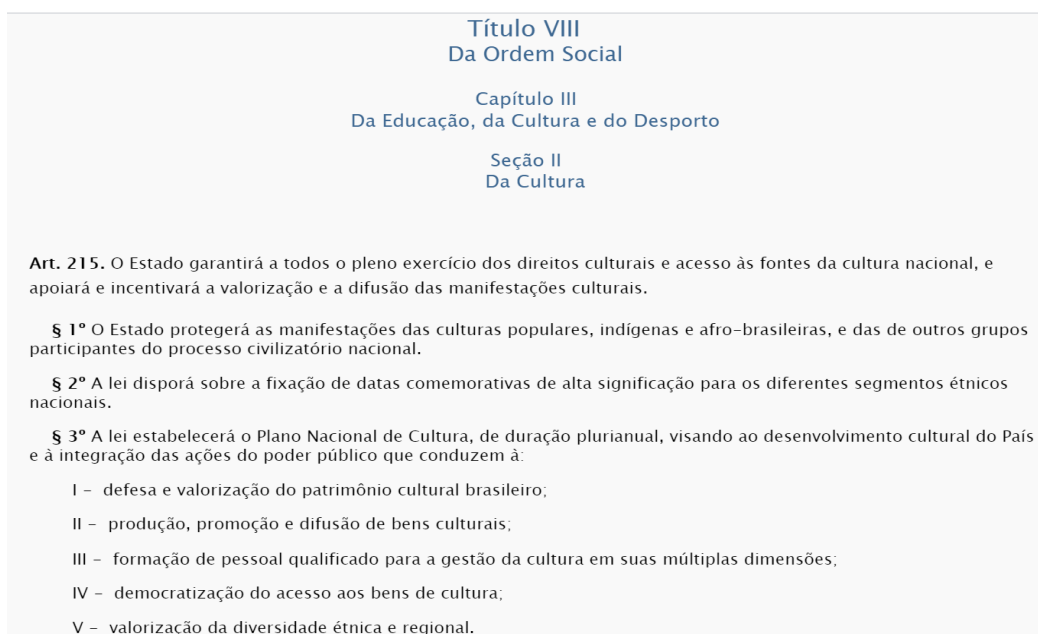
As redes sociais tornaram-se um campo crescente do debate público e da disputa de narrativas, de modo que a automatização de publicações faz com que estas apresentem-se como um “ambiente fértil para a disseminação de opiniões” (FGV, 2017). Nesse sentido, em decorrência da pandemia causada pelo novo coronavírus, é possível observar um acirramento das disputas dos grupos profissionais em relação ao lugar social ocupado por eles. Assim, os meios de comunicação como jornais e as redes sociais voltaram a estampar debates que colocam em xeque a importância de pesquisas científicas para a sociedade, muitas vezes atrelados à *fake news* (NETO, 2020). Além disso, com a alta na taxa de desemprego decorrente da crise sanitária (tendo alcançado a marca de 13,7% em julho de 2020 segundo dados do IBGE), fez-se necessária a intervenção do Estado no fornecimento de uma proteção emergencial para o enfrentamento à crise causada pelo COVID 19 (BRASIL, 2020) e, embora esteja previsto na Constituição Federal a proteção e o acesso à cultura (Figura 1), é nesse momento caótico que voltam à superfície debates sobre a importância dos investimentos no setor cultural, questionando o lugar social ocupado principalmente por artistas.

Alguns estudos no campo da sociologia das profissões abordam a importância atribuída ao Estado, destacando como o aparato estatal contribui para a garantia dos monopólios profissionais e, ainda, como as profissões se tornam elementos importantes para a formação do Estado brasileiro (BARBOSA, 2003; COELHO, 1999). Neste contexto, o lançamento de um olhar autoetnográfico⁹ sobre a pesquisa do meu mestrado no Programa de Engenharia Biomédica da Universidade Federal do Rio de Janeiro

⁹ A autoetnografia é entendida como uma metodologia qualitativa no qual, a partir de uma reflexão sobre uma experiência pessoal, o autor relaciona essa história autobiográfica à experiência coletiva de entendimentos culturais, políticos e sociais (HOLMAN, 2005).

(PEB/COPPE/UFRJ), desenvolvida entre 2019 e 2020, visa, sobretudo, contribuir para as discussões sobre a formação e validação do campo da Dança, bem como para o debate a respeito dos conhecimentos produzidos nesta área quando articulados às demais esferas de conhecimento. Assim, esse trabalho se trata de um ensaio reflexivo a partir de anotações retiradas de meu diário de campo¹⁰ e de registros autobiográficos. Além disso, essa pesquisa é apoiada por questões fomentadas durante a graduação de Licenciatura em Dança no Departamento de Arte Corporal (DAC/UFRJ) entre os anos de 2015 e 2018.

Figura 1 - Artigo 215 da Constituição Federal (Fonte: Senado Federal)



O despertar do olhar autoetnográfico

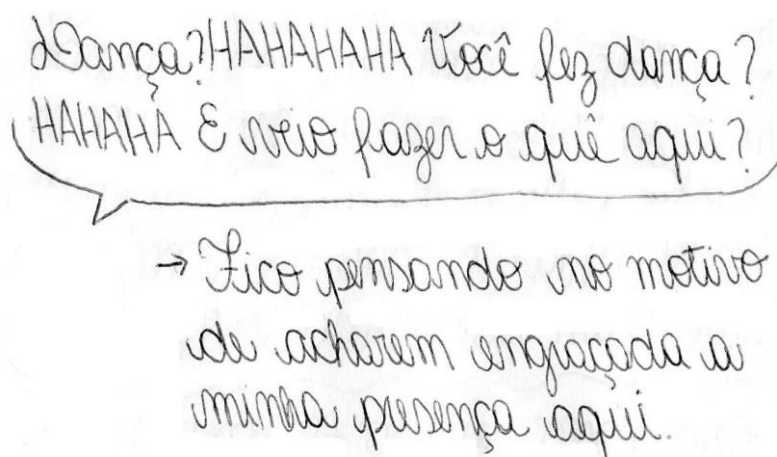
Como grande entusiasta dos encontros, ao ingressar na pós graduação, procurei pautar minhas escolhas acadêmicas na abertura de possibilidades e experimentações em Dança. Durante a graduação, tive a oportunidade de trabalhar como bolsista de iniciação científica no Laboratório de

¹⁰ Os cadernos de campo são comuns em trabalhos de cunho antropológico e assumem uma característica importante na construção do conhecimento (TAUSSING, 2011). Os traços, as frases curtas e os desenhos contribuem para o registro das memórias e possíveis formulações de teorias a respeito de um determinado assunto (SILVA, 2019).

Processamento de Imagens Digitais do Museu Nacional (LAPID/MN/UFRJ). Essa oportunidade possibilitou meu contato com diferentes tecnologias digitais, como a captura de movimento e a fotogrametria, técnicas amplamente utilizadas em áreas de conhecimento como Paleontologia, Biologia e Educação Física. Esse primeiro contato com as tecnologias digitais resultou em meu trabalho de conclusão de curso, no qual analisei a estabilidade de posições de membros inferiores na Teoria de Princípios e Conexões Abertas na Dança (conhecida também como Teoria Fundamentos da Dança) (NAVARRO, 2019a) e encaminhou-me para uma das pesquisas que desenvolvo atualmente.

Inspirada pelas discussões que desenvolvia no projeto Metodologia Dança, etnografias, autoetnografias e outras narrativas, coordenado pela professora Luciane Moreau Coccaro, meu olhar estava atento e treinado a perceber os processos que envolviam o diálogo da Dança com outras áreas do conhecimento. Assim, já na inscrição para o processo seletivo do mestrado, notei o estranhamento das pessoas em relação à minha área de formação em nível de graduação ter sido na Dança (Figura 2).

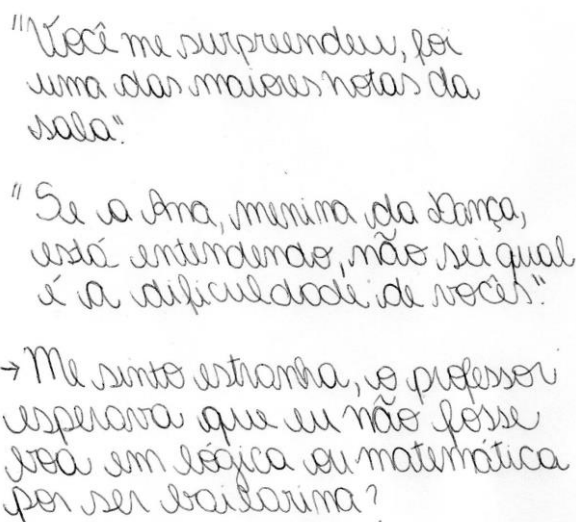
Figura 2 - Registro de Diário de Campo da primeira semana de aula



No primeiro dia de aula, houve uma reunião de apresentação com todos os professores do programa. Neste encontro pude perceber que havia uma curiosidade para saber quem era a “menina da Dança”, apelido pelo qual fiquei conhecida pelos corredores. Essa curiosidade fez com que, naquele primeiro

momento, eu identificasse que assumia a posição de uma personagem exótica para muitos. A figura 2 é um registro do meu diário de campo sobre minha relação com um de meus colegas de turma que achava extremamente engraçado o fato de eu ter vindo de uma formação em Artes, tendo inclusive um professor o repreendido pelas piadas que este fazia. Já na figura 3, o registro trata-se de uma situação vivenciada em relação a primeira prova de uma das disciplinas, na qual o professor se viu surpreso por eu ter ido bem e, na tentativa de me elogiar, não percebeu o discurso que reproduzia.

Figura 3 - Registro de Diário de Campo da primeira prova



"Você me surpreendeu, foi uma das maiores notas da sala."

"Se a Ana, menina da dança, está entendendo, não sei qual é a dificuldade de você!"

→ Me sinto estranha, o professor esperava que eu não fosse boa em lógica ou matemática por ser bailarina?

Entretanto, para que possamos avançar na discussão, considero relevante fazer uma breve retrospectiva sobre a inserção da Dança nas universidades sob a ótica de pesquisas da sociologia das profissões, que tensionam as relações sociais no âmbito profissional.

Construção das áreas de conhecimento

Como principal aproximação, pode-se dizer que as diferentes profissões possuem o contexto sociopolítico-econômico¹¹ como característica em comum e que, dentro deste, os certificados acadêmicos assumiram um papel de

¹¹ Marcado pelo sistema capitalista.

diferenciar os profissionais. Assim, a burocracia (incluindo aqui os diplomas, que se apresentam como credenciais profissionais obtidas nas instituições de ensino superior, e a regulamentação por meio de conselhos) apresenta-se como um recurso social para proteção e garantia de nichos no mercado de trabalho e poder social (LARSON, 1977).

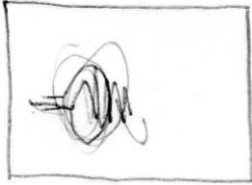
A partir da década de 70, a sociologia das profissões passou a identificá-las como uma forma contemporânea de organização de desigualdades sociais (BARBOSA, 2003). Assim, existem pelo menos três grandes questões sobre a formação de identidades coletivas e da representação das profissões, sendo elas: a representação interna (entre membros), a representação externa (perante a sociedade) e sobre quem seria o melhor/verdadeiro profissional. Estas questões estão atreladas às relações de poder de um profissional sobre o outro (NETO, 1922), sendo possível destacar ainda como o domínio de um conhecimento específico tem influência na consolidação de uma imagem pública (BARBOSA, 2003). Entender como os processos das formações de identidades coletivas aconteceram em outras profissões permite que pensemos sobre tais processos na Dança, para que possamos ampliar nosso olhar e, a partir disso, entender no que estão fundamentados os discursos reproduzidos, por exemplo, por meus colegas e professores, uma vez que relatos como os meus são recorrentes em nossa área (COCCARO, 2017).

Existem pelo menos dois pontos que merecem destaque quando se trata do campo da Dança em relação aos tópicos acima abordados pela sociologia das profissões que gostaria de pontuar: a formação (incluindo aqui a burocracia como via para as credenciais profissionais) e a detenção de saberes específicos de cada área. Esses tópicos possibilitam que reflitamos a respeito de particularidades na constituição do campo da Dança à medida que o ensino não formal assume um papel importante na formação de artistas (COCCARO, 2017; SOTER, 2016), assim, esse processo é diferente do que acontece em outras profissões, nas quais a formação se dá exclusivamente por meio do ensino superior. Strazzacappa (2004), destaca que os cursos livres se utilizam da tradicional relação mestre-discípulo para formação de artistas e, no mesmo contexto, Marques (2003) defende que a dificuldade na possibilidade de estudar a dança com maior profundidade e amplitude, está relacionada ao fato de existir um imaginário social no Brasil de que todos dançam, fato que o

tornaria um país corporal. Segundo a autora, isso seria responsável por dificultar a entrada da dança nas escolas. Soter (2016) acrescenta que no Brasil a dança seria “domínio público” e, nesse sentido, a crença de que todos dançam contribui para a ideia de que qualquer um possa ser responsável por seu ensino.

A medida que a inserção da dança nas escolas é uma forma de democratização ao acesso a ela, a dificuldade de sua inserção enquanto disciplina e área de conhecimento específica, nos espaços escolares também contribui para a construção das relações sociais que envolvem esta profissão. Como exemplo, podemos citar o estranhamento sobre dança contemporânea - com todas as questões e equívocos que a palavra “contemporânea” evoca consigo. Entre “leigos”, existe uma visão de que “pode-se fazer qualquer coisa” quando se trata de arte ou dança contemporânea (Figura 4 e 5). Quando, para além de uma verdade absoluta, esse tipo de arte possibilita uma abertura nos processos criativos. Nesse sentido, “pode-se fazer tudo, mas não pode-se fazer qualquer coisa”, frase tantas vezes ouvidas nas aulas, palestras, seminários e congressos do Departamento de Arte Corporal da UFRJ. Diferente do Ballet Clássico, a dança contemporânea não está necessariamente interessada em contar uma narrativa. Segundo Katz (2003), o que diferencia essa dança relaciona-se com a questão que ela faz. Assim, a dança contemporânea carrega consigo um questionamento, trazendo para superfície uma provocação. Seu interesse convida o movimento. Nesse contexto, a dança contemporânea se apresenta muitas vezes como uma partilha que depende da relação entre o artista e o público para seu acontecimento. A platéia está para além de um espectador que foi ao teatro para se deleitar com uma obra. É preciso um olhar ativo em produções de dança contemporânea para lhe conferir sentido. Assim, o relevante dessas obras não está assegurada no tipo de treinamento, mas “em como e/ou para o que o corpo faz o que faz” (KATZ, 2003).

Figura 4 - Registo de Diário de Campo sobre Dança Contemporânea 1



O professor fez um rabisco no quadro enquanto explicava a matéria. Após perceber o resultado falou: "Lá vende, arte contemporânea". Ao se lembrar de minha presença ficou embaraçado. Esse tipo de "piada" ainda faz sentido para ele com a minha presença ali?

Figura 5 - Registo de Diário de Campo sobre Dança Contemporânea 2

O professor da aula de hoje ficou circundando o braço e tentou fazer uma piada sobre o que seria a dança contemporânea. Me lembrei das minhas professoras da graduação dizendo que "pede tudo, mas não pede qualquer coisa".

Para além disso, é possível supor que a crença sobre a dança ser um "domínio público", abordada por Soter (2016), também influencie na validação do campo, visto que este conhecimento específico passa a ser tratado como irrestrito. Ademais, a falta de uma maior regulamentação contribui para esse cenário, uma vez que muitas vezes as regulamentações apresentam-se como um recurso social de proteção em outras profissões. Com as devidas ressalvas, há uma importância significativa no trabalho que os conselhos regionais e federais de profissões como Educação Física, Nutrição, Medicina,

Advocacia, Engenharia assumem. Entretanto, cabe-se ressaltar que, no caso da Dança, seria preciso um debate profundo quanto a sua regulamentação, visto que possuímos particularidades, tais como os mestres populares e conhecimentos tradicionais oriundos do fato da Dança seguir sendo, fora do âmbito acadêmico, um ofício (por conta de sua transmissão se dar por meio do conhecimento oral e da prática).

Nessa perspectiva, Coccaro (2017) contribui na elucidação do debate a respeito da profissionalização da Dança por meio das instituições de ensino superior. Segundo a autora, estas são as responsáveis por introduzir a dimensão teórica na construção do conhecimento em Dança que, fora da universidade, é acima de tudo prático. Em 2019, os estudos no campo da Dança dentro das universidades brasileiras completaram 80 anos. Apesar de existirem registros indicando que Maria Helena Pabst de Sá Earp já investigava dança na atual Universidade Federal do Rio de Janeiro em 1939, apenas em 1956 a primeira graduação na área foi implementada na Universidade Federal da Bahia (NAVARRO, 2019, b; AMARAL, 2018). Assim, a medida que a sociedade tem um contato maior com os conhecimentos de Dança que são produzidos em espaços não formais, é de se esperar que haja um estranhamento quanto ao que é produzido dentro das universidades. Possivelmente, isso ainda é um reflexo da separação cartesiana entre mente e corpo e entre inteligível e sensível. Segundo Coccaro (2017), a relação entre ensino e profissão é fundamental para entendermos a Dança enquanto profissão teórico-prática. Nesse contexto, o desconhecimento por parte de grande parte da sociedade sobre a inserção da Dança dentro de universidades faz com que seja desconhecida também a informação de que sua profissionalização, via instituições de ensino superior, está sendo consolidada a partir da combinação de conhecimentos científicos aos de cunho artístico.

A Dança se consolida no ensino superior por meio da apropriação e transformação de conhecimento em distintas áreas, ao mesmo tempo que demonstra autonomia e flexibilização na utilização desses referenciais oriundos de outras áreas de saber. Levanto a questão da diversidade do campo de ensino da Dança quando são comparadas as matérias dos cursos. As graduações em Dança estão se estabelecendo enquanto formação teórico-prática, implicando na construção de uma concepção ampliada de dança que se constitui a partir de áreas e referenciais científicos (COCCARO, 2017).

Katz (2012) defende que, uma vez que o conhecimento científico tornou-se a forma oficial do conhecimento, é preciso realizar uma revisão do que é entendido por ciência para que possamos avançar nas discussões a respeito da produção de conhecimento. A autora pontua que as normas metodológicas que asseguram o cientificismo dos projetos acadêmicos coreografa¹² a produção de conhecimento a partir de uma visão positivista. Segundo Katz (2012), a oposição a novas enunciações por parte de crenças já consolidadas seria responsável por impedir novas compreensões sobre um fenômeno e, quiçá, sobre o mundo. Não à toa, Einstein escreveu a teoria da relatividade, revolucionando a Física Moderna. Nesse contexto, ao aceitarmos a pluralidade epistemológica do mundo, em detrimento de uma universalidade (responsável pelos epistemicídios cometidos nos processos de colonização¹³), é estabelecida uma posição de abertura à produção de conhecimento que não necessariamente o relativiza, mas estimula que análises e avaliações sejam feitas de formas mais complexas, levando em consideração as formas distintas de interpretação e intervenção no mundo (SANTOS, 2010).

O reconhecimento da diversidade epistemológica tem hoje lugar, tanto no interior da ciência (a pluralidade interna da ciência), como na relação entre ciência e outros conhecimentos (a pluralidade externa da ciência) (SANTOS, 2010).

Dança e Tecnologia: embates e diálogos

Como mencionado no tópico anterior, a dança contemporânea proporcionou a abertura à incorporação de novos elementos nas produções. Nesse contexto, o diálogo dela com a tecnologia já se apresenta como uma questão antes mesmo da presença dos aparatos tecnológicos na cena. Em sua tese, Amoroso (2004) destaca o desconforto inicial na comunidade da dança com a introdução das tecnologias digitais, visto que o corpo não se expressaria exclusivamente por meio dele próprio, mas também por meio de aparatos

¹² Aqui, entende-se coreografia como “a disposição dos corpos/conhecimentos nos espaços sociais” (KATZ, 2012).

¹³ O projeto de colonização pretendeu homogeneizar o mundo, apagando as diferenças culturais, provendo um ‘epistemicídio, ou seja, a supressão dos conhecimentos locais perpetrada por um conhecimento alienígena’ (KATZ, 2012).

tecnológicos. Assim, é possível afirmar que há um questionamento intrínseco a esse diálogo se considerarmos que, quando em contato com a tecnologia, o corpo deixa de ser o único ator principal (AMOROSO, 2004).

Para além da questão filosófica sobre a dominação do corpo pela tecnologia, que se apresenta para o campo da dança como um medo da substituição do primeiro pelo segundo, há o debate sobre os tipos de interações possíveis entre ambos. Ao avançarmos na discussão, é possível dizer que o diálogo entre dança e tecnologia possibilita múltiplas relações. Como exemplo de duas destas relações possíveis, podemos citar as performances produzidas pela *Kinetech Arts*, fruto de investigações conjuntas de dançarinos, cientistas e artistas digitais, além de estudos biomecânicos e cinesiológicos, como a influência do *feedback* por meio de aparatos tecnológicos no aprendizado de dança (CHAN, 2011). Nesse enquadramento, as investigações que envolvem dança e tecnologia buscam a construção de uma relação horizontal, na qual não existe uma hierarquia entre ambas (AMOROSO, 2004). A partir disso, as tecnologias digitais se tornam possibilitadoras de uma forma diferente de compartilhamento de repertórios e metodologias de ensino, apresentando-se como um dos caminhos possíveis para o diálogo entre diferentes áreas de conhecimento. Ademais, as pesquisas acadêmicas que envolvem esse diálogo tem sido exploradas com uma grande variedade de métodos e tecnologias (GONZALEZ, 2012). Cabe-se ressaltar que o método é tido como um procedimento para se chegar a uma finalidade, o que o diferencia da metodologia, que por sua vez está ligada à lógica (FAGUNDES, 2014). Assim, uma vez que as maneiras de pensar não se resumem somente ao pensamento lógico¹⁴, a articulação entre dança e tecnologia se dá em diferentes âmbitos.

A princípio, o diálogo que venho construindo entre dança e tecnologia no mestrado está atrelado ao ensino da dança. Após realizar aulas com diferentes mestres da dança de salão, pude perceber que havia uma grande variedade de informações, por vezes até mesmo contraditórias, no que diz respeito à realização deste movimento. Tais contradições geralmente associavam-se ao

¹⁴ Segundo a Psicologia, existem 9 tipos de pensamentos, sendo eles: reflexivo, crítico, analítico, lógico, sistêmico, analógico, criativo e deliberativo (MOYA, 2018).

fato do conhecimento sobre o movimento estar exclusivamente pautado nas experiências individuais dos professores. Assim, à medida que as instruções eram aplicadas em diferentes corpos, era comum perceber alunos frustrados por não conseguirem realizar o movimento. Nesse sentido, a pesquisa que desenvolvo no PEB parte de inquietações pessoais quanto à progressão do movimento de Giro no Eixo, ou seja, quanto ao nível de complexidade para realização do giro. É importante ressaltar que, apesar disso, essa pesquisa não visa de forma alguma desconsiderar as vivências e os conhecimentos empíricos adquiridos pelos profissionais, mas sim ao lado destes conhecimentos contribuir para os processos de ensino-aprendizagem.

Pesquisa de mestrado: Giro no Eixo

O objeto de estudo da pesquisa desenvolvida no Laboratório de Biomecânica do PEB é o movimento conhecido como Giro no Eixo, amplamente presente em coreografias e improvisos de Zouk Brasileiro e Salsa. Trata-se de um ensaio biomecânico experimental do movimento Giro no Eixo em competidores de Zouk Brasileiro, no qual objetiva-se realizar uma análise cinemática do corpo conduzido em diferentes posições de membros inferiores e cabeça, aplicando tecnologias digitais, largamente utilizadas no esporte e na Dança. Este movimento é caracterizado por uma rotação do conduzido ao longo do seu eixo longitudinal, apoiado geralmente sobre um dos pés. O movimento é impulsionado pelo condutor por meio de um dos membros superiores do conduzido (Figura 6).

Figura 6 - Movimento de Giro no Eixo realizado em passé com rotação paralela

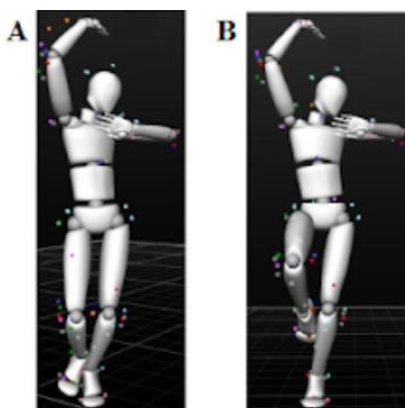


No que diz respeito às voltas, a pirueta do Ballet Clássico tem sido recorrentemente estudada em estudos atrelados à biomecânica (LAWS, 2002; PARK, 2007; LIN, 2014). Assim, torna-se relevante uma melhor compreensão das características biomecânicas dos movimentos de outras modalidades, contribuindo para construção do aprendizado e aperfeiçoamento técnico dos bailarinos, bem como para a prevenção de lesões, visto que as diferentes técnicas exigem do bailarino diversas valências físicas.

Para este estudo estamos utilizando a cinemetria, um dos métodos mais comuns para a captura precisa do movimento humano tridimensional (MÜDERMANN, 2006). Em resumo, esse método consiste na colocação de marcadores reflexivos (sensores) nos segmentos corporais para que o corpo do bailarino seja gravado por câmeras. A partir disso, o movimento dos marcadores reflexivos é usado para inferir o movimento das articulações.

Os dados estão sendo coletados no Centro de Estudos do Movimento (CEMOV), situado na Vila Olímpica da Mangueira (em parceria entre o Instituto Nacional de Tecnologia e a Instituto Mangueira do Futuro, Rio de Janeiro - RJ) e no Laboratório de Biomecânica do PEB. Utilizando o *marker set Biomech*, os bailarinos são instrumentados com 57 marcadores reflexivos. Dezoito câmeras (Prime 13, 240 Hz) registram os movimentos de giro por meio do sistema *OptiTrack* e o *Software Motive* (versão 1.10.0 Beta 1) é utilizado para aquisição e digitalização dos dados. Os ângulos articulares referentes aos membros superiores (ombro e cotovelo) e aos membros inferiores (joelho e quadril) são calculados e processados no software *Visual 3D* (versão 5.02.11), bem como a localização do centro de massa. A ordem de realização dos movimentos é definida por randomização.

Figura 7 - Digitalização do movimento de giro no eixo



É provável que uma maior compreensão acerca destes movimentos articulares poderá fornecer aos bailarinos detalhes relevantes para que eles possam aprimorar sua capacidade de realização do Giro no Eixo. Ainda, espera-se que os resultados possibilitem uma percepção mais consciente e controlada do movimento, permitindo que os dançarinos treinem com direcionamento para um determinado objetivo e que favoreça o aperfeiçoamento de metodologias de ensino.

Considerações finais

A palavra diálogo é usada para caracterizar a interação de indivíduos por meio da fala, a discussão entre partes e a troca de ideias, pressupondo as posições de fala e de escuta e o movimento entre diferenças que coexistem (FAGUNDES, 2014). Assim, um estudo apoiado na trans/interdisciplinaridade está intimamente atrelado ao diálogo. Nesse sentido, as possibilidades de criação com dança e tecnologia são diversas, como por exemplo, podemos citar o uso de aparatos tecnológicos na construção de performances e de pesquisas biomecânicas no campo da Dança. Dessa maneira, para além da questão de registro, os arquivos digitais de dança podem contribuir não só para a difusão, mas também para o processo da construção de conhecimento do campo. Portanto, pode-se dizer que as tecnologias digitais possibilitam uma forma diferente de compartilhamento de repertórios e metodologias de ensino, apresentando-se como um dos caminhos possíveis para o diálogo entre diferentes áreas de conhecimento.

Uma vez que as políticas públicas são construídas coletivamente e que a distribuição de recursos está atrelada a uma valoração de determinadas áreas de conhecimento, deve-se ressaltar ainda que não existe conhecimento desvinculado de atores sociais. Nesse sentido, entender no que está fundamentado o discurso reproduzido por meus colegas e professores possibilita que possamos atuar para superação destes desafios e, contribuir à consolidação do campo da Dança perante outras áreas de conhecimento. Por fim, estudos produzidos na área da sociologia das profissões, podem auxiliar na compreensão das disputas por orçamento entre diferentes áreas de conhecimento e, ainda nesse aspecto, a autoetnografia se apresenta como uma possibilidade para reflexão crítica de situações como as vivenciadas por mim e por tantos outros profissionais de dança.

Referências

AMARAL, Fabiana. A construção da Dança no Rio de Janeiro a partir da década de 1940 - O pioneirismo de Eros Volúcia e Helenita Sá Earp. - Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em História Comparada, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2018.

BRASIL. Capítulo III. Da Educação, da Cultura e do Desporto. Seção II. Cultura. In: Constituição Federal. Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_07.05.2020/art_215_.asp (acessado em: 10/09/20)

CHAN, Jacky et al. A virtual reality dance training system using motion capture technology. **IEEE Transactions on learning technologies**, vol. 4, nº2, 2011.

COELHO, Edmundo. **As Profissões Imperiais: Medicina, Engenharia e Advocacia no Rio de Janeiro, 1822-1930**. Rio de Janeiro, Record, 1999.

COCCARO, Luciane. *Os que fazem e os que pensam a dança: estudo da tensão entre teoria e prática em quatro cursos de graduação em dança no Brasil*. – Tese de Doutorado em Ciências Humanas, Sociologia, Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia/Instituto de filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017.

FGV. **Robôs, redes sociais e política no Brasil [recurso eletrônico]: estudo sobre interferências ilegítimas no debate público na web, riscos à democracia e processo eleitoral de 2018**. Coordenação Marco Aurélio Ruediger. – Rio de Janeiro: FGV, DAPP, 2017

GONZALEZ, Berto et. al. Dance Inspired Technology, Technology Inspired Dance. In: ACM NordiCHI, 2012, Copenhagen, Denmark.

HOLMAN, S. Autoethnography: Making the Personal Political. In: Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (Eds.), Handbook of Qualitative Research, 3rd edn. Sage, Thousand Oaks, CA, 2005, p. 763-91.

KATZ, Helena. A dança e suas epistemologias. In: 1º Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança, 1ª ed, 2012, Anais, Salvador.

KATZ, Helena. O corpo como mídia de seu tempo: a pergunta que o corpo faz. In: Rumos Itaú Cultural, 2003

LAWS, Kenneth. **Physics and the Art of Dance**. Oxford University, New York, 2002

LAWS, Kenneth An Analysis of Turns in Dance. Dance Research Journal, 1978, 11: 12-19

LIN C et al. Differences of Ballet Turns (Pirouette) Performance Between Experienced and Novice Ballet Dancers. Research Quarterly for Exercise and Sport, 2014, 85:3, 330-340

MARQUES, Isabel. **Ensino de dança hoje – textos e contextos**. São Paulo: Cortez, 2003

MOYA, José. Procesos cognitivos y tipos de pensamiento. Acessado em 26 de novembro, 2018.

MÜNDERMANN, Lars. The evolution of methods for the capture of human movement leading to markerless motion capture for biomechanical applications. Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation, 3:6, 2006.

NAVARRO, Ana Carolina. Estabilidade nas posições de membros inferiores da Teoria Fundamentos da Dança de Helenita Sá Earp. In: ANAIS DO 6º ENCONTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA, 2019, Salvador. Anais eletrônicos. Campinas, Galoá, 2019a.

NAVARRO, Ana Carolina. Permeiar Espaços: como nos responsabilizamos no reconhecimento da dança no contexto universitário. In: Anais 11º Seminário Angel Vianna, 2019, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos. Rio de Janeiro, 2019 b.

NETO, Mercedes et. al. Fake news no cenário da pandemia de Covid-19. **Cogitare enfermagem**, 2020

SILVA, Jeferson. Desenhos em antropologia: notas e experimentações. In: Cadernos de Arte e Antropologia, Vol. 8, nº 2, 2019, pag. 7

SOTER, Sílvia. *SABERES DOCENTES PARA O ENSINO DE DANÇA: Relação entre saberes e formação inicial de licenciados em Dança e em Educação*

Física que atuam em escolas da rede pública de ensino do Rio de Janeiro e da região metropolitana. Tese de Doutorado em Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

TAUSSIG, Michael. **I Swear I Saw This: Drawings in the Fieldwork Notebooks, Namely my Own.** Chicago: University of Chicago Press, 2011

A CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: ESPAÇO DE DESCOBERTA PARA A PESQUISA EM ARTES

Luana Echevengú Arrieche (UFPEL)
Eleonora Campos da Motta Santos (UFPEL)
Rosângela Fachel de Medeiros (UFPEL)

O trabalho propõe a reflexão sobre o processo de criação vivenciado no âmbito da pesquisa vinculada a pós-graduação em Artes Visuais (PPGAVI), na linha de pesquisa Processos de criação e Poéticas do Cotidiano, na Universidade Federal de Pelotas, em fase de conclusão. Trata-se de um recorte realizado, a partir da pesquisa em andamento, no qual nos atentamos aos desdobramentos do processo artístico, considerando a formação inicial da mestranda. Sendo ela graduada em Dança-Licenciatura, questionamo-nos como os saberes referentes à esta formação poderiam se relacionar com os das Artes Visuais, área do mestrado em curso.

Concentramo-nos aqui em discutir um ponto específico que foi levantado na qualificação da dissertação: a mestranda, por meio de sua prática artística, indicou que sua experiência nos componentes curriculares realizados no PPGAVI, foram fundamentais para a realização da pesquisa. Percebemos esta questão como relevante para futuros mestrados em Artes Visuais que advenham de uma formação inicial diferente. Acreditamos que existam múltiplas maneiras de buscar mecanismos relacionais e de hibridação, que variam conforme cada indivíduo e de acordo com sua formação e com suas experiências e percepções inter-relacionais no mundo.

A mestranda despertou seu interesse sobre videodança em 2012, durante sua graduação, o que facilitou seu entrosamento com o assunto quando pesquisou o tema em seu estágio, em 2015, com alunos do oitavo ano, do ensino fundamental. Também, quando realizou seu trabalho de conclusão de curso sobre o tema, na busca de compreender como estava sendo abordada a videodança nas Licenciaturas em Dança das instituições públicas no Rio Grande do Sul. Após o contato inicial com o assunto, de forma teórica, envolveu-se com a prática de criação por iniciativa própria em oficina ofertada

na comunidade de Pelotas¹⁵ o que reverberou em produções artísticas amadoras, permitindo que ela tivesse uma visão geral dos mecanismos acionados na criação de videodança(s). Com essa bagagem, a mestranda, em 2018, desafia-se na proposição de pesquisa, na pós-graduação, dentro da linha de poéticas. Apesar de não se reconhecer como uma pesquisadora-artista, estava interessada em atuar como tal por meio da produção de processos de criação. Havia, então, neste caminho, algo a ser desvendado para a mestranda: o que seria uma pesquisa em artes ou em poéticas?

Assim, o texto aqui apresentado é escrito a três pares de mãos: mestranda, orientadora e co-orientadora. Arriscamos pensar que há ainda mais mãos que se atravessam e colaboram com o processo criativo em desenvolvimento. Em sintonia com Salles (1998; 2018), a obra artística não está localizada em uma ideia inicial e sim fragmentada por múltiplas ações desencadeadas entorno do processo artístico. São as leituras em Salles (1998) que nos fazem olhar com atenção para o processo que temos presenciado, principalmente as ações que se repetem e os discursos que se reintegram por meio das propostas poéticas que a mestranda vem propondo, ou seja, o quanto “o percurso da criação mostra-se como um emaranhado de ações que, em um olhar ao longo do tempo, deixam transparecer repetições significativas,” (SALLES, 1998, p. 21).

Partimos da hipótese que o conceito de rede de criação apontado por Salles (2016) nos orienta a compreender as escolhas metodológicas da pesquisa, assim como também os desdobramentos dos produtos artísticos que a mestranda vem produzindo.

De acordo com Rey (1996), pesquisas em arte, com ênfase em poéticas visuais são as pesquisas no qual o artista-pesquisador refletirá o processo criativo. Ainda de acordo com a autora, quando nos referimos à pesquisa, somos induzidos a pensar parâmetros científicos. Contudo arte e ciência são saberes que se diferenciam. A autora nos ajuda a entender que enquanto a

¹⁵ Notícias sobre o projeto “ócio” em: <https://wp.ufpel.edu.br/artenosul/2015/10/12/projeto-ocio-experimenta-a-cidade-com-videodanca/>
Como também através do endereço: <http://ecult.com.br/geral/ocio-experimentos-em-videodanca-em-pelotas> .

arte visa os valores a fim de compreender a multiplicidade de realidades, a ciência busca estudar feitos decodificando e interpretando conceitos:

[...] Se na ciência os pesquisadores e cientistas costumam trabalhar em bloco, e se empenham na decodificação de fatos e interpretação de conceitos que permitem organizar o entendimento da realidade e descobrir princípios que regem o mundo e o universo, na arte o artista segue ou inventa um certo número de regras que lhe permitem criar uma visão de mundo singular. (REY, 1996, p. 83)

Rey (1996) ainda coloca que a pesquisa em Artes “[...] abrange três instâncias metodológicas: a metodologia de trabalho em atelier, a metodologia de pesquisa teórica e a metodologia de trabalho com o estudante” (REY, 1996, p. 85), considerando que a pesquisa de ateliê valoriza o processo, que é também processo de formação; a pesquisa teórica percorre o caminho de desvendar a obra “o porquê fazer isso ou aquilo” (REY, 1996, p. 85); e a metodologia de trabalho com o estudante são os procedimentos e orientações realizadas em conjunto, neste caso em específico, são os três pares de mãos trabalhando juntas.

No caso do processo de pesquisa aqui relatado, em relação às instâncias metodológicas, atentamos-nos à metodologia de pesquisa teórica quando sentimos a necessidade de refletir sobre as grafias utilizadas para videodança e conceituar este tipo de produção artística que põe em diálogo imagem e movimento. Em resposta a esta preocupação inicial escrevemos “Videodança a poética do olhar”¹⁶ em que refletimos e explicitamos nossa posição conceitual sobre a grafia de videodança mas também reconhecemos a existência das grafias vídeo-dança e vídeo dança. Concomitantemente, os exercícios na instância do trabalho em ateliê foram provocados pelas pesquisas e vivências nas disciplinas cursadas pela mestranda ao longo do primeiro ano de pós-graduação, sendo que a instância de metodologia de trabalho com o estudante foi sendo desenvolvido nos encontros de orientação.

A pesquisa, mesmo voltada para a temática da videodança, desde o início indicou espaço para a mestranda experimentar produções em outras poéticas, tais como: a montagem de cartões postais; composição de cartas e

¹⁶Artigo “Videodança a poética do olhar”. Link para acesso: <https://proceedings.science/anda/anda-2019/papers/videodanca--a-poetica-do-olhar>

textos poéticos; fotografias de si mesma; criação de vídeo a partir de fotografias, modelagem em papelão; pintura de móveis, além da composição de outras videodança(s). Nosso objetivo foi permitir que a mestranda compreendesse como estava agenciando suas vivências e reflexões para, aos poucos, ir construindo possibilidades para a criação da videodança desejada desde o início da pesquisa e que é um dos objetivos da investigação proposta para o curso de Mestrado.

Atravessamentos

Percebemos que a mestranda apresentava um conjunto de produções artísticas que advinham das experiências vivenciadas no âmbito de alguns dos componentes curriculares já realizados no PPGAVI: *Paisagens do cotidiano e dispositivos de compartilhamento; Filosofia, arte e educação; Metodologia da pesquisa em Artes; O desenho do corpo, o corpo que desenha; Narrativas e poéticas Queer e Seminário de estética e cultura visual*. Contudo, só percebemos que este conjunto de produções artísticas poderia atribuir sentidos para compreensão sobre pesquisa em poéticas, perseguida pela mestranda, após o exame de qualificação, momento em que foram reunidas tais produções. Nesta direção, a banca de qualificação apontou o quanto os processos artísticos experimentados indicavam relações com a proposta da pesquisa.

Também percebemos que a produção artística da mestranda estava atravessada por uma narrativa pessoal na qual suas memórias e representações das mulheres que compõem seu eixo familiar mais próximo (mãe, filha e avó) atuavam como disparadores em sua poética. Neste sentido, compreendemos que sua poética extravasou o fazer em videodança desejado no início da pós-graduação. Usamos “extravasar” pois o desejo de produção inicial se mantinha, contudo, atravessado pelo seu encontro com outras possibilidades de produção de poética visual e, ainda, pelo interesse em refletir sobre si e suas múltiplas referências de feminino.

Estrategicamente, retomamos nossa fala inicial: o conceito de rede de criação dissertado por Salles (2016)¹⁷ é fundamental para ver o processo criativo de forma relacional, interacional e inferido por pensamento complexo. A mesma autora diz que “Ao adotarmos o paradigma da rede estamos pensando o ambiente das interações, dos laços, da interconectividade, dos nexos e das relações” (SALLES, 2016, p. 24)

Consideramos então como agenciamentos: a realização dos componentes curriculares do PPGAVI, as leituras sugeridas pelos componentes curriculares, os encontros do grupo de pesquisa *Caixa de Pandora*, as memórias da mestranda e os conceitos acessados. São ações constitutivas do processo artístico, que geram questões, e, ao mesmo tempo, geram novos procedimentos e escolhas no/para o processo criativo. Neste sentido, concordamos com Salles (2016) que

É importante pensarmos no ato criador como processo inferencial, no qual toda ação, que dá forma ao novo sistema, está relacionada a outras ações de igual relevância, ao se pensar o processo como um todo. Estamos assim, tomando inferência como um modo de desenvolvimento do pensamento ou obtenção de conhecimento novo a partir da consideração de questões já, de algum modo conhecidas. (SALLES, 2016, p. 26)

Nesta proposta de pesquisa, trabalhamos sobre o prisma de um sistema aberto, que captura e elabora novos sentidos por meio de uma narrativa autobiográfica, no intuito de criar a narrativa visual e seus nexos da *Videodança Performatividade Feminina* (título provisório para a videodança de conclusão do Mestrado). A criação da videodança iniciou pela perspectiva da dinamicidade, pois acessa diferentes plasticidades, o que nos faz refletir o que foi dito por Salles (2016): por ser um sistema aberto e dinâmico, é flexível e se mostra nas diferentes formas de rascunhos, roteiros, esboços, etc. São, segundo a autora, “propostas de obras se modificando ao longo do processo; partes de uma obra reaparecendo em outras do próprio artista; ou ainda fatos lembrados ou livros lidos, sendo levados para obras em construção. (SALLES, 2016, p. 19).

¹⁷ Salles (2016) aborda o conceito de rede de criação através dos conceitos de interatividade (de Vicente Colapietro); conexão (de Virginia Kastrup); pensamento complexo (de Edgar Morin); e de rede (de Pierre Musso).

No trabalho intitulado *Me sinto Alice*¹⁸, criado e apresentado nas ambiências da disciplina *Paisagens do Cotidiano e Dispositivo de Compartilhamento*, a partir da experiência de caminhar pelo bairro Porto, do município de Pelotas, RS, ouve o intuito de transformar essa experiência em dispositivo¹⁹ poético. Durante a caminhada foram realizados registros fotográficos do espaço e, a partir dessas fotografias, a mestranda selecionou algumas imagens para acrescentar nelas um desenho digital²⁰. Desenho de uma figura feminina inspirada nas memórias de infância de histórias que eram narradas pela voz de seu pai, dentre elas a história de *Alice no País das Maravilhas*²¹. A partir deste trabalho foi evidenciada a representação feminina, que surgiu por meio da imagem da menina de cabelos loiros e vestido azul.

A personagem Alice, presente nas seis fotografias, representa a lembrança de momentos vivenciados na infância, a ação de narrar histórias, a maneira de se relacionar com seu pai. É por meio do processo que a mestranda vai construindo e gerando questões que atuam como disparadores no processo criativo e reflexivo em torno de seu corpo e gênero. Na ocasião, perguntamo-nos: Por que a mestranda escolheu essa representação imagética?

As imagens foram criadas a partir do seu imaginário. A personagem aparece executando algumas ações: na 1^a imagem está sentada em um tronco de árvore, na 2^a usando um telefone de rua, na 3^a está pendurada na estrutura de um telhado, na 4^a está com as pernas suspensas aparentemente entrando no prédio pela janela, na 5^a ela está voando e por fim, na 6^a imagem está entre os escombros de madeira de algum lugar esquecido pelo tempo. Poderia uma mulher ocupar todos esses espaços? Quais os discursos sobre ser mulher que estão sendo reativados pela composição?

¹⁸ Composto por seis imagens impressas em placas de PVC, cinco delas estão no – tamanho 20 cm por 30e uma está em 42 cm por 60 cm.

¹⁹ Para Agambem (2009) os seres vivos conforme vão sendo capturados pelos dispositivos formam outro grupo: os sujeitos – resultado da relação direta entre vivos e dispositivos, e como não há total sobreposição entre substância e dispositivo, ocorrem múltiplos processos de subjetivação. O autor reconhece que o desenvolvimento do capitalismo gerou acumulação e proliferação dos dispositivos, impulsionando constante capturação e modelação. O autor por meio de uma genealogia da palavra dispositivo reflete como tal palavra pode ser lida e busca propor a compreensão de ver a arte como um dispositivo subversivo.

²⁰ A animação foi realizada com o programa de computador *Paint Tool Sai* com a mesa de desenho *WacomIntceos Pen*.

²¹ Romance de Lewis Carroll publicado em inglês e traduzido para outras línguas.

Em *Maternidade construída*²², outra produção que surgiu pelo atravessamento de: ensaios práticos de dança; exercícios criativos na disciplina *Metodologia da pesquisa em Artes*; conversas sobre a maternidade entre colegas e reflexões desenvolvidas nos encontros do grupo de pesquisa *Caixa de Pandora*²³, deparamo-nos com referências ligadas ao corpo feminino. O trabalho é composto por duas fotografias da própria mestrandanda sendo que, em uma delas, aparece a imagem da barriga (ventre) e na outra as pernas. Sobre a fotografia foram realizados desenhos de forma manual pela mestrandanda, os quais aparentam ser ramificações de árvores; ramos que nascem do seu umbigo e terminam nas bordas da imagem. Há folhas que estão soltas, outras ainda presas em seus ramos. Na imagem em que aparecem as pernas, elas estão de cabeça para baixo, na vertical, nos remetendo a um tronco de árvore. O que nos fez refletir: por que a mestrandanda escolheu esses enquadramentos de si?

Os sentidos atribuídos para as imagens podem ser muitos, dentre eles, a narrativa de suas gestações quando ela olhava o tempo todo para seu ventre e suas pernas, assim como acreditava que este fosse o campo de visão de outras pessoas quando olhavam para ela; normalmente inclinavam a cabeça para baixo, levando as mãos sua barriga e a acariciando.

Nesse sentido, surgiram questões: São esses os recortes sobre sua representação de maternidade? Quando olhamos para uma mulher que é mãe, que carrega seu filho, para onde direcionamos nosso olhar?

Narra ela, também, que quando vista como mãe, as fronteiras da individualidade/mulher e maternidade/mãe-filho se confundem. É neste espaço, onde as fronteiras são movediças, que a mestrandanda se encontra no processo de criação, ou seja, é revisitando imagens de si mesma, das lembranças que tem de sua mãe, dos questionamentos que advêm de sua filha e do espaço

²² Produção inédita, que compõe a instalação *Lugares Afetos*. Trata-se de duas fotografias impressas em folha A4 de acetato transparente, no qual foi realizada manualmente uma intervenção a caneta nas cores vermelha e verde.

²³ Grupo de Pesquisa: A Caixa de Pandora: Mulheres Artistas e Mulheres Filósofas no séc. XX, para saber mais: <https://wp.ufpel.edu.br/artenaescola/noticias/grupo-de-pesquisa-a-caixa-de-pandora-mulheres-artistas-e-mulheres-filosofas-no-sec-xx/>

que ocupa em suas memórias como neta, que vai construindo a dramaticidade da poética.

Em *Coisas Bobas*²⁴, criado nas ambiências da disciplina *Narrativas e Poéticas Queer*, a obra, em vídeo, é composta por imagens de autorretrato e registros fotográficos de textos em diários (da mãe da mestrand). O áudio narra a carta escrita pela mestrand para sua mãe.

*Performatividade Feminina*²⁵ é o título do conjunto de fotografias que representam, no imaginário da mestrand, características do corpo feminino. A mestrand compôs as imagens a partir de duas ações: o ato de se depilar e de se maquiar. Ações que ela entende pertencentes ao feminino, mas que, nela causam estresse e alergias. Conta-nos a mestrand que raramente presenciava sua mãe realizando estas ações: às vezes ela passava seu batom, penteava o cabelo e gostava de vestir sua calça Jeans com tênis e camiseta. Quando perguntada, certa vez, pela mestrand, porque ela não intensificava os “cuidados” consigo, sua mãe teria respondido: “porque escolhi cuidar de ti e dos teus irmãos”. Essas ações geraram novas questões: Pode uma mulher ter tantos pelos? O uso ou não uso de maquiagem desqualifica a mulher? Maquiagem, depilação, cuidados estéticos são atributos necessários para ser mulher? As mesmas características também estão presentes no cotidiano de mulheres que são mães?

Assim, a mestrand vem gerando questões que lhe provocam a olhar para si e para as representações que a circundam. Percebemos que ela busca subverter a imagem que tem de si mesma: a boca pintada em vermelho não está propriamente pintando seus lábios e sim criando outra boca; as axilas aparecem com pelos; os cabelos aparecem, nas imagens, ora soltos sobre os ombros ora presos; e há um brinco em uma das orelhas.

²⁴ Trabalho audiovisual, com 2 minutos e 37 segundos, exposto na FRESTA- Mostra Audiovisual -ILA/FURG, ver notícias sobre a inauguração da exposição itinerante em 2019: <https://www.furg.br/noticias/noticias-eventos/4-edicao-da-fresta-mostra-audiovisual-comeca-nesta-quinta-feira-17>

Endereço de acesso ao vídeo no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=FmGkqKscg0k&feature=youtu.be>

Coisas Bobas + A Caixa também foi exposto na Af[e]tor- Exposição discente em 2019 no Centro de Artes da Ufpel. Folder da exposição, acesso em: <https://wp.ufpel.edu.br/asala/2019/10/02/afetoar/>

²⁵ Trata-se de seis fotografias impressas em placas de PVC, sendo que cinco delas estão no tamanho 20cm por 30cm e uma de 30cm por 40cm.

Os questionamentos da mestrandia, referentes ao seu corpo e aos “cuidados” de um corpo de mulher, faz lembrar Louro (2018) quando cita uma lista de questionamentos a respeito de corpo:

Diz-se que corpos carregam marcas. Poderíamos, então, perguntar: onde elas se inscrevem? Na pele, nos pêlos, nas formas, nos traços, nos gestos? O que elas “dizem” dos corpos? Que significam? São tangíveis, palpáveis, físicas? Exibem-se facilmente, à espera de serem reconhecidas? Ou se insinuam, sugerindo, qualificando, nomeando? Há corpos “não marcados”? Elas as marcas, existem de fato? Ou são uma invenção do olhar do outro? (LOURO, 2018, p. 69)

Entendemos que os discursos acessados pela fala da mestrandia não estão dissociados de nossa cultura, são os mesmos que nomeiam e constituem a mestrandia discursivamente como mulher e indicam modos de ser e pensar sobre seu corpo pois “A linguagem não nomeia simplesmente um corpo pré-existente: no ato da nomeação ela constitui o corpo” (SARALIH, 2018, p.119).

Na peça intitulada *Pausa*²⁶, a mestrandia manipula o papelão, corta exames de imagem (radiografias da mãe), costura flores de cetim, cola, pinta e agrega outros elementos para expressar o desejo de falar sobre o erótico no feminino, tudo isso instigada pelo exercício realizado nas ambiências do grupo de pesquisa *Caixa de Pandora*.

Nos trabalhos *Terapia* e *Narraríamos* também estão em evidência a representação da mulher no seu cotidiano. Em *Terapia*²⁷ a fotografia exposta é a imagem de roupas que estão secando em um varal. A mestrandia, desta vez, não traz diretamente o discurso sobre o corpo feminino, mas elementos que estão atravessados pela lembrança de sua mãe, quando passava horas na lavanderia colocando roupas de molho em baldes e enxaguando outras. Estes eram momentos em que elas também conversavam, falavam de si, dividiam impressões e riam juntas.

²⁶ Composição manual em papelão -trata-se de uma estrutura de 1metro e 80 cm de altura, 83 cm de largura e 16 cm de profundidade. Compõe também a peça um banco de madeira e uma placa impressa em PVC tamanho 30 cm por 40 cm.

²⁷ Fotografia impressa em papel matte 170g, tamanho 102 cm por 62cm, moldurada em uma estrutura composta manualmente em papelão. Também faz parte da peça um varal de alumínio (o varal tinha sido descartado e foi reutilizado para a poética) que acompanha a largura da estrutura, e no varal tem pequenos prendedores coloridos e um par de mãos em gesso (criadas especificamente para a peça)

*Narraríamos*²⁸ traz um texto poético na qual a mestranda relata memórias. No texto ela destaca palavras que costumam o processo criativo. As fábulas (memória auditiva); a lavanderia (lugar de encontro com a mãe); os cabelos (a mestranda recorda de momentos em que sua avó fazia cachos em seus cabelos, e também recorda quando presenciou sua mãe perdendo os cabelos em função do tratamento do câncer); as mãos (memória de segurar as mãos de sua mãe na vida e na morte); a voz (que narra, confessa e relata); mulher e menina (representação de corpos femininos); a mesa da cozinha (lugar de compartilhamento, que alimenta desejos); e a saudade (a despedida, o luto). As palavras para mestranda são os nós, do emaranhado de nós que compõem um bordado. A lembrança da mãe costurando, da avó bordando, dela aprendendo a fazer roupas de lã para suas bonecas a faz lembrar-se de um bordado: de um lado está a imagem harmoniosa, do outro, um emaranhado de nós.

E *O tempo...*²⁹, título da videodança composta a partir das captações finais em vídeo realizadas pela mestranda, é composta pelas muitas imagens que a própria mestranda criou, (re)materializando memórias pessoais.

Figura 1- Frames da videodança "O tempo..."/ tempo de vídeo: 3'41"



Através de narrativa onírica, tem como inspiração os trabalhos da cineasta Maya Deren, nas respectivas obras audiovisuais: *Mesther of the*

²⁸ Texto diagramado no computador através de programas de edição está impresso em papel matte 170g e também escrito manualmente em uma estrutura em papelão no tamanho de 1metro e 58 cm de largura/ 1 metro e 30 cm de altura.

²⁹ Trabalho selecionado, em 2020, para ser exposto na FRESTA – Mostra Audiovisual – ILA/ FURG. É possível o acesso à videodança no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=DvtSbQ4LJHE>

Afternoon (1943); *A study in Choreography for câmera* (1945); e *Ritual in transfigured time* (1946).

Para a criação foi pensado o figurino, o espaço, a sequência de movimentos e o áudio, considerando os saberes do campo do audiovisual (roteiro, enquadramento, planos e edição). Também foram elencados elementos que atuaram para a construção da narrativa: a tesoura, a mesa, a xícara e o bule. O local de gravação, antes pensado para ser em uma praça, precisou ser modificado em virtude do isolamento social imposto pela pandemia e, em consequência disso, as captações ocorreram na residência da mestrandia.

Desta forma o trabalho que normalmente é realizado por uma equipe: videomaker, figurinista, músicos, editor de vídeo, bailarino, coreógrafo, etc., passou a ser um desafio realizado desta vez pelo par de mãos da mestrandia, que considera suas limitações e se desafia à experiência de atuar em tantos outros lugares: na dança, na performance, na edição de vídeo, na captação de imagens, na escrita, na fotografia... fotografando-se, pesquisando-se, olhando para si e para tantas outras mulheres. Entendemos que esta edição não é a versão final a ser apresentada na dissertação, contudo acreditamos que a videodança representa o trabalho da mestrandia em sua totalidade pois é composta pelo conjunto de agenciamentos que se constituiu ao longo do processo criativo vivido por ela.

Costuras entre a prática e conceitos

Entre nós – orientadora, co-orientadora e orientanda, falávamos da importância da presença feminina – da mãe e da filha – na vida da mestrandia e de como estas presenças constituíam memórias que eram reativadas por meio das poéticas produzidas. Mas foi a partir das leituras de Raewyn Connell e Rebecca Pearse (2015) e de Judith Butler (2019), realizadas na disciplina *Narrativas poéticas Queer*, que a mestrandia acessa as discussões de gênero, chegando ao conceito de performatividade. Conceito que desvela os processos discursivos, sucessivos e coercitivos de reiteração da heterossexualidade compulsória, baseados “em diferenças percebidas e impostas entre homens e mulheres”, diferenças que, no entanto, “estão longe

de serem naturais” (SALIH, 2018, p.125). Despertar para a performatividade de gênero instigou a mestranda a inserir em seu processo criativo um olhar mais atento à figura feminina, as suas representações e aos processos performativos dos quais ainda é quase impossível fugirmos. Por meio de sua poética, a mestranda tem buscado ressignificar sua percepção acerca dos discursos normativos de gênero, sobretudo, em relação ao feminino e ao ser mulher. É ação que se faz desde o nascimento quando, por meio da linguagem, se é nomeada mulher e que, ao longo do tempo, vai sendo reconstruída e reativada por diferentes discursos.

E é nesse sentido que a mestranda revisita suas memórias, buscando descobrir e explorar os pontos de escape e as insurgências aos processos performativos que a atravessam, que reverberam do passado nas lembranças da mãe e que se projetam para o futuro pela filha.

Entendemos assim que a produção artística da mestranda somente ocorre nesta fusão de vida e arte, experimentada por ela pela via das poéticas visuais, por meio das quais o processo criativo está levantando reflexões sobre modos de fazer em videodança.

Leituras em McLaren (2016) nos provocaram a pensar a escrita de si como uma ferramenta de gestão de si, de cura, de autoconhecimento e de modos de subjetivação de si, pois ao escrever sobre si, nos conhecemos e nos transformamos constituindo subjetividades. A mesma autora diz: “A escrita de si é uma prática de si que contribui para a constituição ativa do eu” (McLAREN, 2016, p. 195). E também diz que “O sujeito é subordinado pelo discurso dominante que impele a confessar, mas também se torna um sujeito através desse processo de falar. Escrever, também, posiciona o sujeito de forma ambivalente,” (McLAREN, 2016, p. 195). A autora, ao versar sobre as práticas de si, está embasada no pensamento filosófico Michael Foucault.

Em Evaristo (2005) percebemos a importância da escrita, pois é através da linguagem que ratificamos, transformamos e criamos representações sobre as coisas e o mundo. O texto do autor referencia obras e escritoras mulheres que dão luz à auto-representação da mulher Negra na Literatura, buscando distanciamento de discursos estereotipados.

Leituras em Anzaldúa (2000, p. 230) também nos fizeram refletir a construção de corpos/falas femininas, o que se tem, afinal, para dizer. Diz a

autora: “Uma voz é recorrente em mim: Quem sou eu, uma pobre chicanita do fim do mundo, para pensar que poderia escrever?” (ANZALDÚA, 2000, p. 230). E, assim, passamos a buscar compreender qual sentido pode ser atribuído à criação poética da mestrandia, sendo ela mulher, falando de outras mulheres, e imersa em seus fazeres cotidianos.

Quem somos nós? Entre conversas, envio de textos e correções descobrimos os desafios de uma escrita intimista. Esta experiência provoca-nos a pensar por que é tão complicado dizer o que pensamos e sentimos. Este é o desafio que temos vivido ao acompanhar/orientar e viver o processo criativo proposto pela mestrandia.

Fins para novos (re)começos

Voltamo-nos para o questionamento inicial, como as vivências espaços/temporais elencadas nesse trabalho durante a realização da pós-graduação em Artes Visuais delinearam e compuseram o processo criativo para/na compreensão de pesquisar em Artes?

Entendemos que foi fundamental o movimento de compreender e conceituar a videodança pois o conceito elencado permitiu transitar com fluidez entre as produções realizadas. Ao nos apropriarmos do entendimento de vídeo (sem acento) através de Dubois (2004) pudemos compreendê-lo enquanto verbo, do latim *videre* e, desta forma, também entender videodança como uma ação, de ver dança. Acreditamos que as produções artísticas da mestrandia não somente compuseram e construíram a obra em videodança, como são a obra em sua totalidade.

Para Valdellós (2019) videodança [...] é um exercício multidisciplinar que requer procedimentos técnicos imbricados por três elementos: o corpo, a câmera e olhar. (VANDELLÓS, 2018, p. 112) “tradução nossa”³⁰. Ainda neste âmbito, entender, por exemplo, que o surgimento da câmera portátil no mercado cinematográfico amplificou estudos da auto-imagem foi marcante para o processo aqui narrado. Rosenberg (2012) refere-se à década de 60 como a

³⁰ La videodanza es un ejercicio multidisciplinar que requiere de una técnica de realización que tenga en cuenta tres elementos: el cuerpo, la cámara (y la pantalla) y la mirada. (VANDELLOS, 2018, p. 112)

era do autoexame, na qual muitas mulheres consideradas feministas encontraram espaço de reflexão sobre si, sendo o vídeo dispositivo utilizado para subverter discursos instituídos. Também diz que em 1980 e 1990, o vídeo tornou-se um amplificador de corpos e psiques danificadas, “[...] como se o vídeo torna-se uma prótese para os corpos feridos da década de 1980[...].” (ROSENBERG, 2012, p. 315). Para o pesquisador não teríamos como pensar a “dança para câmera” sem considerar seu contexto. Nesta direção, a “dança para câmera” (ROSENBERG, 2012) permitiu ver o corpo dissociado de sua materialidade física, ou seja, “[...] fragmentação do eu holístico em partes separadas.” (ROSENBERG, 2012, p. 316). É o que o autor explica, referindo-se ao dançarino Talley Beatty quando salta no espaço e se mantém suspenso por um tempo impossível para o corpo físico, entretanto possível na videodança *A Study In Choreography For Camera* (1945) de Maya Deren.

Para Rosenberg (2012) a “dança para câmera” recupera, reinventa, ressubstancializa, objetivando e materializando o corpo no processo. Também está sempre em processo de torna-se, se refere ao estado bruto das filmagens. O pesquisador diz que, a partir desse material, é possível acessar outras leituras e criações pois “o corpo é a matéria-prima para reconceitualização da materialidade, em que a reprodução mecânica recorporaliza a carne e o corpo, filmado e editado, transforma-se no corpo autêntico, enquanto sobrevive ao sujeito.” (ROSENBERG, 2012, p. 319)

Com base em Valdellòs (2019), e como podemos constatar em Rosenberg (2012), o corpo, e seus dobramentos no tempo e o espaço do vídeo, são fonte primária da videodança. Neste caminho, Brum (2012) nos diz que a videodança é uma criação híbrida que emerge da Dança e do vídeo.

Entendemos que a criação da mestrandia, no exercício de refletir sobre o corpo feminino, constitui narrativa visual permeada pelo aprofundamento de compreensão sobre videodança e também atravessada pelas discussões sobre pontos do universo das visualidades (durante o curso do PPGAVI), uma vez que seu modo de ver, dissociado de suas múltiplas representações e associações, não aconteceria da mesma forma se não fosse acompanhado pelo estudo de tais noções e conceitos artísticos. E este corpo quando colocado no virtual torna-se outro, fragmentado e reativado em sua nova materialidade.

Por fim, esta pesquisa instiga a percepção de novas e pessoais possibilidades de articulação entre as expressões artísticas: neste caso, da Dança e Artes Visuais, assim como amplifica narrativas sobre o fazer em videodança.

Nesta pesquisa, as produções artísticas, intituladas: *Pausa; Me sinto Alice; A Caixa + Coisas Bobas; Performatividade Feminina; Maternidade Construída; Narraríamos; Terapia; Videodança, Performatividade Feminina* deixam vestígios, documentam, constroem e potencializam o processo criativo na pesquisa em artes desenvolvida pela mestrandia. Tal potência começa a ser reconhecida para além do âmbito aqui relatado, uma vez que o conjunto das obras aqui mencionadas estão organizadas na proposta de instalação *Lugares Afetos*³¹, que, inclusive, já foi selecionada pelo edital de ocupação da Sala Multiuso³², no município de Rio Grande, que contemplou outros 10 artistas. Últimos passos da dissertação para novas possibilidades que estão por vir. Fins, para novos recomeços.

Referências

ARRIECHE, Luana E.; SANTOS, Eleonora da Motta; FACHEL, Rosângela. **Videodança**: a poética do olhar. Anais do VI Encontro científico da ANDA, 2019.

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

ANZALDÚA, Gloria. Falando em línguas: uma carta para as mulheres escritoras do terceiro mundo. In: Estudos Feministas, Ensaio. 1º semestre/ ano: 2020

BRUM, Leonel. Videodança: Uma Arte do Devir. In: **Dança em Foco**. Ensaios Contemporâneos de Videodança. 2012. p. 74 - 113.

³¹ Para visualizar as produções artísticas da instalação Lugares Afetos é possível acompanhar a mestrandia em seu Canal no YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCQo6tn1cSf3DeqXIE8CcWEA?view_as=subscriber Também em sua página no Instagram: https://www.instagram.com/luana_echevengua/ E em sua página na Wix: <https://luechevengua.wixsite.com/website>

³² Notícia sobre a Sala Multiuso: <http://www.riogrande.rs.gov.br/cultura-inaugura-sala-multiuso/> Também é possível ver o último edital de ocupação em: https://b9c7db5e-f81b-484e-9b66-7bcd17775dd.filesusr.com/ugd/8eeb18_7f41bf5a949d430d815e33f228c39a67.pdf E acompanhar as atividades da Sala na página do Instagram: <https://www.instagram.com/salamultiuso/>

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**/17ªed. Judith Butler; tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero: uma perspectiva global**. Moschkovich, Marília. São Paulo: nVersos, 2015.

EVARISTO, Conceição. Da representação à auto-apresentação da mulher negra na literatura brasileira. In: Revista **PALMARES - CULTURA AFRO-BRASILEIRA**. Editorial 1. 2005

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho**. 3. rev.amp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

MC LAREN, Margaret A. **Foucault, feminismo e subjetividade**. São Paulo: Intermeios, 2016

RAGO, Margareth. A aventura de contar-se: Foucault e a escrita de si de Ivone Gebara. **Seminário Michel Foucault** -UNESP de Marília, maio de 2010

REY, Sandra. **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais**. In: Porto Arte. Porto Alegre, V.7, n.13. p.81-95, Nov.1996.

ROSENBERG, Douglas. **Observações sobre a dança para a câmera e um manifesto**.In: **Dança em Foco**. Ensaios Contemporâneos de Videodança. 2012. p.311- 328.

SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

_____.**Redes da Criação Construção da Obra de Arte**.2 ed. Editora Horizonte. 2016.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**; tradução e notas de Guacira Louro – 1ªed; 5. Imp. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

VALDELLÓS, Ana Sedeño. Videodanza: propuesta de modalidades de una prácticavideoartística. In: Abriendo fronteras: enfoques interdisciplinarios de laCoreología. Cecilia Nocilli Ana María Díaz Olaya (Eds.). Impreso en España. 2018. Disponível

em:https://www.researchgate.net/publication/333787209_Videodanza_propuesta_a_de_modalidades_de_una_practica_videoartistica acesso em 4 de setembro de 2020.

LUECHEVENGUÁ. **O tempo... 2020 (3'40'')**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DvtSbQ4LJHE> acesso em 27/09/2020

LUECHEVENGUÁ. **Coisas Bobas. 2019 (2'37'')** Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=FmGkqKscg0k&feature=youtu.be> acesso
em 27/09/2020

ESTUDO DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA COM NEUROMODULAÇÃO POR ETCC (Estimulação Transcraniana com Corrente Contínua)

Izabela Lucchese Gavioli (UFRGS)
Mônica Fagundes Dantas (UFRGS)
Pedro Schestatsky (UFRGS)

Introdução: Arte e Ciência se aproximam

Diz-se que a revolução trazida pelas ciências cognitivas (a natureza do pensamento, a linguagem e o conhecimento), na passagem do século XX ao XXI, a partir da convergência de vários domínios, vem modificando o nosso modo de pensar e viver, como também os processos que permeiam a criação em dança. Para a arte, sobretudo a Dança, este foi e ainda é um lento processo. A pesquisadora Helena Katz, acadêmica na área de Comunicação e Semiótica, ilustra em sua trajetória o pensamento interdisciplinar, construindo o que chama, em sua obra “Arte e Cognição”, de “Teoria Corpomídia”. Nela, a principal característica é consolidar uma epistemologia que conecta vários campos do saber, para lidar com o corpo (KATZ; GREINER, 2015). A autora considera insustentável uma demarcação de conhecimentos corporais que não seja sensível às influências culturais, descartando o corpo como mero depósito de conteúdos e processos biológicos estanques. Katz aproxima os conhecimentos científicos das percepções da arte, propondo a discussão de um corpo plural e complexo, e afirma uma parceria entre a ciência e dança.

A operacionalidade desta fusão dependia de ferramental específico para a adequada observação do cérebro em pleno funcionamento, e muitos foram os avanços após a década de 1990. A proclamação da “Década do Cérebro” (1990-1999), pela Organização Mundial da Saúde, surgiu de uma recomendação da comunidade neurocientífica, sob o argumento do impacto econômico negativo das diversas doenças e afecções do cérebro que estariam acometendo a população mundial. Entendendo que os conhecimentos e recursos até ali eram insuficientes para responder às questões que epidemiologicamente se apresentavam, percebeu-se a necessidade de investir preferencialmente nesta área de pesquisa. Entre os

importantes avanços tecnológicos conquistados à época, e depois aperfeiçoados, citam-se as técnicas de neuroimagem estrutural e funcional, através da ressonância nuclear magnética, da tomografia computadorizada, da tomografia por emissão de pósitrons (PET) e da tomografia por emissão de fótons (SPECT).

Afinal, seria possível pensar nesses dois termos – arte e ciência – como opostos, mas, pondera Ramos (2012), talvez estejamos no limiar de uma grande mudança em que não só as formas artísticas perderão suas identidades como a própria cisão entre a arte e a ciência deixará de fazer sentido. A presente investigação caracteriza-se como um estudo piloto, trazendo o seguinte problema de pesquisa: que evidências sobre o funcionamento cerebral durante o processo de criação em Dança podemos obter através da Estimulação Transcraniana com Corrente Contínua (ETCC)?

Considerações sobre o ato de coreografar

A singularidade de cada processo coreográfico permite inferir diferentes processos mentais envolvidos. Consideraremos, aqui, conceitos contemporâneos acerca do ato de coreografar, que terão relação com a metodologia do experimento proposto.

Em arte, criar é fazer algo que não existia antes (SMITH-AUTARD, 2010). Coreografar pode ser entendido como reestruturar movimentos, estipulando os tipos de ações, suas sequências e progressões. Coreografar é fazer escolhas, incluindo a opção de não escolher nada; é também organizar objetos na ordem escolhida, o que torna o todo maior do que a soma das partes (BUCKWALTER, 2010). Para descobrir e criar movimentos, é essencial manter o intelecto aberto e exercitar a curiosidade. Para o artista, não existem regras, mas pode existir um conjunto de procedimentos que lhe seja fluente ou cômodo e que ele prefira seguir. Coreografar, como sinônimo de composição, envolve moldar elementos compatíveis que, se relacionando e se fundindo, formam uma nova unidade identificável. Em termos de processos cerebrais, estes atos envolvem, de forma relevante, memória, afeto e tomada de decisão. Embora não seja indispensável ter sido um bailarino – ou nem mesmo um bom bailarino – para ser um bom coreógrafo, sem um conceito visual prévio parece

ser mais difícil imaginar uma estrutura coreográfica. O vazio imagético completo falha em ativar os neurônios-espelho, estruturas que serão explicadas logo adiante neste texto e que proporcionam uma base de pensamento para o coreógrafo, quer ele vá utilizá-la ou refutá-la.

Mesmo reconhecendo a subjetividade e a parcela indefinível do processo coreográfico, alguns autores propõem uma organização. Iannitelli (2000) observou algumas recorrências em diferentes projetos coreográficos e enumerou as fases do processo criativo em dança: geração, interpretação, exploração, seleção, avaliação e estruturação. Segundo a autora, esses estágios não são estanques e nem lineares, mantendo entre si uma relação dialógica e cíclica, com superposições e interações de dados e métodos ao longo do processo artístico. Smith-Autard (2010) descreve as fases do processo criativo como: (1): impulso à criação; (2) trabalhar com a matéria-prima; (3) efetuar a forma final; (4) apresentação e performance; e (5) resposta e avaliação. Para Buckwalter (2010), o fluxo de composição é assim organizado: 1) estímulo (que pode ser auditivo, visual, cinestésico, tátil ou ideacional; 2) decisão do tipo de dança (abstrata, lírica, dramática, cômica...); 3) decisão do modo de apresentação: representacional ou simbólica; 4) improvisação; 5) avaliação da improvisação; 6) seleção e refinamento; e 7) *motif* (tema ou aspecto especial, um elemento dominante).

Considerações sobre a criatividade

A criatividade é uma característica fundamental para o bem-estar do indivíduo e para a sobrevivência em sociedade e já foi definida por alguns estudiosos como o “recurso supremo da espécie humana” (LUCCHIARI *et al.*, 2018, p. 1). Apesar da criatividade ser considerada indefinível por diversos autores, suas definições mais frequentes convergem em torno de qualificá-la como a habilidade de gerar ideias novas, rompendo com estados mentais estabelecidos (OSTROWER, 2012). A definição mais aceita, e que pode ser adequadamente aplicada a todos os contextos, propõe um duplo requisito para a criatividade: originalidade e utilidade. Apesar da convergência em torno do criativo como original e novo, o que qualificamos como criativo é, muitas vezes,

a criação de formas novas a partir de outras já existentes, às quais damos uma nova utilização (KOWATARI, 2009; IVANKOVSKY, 2018).

Vários autores (BEATY *et al.*, 2018; SOWDEN *et al.*, 2015; LUCCHIARI *et al.*, 2018) destacam ainda que existe uma diferença entre a criatividade do cotidiano e a de grandes realizações: a “*little-c*”, ou pequena criatividade, seria aquela implicada em tarefas do cotidiano, como escolher a roupa que vamos usar ou decidir o melhor caminho à frente de um engarrafamento de trânsito; e “*Big-C*”, ou grande criatividade, seria aquela envolvida em escrever um poema, elaborar um discurso ou planejar uma escultura.

Bases neurais da criatividade: Dopamina, genética, neurônios-espelho e memória

A criatividade humana parece ter suas bases bioquímicas na *dopamina*, neurotransmissor da família das catecolaminas, precursor natural da adrenalina e estimulador do sistema nervoso simpático. Essa substância é responsável por aumentar os níveis de alerta, reduzir as inibições latentes, potencializar os comportamentos dirigidos e favorecer a abertura à novidade através da flexibilidade cognitiva, que é considerada uma das características neurológicas cardinais da criatividade. Está envolvida no controle de movimentos, no aprendizado, no humor, nas emoções, na cognição e na memória, e tem estreita relação com o sistema de recompensas (PFENNINGER, 1991).

Os estudos sobre a criatividade em neurociência foram, por muito tempo, precedidos por ideias deterministas acerca de *questões genéticas*. A capacidade criativa era entendida como previamente determinada pela hereditariedade, um “dom” ou um traço de personalidade, mero resultado do gênio de um indivíduo isolado do mundo, algo que não se poderia compreender objetivamente e, assim, trabalhar sobre ela. Recentes avanços na área de biologia molecular aplicada à pesquisa em neurociência mostram que sujeitos com altos escores de flexibilidade emocional, pensamento divergente, fluência verbal e originalidade já foram significativamente associados a polimorfismos (variações de manifestações) do gene D2 para o receptor de dopamina (DRD2) (ZABELINA *et al.*, 2016; HAN *et al.*, 2018).

Os *neurônios-espelho* são células nervosas com propriedades de integração sensório-motora e também compõem a base bio-orgânica da criatividade. Foram descritos na década de 1990 pelo neurofisiologista italiano Giacomo Rizzolatti, em pesquisas feitas inicialmente com macacos. A atividade do sistema de neurônios-espelho depende da representação motora para a ação observada e não apenas no conhecimento visual do que é observado. Quando se observa ações de outra pessoa, várias representações mentais distintas podem estar envolvidas. O cérebro parece associar a visão de movimentos alheios ao planejamento de seus próprios movimentos; nossa percepção visual inicia uma espécie de simulação ou duplicação interna dos atos. Os experimentos neurofisiológicos mostram que a observação da ação determina, em humanos, uma ativação de áreas corticais envolvidas no controle motor. A função primordial de tais neurônios é justamente a capacidade de compreender de maneira imediata a ação alheia. A visão dos atos realizados pelos outros produz uma ativação imediata das áreas motoras responsáveis pela organização e execução desses atos e, através dessa ativação, é possível decifrar o significado dos eventos motores observados, isto é, entendê-los em termos de movimentos centrados em objetivos (RIZZOLATTI; CRAIGHERO, 2004).

A *memória*, como componente basal da criatividade, é, segundo Izquierdo (2011), uma arte combinatória levada ao extremo; uma composição de memórias que não é igual à soma de suas partes.

Não se cria partir do nada. Cria-se a partir do que se sabe, e o que sabemos, está em nossas memórias. Não creio que exista alguma definição possível para o ato criativo. Alguma vez escrevi que ele se assemelha a tropeçar com alguma coisa, e que bem-aventurados são aqueles que se dão conta disso e a partir daí elaboram algo novo: um quadro, um poema, um conto, uma partitura musical. Mas os componentes dessas obras constam do que está em nossas memórias. (IZQUIERDO, 2011, p. 127).

Uma variedade de funções e capacidades cognitivas básicas foram relatadas como correlacionadas com medidas de criatividade. Para criar algo novo, primeiro deve-se poder armazenar e recuperar informações, de modo que se possa facilmente fazer associações entre conceitos ou objetos. Por meio deste, o processo criativo pode se beneficiar da memória de trabalho,

alternando entre categorias de resposta e modificando abordagens ineficazes para uma solução. Ao aumentar a carga de memória de trabalho, o desempenho de solução de problemas com pensamento convergente foi prejudicado, enquanto o desempenho de pensamento divergente foi aprimorado (HAN *et al.*, 2018). A memória, como forte determinante da capacidade criativa, é um interessante foco a investigar em coreógrafos de dança.

Estimulação transcraniana com corrente contínua (ETCC) no estudo da criatividade

A técnica utilizada neste estudo foi a ETCC ou, da sigla em inglês, tDCS (*Transcranial Direct-Current Stimulation*); uma técnica não invasiva, indolor, segura e de baixo custo, capaz de modificar, através de correntes elétricas diretas, a atividade do córtex cerebral (PARRA *et al.*, 2015). Pode ser utilizada em crianças, adolescentes, adultos e idosos, e tem recebido, há algumas décadas, indicações clínicas na neurociência cognitiva, na neurofisiologia, na psiquiatria e na neurologia. O método é efetuado a partir da colocação de eletrodos de cargas positiva (cátodo) e negativa (ânodo) sobre a projeção da área cerebral que se deseja estimular. O equipamento necessário inclui fundamentalmente uma bateria, que funciona como estimulador da corrente contínua, e eletrodos, que são pontos condutores de corrente elétrica.

Com relação a efeitos adversos, a ETCC tem se mostrado bastante segura. Os mais frequentes foram: prurido (39%), formigamento (22%), cefaleia (14%), desconforto (10%) e sensação de queimação (8%) (BRUNONI, 2011).

Durante a ETCC, o recurso da realidade virtual pode ser utilizado concomitantemente, através de óculos que permitem a sensação de ver imagens em 3D. Este recurso representa um *input* adicional, ou estímulo extra, capaz de ativar áreas distintas do cérebro e potencializar os efeitos neuroplásticos da ETCC (SCHESTATSKY, 2015). As imagens exibidas podem ser customizadas, adicionando um caráter imersivo, lúdico e afetivo à intervenção.

Os mecanismos pelos quais a ETCC melhora a criatividade podem ser assim divididos: (1) promover a atenção autocentrada; (2) diminuir o efeito de

filtros perceptuais, censuras e mecanismos inibidores; (3) incrementar o pensamento criativo, facilitando o surgimento da imaginação e de mecanismos analógicos; e (4) favorecer o caminho em direção à efetivação do ato criativo (*artistic enactment*) (MAYSELESS *et al.*, 2015).

Metodologia

Nossa pesquisa de campo teve como objetivo principal verificar o efeito da Estimulação Transcraniana com Corrente Contínua (ETCC) sobre o processo criativo coreográfico do sujeito amostral. Foi conduzida como um estudo de caso intervencionista autocontrolado, transversal. Também se caracteriza como estudo exploratório, uma vez que oportuniza a descoberta de ideias e dados sobre a questão de pesquisa; apresenta a flexibilidade e versatilidade características da pesquisa inicial em determinado campo; trabalha com dados primários e constitui uma pesquisa-piloto na área. Todas as considerações sobre riscos e benefícios, procedimentos e autorizações éticas obtidas estão descritos em em GAVIOLI, 2019, em conformidade com as resoluções 510/2016 e 466/2012 (CNS/CONEP).

O sujeito foi submetido a quatro sessões de ETCC: 1ª placebo; 2ª neuromodulação; 3ª neuromodulação; 4ª placebo. Recebeu estímulo adicional através de óculos 3D com projeção de realidade virtual exibindo imagens da natureza. Foi solicitado a preencher um recordatório de suas atividades de vida diária nas 24 horas antecedentes à sessão. Logo após cada sessão, dispunha de até 50 minutos em sala privada (com condições adequadas para a prática de movimento, sem espelhos) para criar uma sequência coreográfica. As filmagens estão disponíveis na plataforma Youtube para fins de documentação, e os *links* e instruções para acesso são descritos em GAVIOLI, 2019. Após a apresentação do produto criativo, o coreógrafo preenchia a *Escala de Autoavaliação de Produto Criativo* e era solicitado a registrar, até 24 horas após, suas impressões subjetivas sobre todo o processo.

O sujeito de pesquisa, selecionado de forma intencional (e não probabilística) foi o bailarino e coreógrafo brasileiro Rui Moreira, 55 anos. Moreira exibe uma trajetória de mais de 30 anos no setor cultural, tendo atuado

nas companhias Cisne Negro, Balé da Cidade de São Paulo, Cia. Será Quê? Cia. Azanie (França) e no Grupo Corpo. Sua formação artística mescla danças modernas, balé clássico, danças populares brasileiras e dança contemporânea africana.

Os instrumentos de coleta de dados foram qualitativos e quantitativos. Os sistemas abertos de coleta de dados qualitativos destinaram-se a dois tipos de aferição: a entrevista semiestruturada visou reconhecer, na biografia do coreógrafo Rui Moreira, seus elementos constitutivos de desenvolvimento coreográfico, influências de formação em dança e preferências operacionais no processo criativo. Esta última, seguindo roteiro semiestruturado, permitiu a elaboração do protocolo de aplicação da ETCC e está disponível na íntegra em GAVIOLI, 2019. Os recordatórios foram relatos livres das 24 horas que antecederam cada sessão, compreendendo tarefas da vida diária e laboral, dados sobre sono, alimentação, fadiga e outras observações que o coreógrafo, por seu próprio juízo, julgasse pertinentes. Os relatórios pós-sessão, também relatos livres, pediam que o coreógrafo trouxesse as sensações vivenciadas durante a sessão (desde suas horas preparatórias) e pensamentos subsequentes sobre a experiência, caso houvesse.

Uma revisão pormenorizada dos testes psicológicos correntes (GAVIOLI, 2019) nos permitiu perceber que nenhum deles contemplava as particularidades deste estudo como instrumento de coleta quantitativa. Decidimos por propor e utilizar um instrumento elaborado primariamente para esta pesquisa. Assim, utilizamos elementos da Técnica de Avaliação Consensual (AMABILE, 1982), da conceituação de “grande criatividade”, ou “Big-C” (BEATY *et al.*, 2018) e da escala *Likert*, balizada pelo estudo de Clements e colaboradores (2018), específico para a avaliação de criatividade na dança. O instrumento foi denominado “*Escala de Autoavaliação do Produto Criativo*”.

Achados, descobertas e reflexões

As tabelas 1, 2, 3 e 4 revelam a tabulação dos achados registrados na *Escala de Autoavaliação do Produto Criativo*:

Tabela 1: Quão criativa você acha que esta peça foi?

	Nada criativa						Muito criativa
	1	2	3	4	5	6	7
SESSÃO 1: placebo					X		
SESSÃO 2: estimulação							X
SESSÃO 3: estimulação					X		
SESSÃO 4: placebo						X	

Fonte: GAVIOLI, 2019

Tabela 2: O quanto você gostou desta peça?

	Não gostei em absoluto						Gostei muito
	1	2	3	4	5	6	7
SESSÃO 1: placebo					X		
SESSÃO 2: estimulação						X	
SESSÃO 3: estimulação					X		
SESSÃO 4: placebo						X	

Fonte: GAVIOLI, 2019

Tabela 3: O quanto você acha que as condições técnicas do executante corresponderam à vontade criativa do coreógrafo?

	Nem um pouco						Totalmente
	1	2	3	4	5	6	7
SESSÃO 1: placebo				X			
SESSÃO 2: estimulação						X	
SESSÃO 3: estimulação				X			
SESSÃO 4: placebo					X		

Fonte: GAVIOLI, 2019

Tabela 4: Você encontrou significado nesta peça?

	Nem um pouco						Totalmente
	1	2	3	4	5	6	
SESSÃO 1: placebo						X	
SESSÃO 2: estimulação						X	
SESSÃO 3: estimulação						X	
SESSÃO 4: placebo					X		

Fonte: GAVIOLI, 2019

Segundo Clements (2018), a avaliação da criatividade mostra pontuações mais altas quando o avaliador gosta da coreografia, consegue encontrar significado, e é executada por um dançarino que o avaliador perceba como tecnicamente qualificado. Estes achados se repetiram em nosso estudo, no contexto autoavaliativo de um sujeito único: a sessão em que Moreira julgou-se mais criativo (a segunda) também recebeu a pontuação máxima atribuída por ele na pergunta 3 (condições técnicas). Nas demais perguntas (se gostou da peça, e se encontrou significado), também recebeu a pontuação máxima atribuída por Moreira, embora outras sessões também tenham recebido a mesma pontuação máxima. Ainda assim, no conjunto, a segunda sessão do protocolo (sessão verdadeira de neuromodulação) recebeu também os escores máximos na autoavaliação de Moreira com relação a gostar da peça e encontrar sentido nela. Esta tendência pode indicar que o instrumento de avaliação proposto – autoavaliativo, em escala *Likert* – pode ser um instrumento adequado para o uso em pesquisas sobre criatividade em dança.

A imagética mental, reconhecida na literatura em língua inglesa pelo conhecido termo *imagery*, aparece abundantemente no trabalho de Moreira. O relato do coreógrafo faz referência ao uso da imagética e apresenta trechos que descrevem a própria imagem gerada:

As imagens da água provocaram em mim a necessidade de encontrar uma fluidez de movimentos; A não existência de música externa me levou a compor uma música interna onde meu corpo era um dos instrumentos.

[...] meus gestos empurravam o ar e o som. [1ª sessão]

Na sequência foi colocado o vídeo de local com muitos peixes coloridos. Amenizou a sensação de enjoo e trouxe algumas sensações de sonho. Eu cochilei em alguns momentos e me recordei

de algumas imagens que eu sonhava quando era criança. De maneira seguida sonhei que eu entrava em um rio de águas calmas e claras e sem nenhum esforço me locomovia embaixo da água em meio a muitos peixes coloridos.

Águas vivas, o movimento delas era contagiante e me fazia ter vontade de mexer a coluna mesmo sentado.

Com o corpo acordado e mais flexível me influenciei pelas imagens que mais me tocaram. [3ª sessão]

Fui virando de frente para o posicionamento das observadoras fazendo movimentos contínuos e sinuosos usando os braços e mãos. A exemplo das águas vivas que havia visto no vídeo.

Durante estas quatro sessões acabei percebendo um enfoque espiral (movimentos espirais com a coluna) e na respiração. Ambos elementos de acesso à quantidade de estímulos visuais que me foram apresentados. Uma maneira interessante de constatar a relação de homem/ambiente.

A descrição de Moreira vai ao encontro das ideias de DeLahunta (2011), que defende não ser a imagética apenas um fenômeno visual, mas sonoro ou vocal, de imaginação de texturas e de projeção mental de movimentos, sem mover-se. Delahunta (2011), Heilman e Acosta (2013) e Clements (2016) consideram que é necessária uma imaginação exuberante para que os processos criativos ocorram e que a imagética aguça a capacidade criativa de resolver problemas, dadas as limitações colocadas pelo comando da tarefa. A imagética, além de proporcionar substrato sensorial e estético para o movimento, cumpre o papel de resolução de problemas, elemento cardinal na criatividade. Beaty e colaboradores (2018) comparam o fenômeno de imagética à produção de metáforas, encontrando similaridades nas áreas cerebrais ativadas em seu estudo com ressonância magnética funcional. As metáforas são amplamente usadas para transmitir conceitos e emoções abstratas nas Artes e na vida cotidiana e parece ter um papel cooperativo de redes de grande escala na cognição criativa.

O achado de que a motivação é um fator central na criatividade traz expectativas positivas intermediadas pela autoestima, já que a motivação pode ser reforçada, aumentando a crença na própria competência (ROZENKRANTZ *et al.*, 2017). A análise retrospectiva das respostas de Moreira reforça esta percepção. No instrumento de autoavaliação preenchido pelo coreógrafo, a pergunta que abarcava aspectos motivacionais era principalmente a 3 (“O quanto você acha que as condições técnicas do executante corresponderam à vontade criativa do coreógrafo?”). As sessões que receberam menor pontuação

neste quesito (primeira e terceira) foram também as sessões em que Moreira se avaliou menos criativo (Tabela 1) e menos gostou da peça (Tabela 2).

A memória é outra instância, dentre as bases neurais da criatividade, que queremos destacar em nossas observações. Trechos dos relatos pós-sessão do coreógrafo Moreira indicam a evocação de memórias episódicas: “*me recordei de algumas imagens que eu sonhava quando era criança*”, disse ao observar o vídeo de um aquário com peixes coloridos, na terceira sessão; “*usei o repertório do livro passes mágicos do escritor Carlos Castañeda*”, disse no relato da quarta sessão, referindo-se a recurso mental utilizado para preparar o corpo para o movimento. A memória episódica é tipicamente vista como um sistema neurocognitivo que suporta a capacidade de lembrar de experiências pessoais que aconteceram em um determinado tempo e lugar, mas também contribui para imaginar ou simular possíveis experiências futuras e para resolver problemas que envolvam situações sociais hipotéticas. Está consistentemente associada ao pensamento divergente e à capacidade criativa (BEATY *et al.*, 2018). Não houve, em nosso estudo, associação das medidas de autoavaliação criativa com os momentos em que o coreógrafo declarou ter evocado memórias episódicas na terceira e quarta sessões.

A resposta ao objetivo primário deste estudo – verificar o efeito da Estimulação Transcraniana com Corrente Contínua (ETCC) sobre o processo criativo coreográfico – nos traz também a pergunta sobre a efetividade da aplicação do método para este resultado. Embora não tenhamos encontrado associações confluentes, na sua totalidade, encontramos autores que confirmam o efeito de incremento da criatividade com ETCC, evidentemente com amostras maiores. Vários pesquisadores de ETCC e criatividade ((WEINBERGER *et al.*, 2017; IVANCOVSKY *et al.*, 2018; LUCCHIARI *et al.*, 2018) destacam que o potencial do método é bastante diferente em condições de laboratório ou na vida real. Diferentes tarefas requerem diferentes alvos corticais, ou seja, podem ser processadas em diversas áreas cerebrais, muitas vezes com singulares conexões de indivíduo para indivíduo. Assim, a natureza multifacetada da criatividade talvez não possa ser abordada por um único programa de ETCC. Com relação a aspectos neurofisiológicos, este estudo corrobora questões que ecoam em estudos na área (WEINBERGER *et al.*, 2017): quais são os mecanismos neuroquímicos induzidos pela ETCC para

fomentar pensamento criativo? Como as diferenças individuais devido à experiência e à variabilidade genética individual influenciam a eficácia da estimulação elétrica? A existência de diferenças sensoriais entre os sujeitos expostos ao método é relevante, pois um programa de ETCC voltado para melhorar a criatividade pode ter efeitos distintos em diferentes indivíduos.

Lucchiari e colaboradores (2018) seguem uma linha de pensamento propondo que a ETCC promove a criatividade de forma geral (integração de várias redes, com um equilíbrio dinâmico entre ações e inibições) e não especificamente atuando sobre um processo mental ou uma área restrita. O papel da ETCC seria bastante inespecífico, modulando apenas a probabilidade de um pensamento mais flexível e imaginativo. Assim, pensamos que a criatividade seja, talvez, uma capacidade mental completamente diversa de indivíduo para indivíduo, partindo de premissas neurofuncionais estabelecidas e expandindo-se com uma parcela de conexões de enorme variabilidade. E desta forma, cada coreógrafo, em cada momento de vida, em cada diferente tarefa de sua trajetória, mereceria um protocolo de estudos diverso. Então, que tipo de criatividade é possível estimular? Kaufman e Beghetto (*apud* LUCCHIARI *et al.*, 2018) sugerem que usando tarefas cognitivas adequadas é possível promover toda forma de criatividade, como a típica das crianças, a criatividade da vida cotidiana, a dos contextos profissionais, e a “*Grande Criatividade*”, aquela ligada a objetos e conquistas importantes. Em que categoria destas cada coreógrafo posiciona sua obra em cada momento criativo? Os resultados reais dependem também de características contextuais e pessoais que, talvez, não sejam influenciadas pela neuromodulação. Assim, a direção das pesquisas em criatividade coreográfica na dança poderiam focar-se em duas vertentes distintas: uma linha bastante específica (em contexto, determinação de tarefa, delimitação de áreas cerebrais estimuladas); e outra, em contraposição, abrangente e interessada nos resultados globais do ato criativo.

Considerações finais

Afinal, por que estudar a criatividade? E por que no âmbito das Artes? Sowden e colaboradores (2015) são pesquisadores enfáticos sobre a

importância de estudar a criatividade; defendem que o desenvolvimento de capacidades cognitivas, memória de trabalho e de pensamento crítico através das Artes coloca a criatividade como elemento fundamental para o crescimento econômico e o bem-estar social de uma comunidade. Trabalhando com a arte na educação, destacam o benefício da educação artística para o engajamento cultural, o desempenho acadêmico e o fomento da economia criativa. Os autores propõem que “simplesmente fazendo um melhor uso da oferta de educação artística existente se poderia fornecer uma maneira custo-eficaz para aumentar as habilidades relevantes para a criatividade em alunos da escola primária” (SOWDEN *et al.*, 2015, p. 128). Através deste exemplo, pretendo fugir da tendência utilitarista que posicionaria um estudo de criatividade em dança como um “mapa” ou um “manual” de como coreografar. Evidentemente que nossos achados podem ser levados em conta em todos os âmbitos da criação em dança, mas pretendem ultrapassar estes limites. Compreender o funcionamento cerebral de quem cria, e como estimulá-lo de forma fisiológica, pode contribuir nos processos de desenvolvimento individual, na educação, nas relações da sociedade e em todas as instâncias do progresso humano. Inserir as Artes nessa metodologia é entendê-la como provedora para todas as outras áreas do conhecimento.

Referências

AMABILE, T. M. Social psychology of creativity: a Consensual Assessment Technique. **Journal of Personality and Social Psychology**, [S. l.], v. 43, n. 5, p. 997-1013, 1982.

BEATY, R. E.; THAKRAL, P. P.; MADORE, K. P.; BENEDEK, M.; SCHACTER, D. L. Core network contributions to remembering the past, imagining the future, and thinking creatively. *Journal of Cognitive Neuroscience*, Cambridge, USA, n. 20, p. 1-13, aug. 2018.

BRUNONI, A. R.; AMADERA, J.; BERBEL, V.; VOLZ, M. S.; RIZZERIO, B. G.; FREGNI, F. A systematic review on reporting and assessment of adverse effects associated with transcranial direct current stimulation. **International Journal of Neuropsychopharmacology**, Cambridge, MA, v. 14, n. 8, p. 1133-1145, 2011.

BUCKWALTER, M. **Composing while dancing**: an improviser’s companion. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 2010. 231 p.

CHÁVEZ-EAKLE, R. A. *et al.* Cerebral blood flow associated with creative performance: a comparative study. **NeuroImage**, Orlando, FL, v. 38, n. 3, p. 519-528, 2007.

CLEMENTS, L.; REDDING, E.; LEFEBVRE, S.; MAY, J. Expertise in evaluating choreographic creativity: an online variation of the Consensual Assessment Technique. **Frontiers in Psychology**, [S. l.], n. 9, p. 1448, 2018.

DELAHUNTA, S. *et al.* A conversation about choreographic thinking tools. **Journal of Dance & Somatic Practices**, [S. l.], v. 3, n. 1-2, p. 243-259, 2011.

GAVIOLI, I. L. **ESTUDO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA: experimento em neuromodulação com o coreógrafo Rui Moreira**. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Porto Alegre, 2019.

HAN, W.; ZHANG, M.; FENG, X.; GONG, G.; PENG, K.; ZHANG, D. Genetic influences on creativity: an exploration of convergent and divergent thinking. **PeerJournal**, [S. l.], n. 6, p. e5403, 2018.

HEILMAN, K. M.; ACOSTA, L. M. Visual artistic creativity and the brain. **Progress in Brain Research**, Amsterdam, v. 204, p. 19-43, 2013.

IANNITELLI, L. M. Dança Corpo e Movimento: a criação artística. *In*: BIÃO, A.; PEREIRA, A.; CAJAIBA, L.; PITOMBO, R. (orgs.) **Temas em contemporaneidade, imaginário e teatralidade**. São Paulo: Annablume; Salvador: GIPE-CIT, 2000. p. 247-256.

IVANCOVSKY, T.; KURMAN, J.; MORIO, H.; SHAMAY-TSOORY, S. Transcranial direct current stimulation (tDCS) targeting the left inferior frontal gyrus: Effects on creativity across cultures. 2018. **Social Neuroscience**, [S. l.], v. 14, n. 3, p. 277-285, jun. 2019.

IZQUIERDO, I. **Memória**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

KATZ, H.; GREINER, C. **Arte e cognição: corpomídia, comunicação e política**. São Paulo: Annablume, 2015.

KOWATARI, Y. *et al.* Neural Networks Involved in Artistic Creativity. **Human Brain Mapping**, New York, USA, v. 30, p. 1678-1690, 2009.

LUCCHIARI, C.; SALA, P. M.; VANUTELLI, M. E. Promoting Creativity Through Transcranial Direct Current Stimulation (tDCS): a critical review. **Frontiers in Behavioral Neuroscience**, Bethesda, USA, n. 12, p. 167, aug. 2018.

MAYSELESS, N.; SHAMAY-TSOORY, S. G. Enhancing verbal creativity: modulating creativity by altering the balance between right and left inferior frontal gyrus with tDCS. **Neuroscience**, New York, USA, n. 291, p. 167-176, 2015.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 27. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, Vozes, 2012.

PARRA, C. N.; CAFFERATA, T. A.; SÁNCHEZ, D. A. Systematic Review - Transcranial Direct Current Stimulation in Chronic Migraine. **Revista Ingeniería Biomédica**, Medellín, v. 9, n. 18, p. 109-115, jul/dez. 2015.

PFENNINGER, K. H. *et al.* Growth-Regulated Proteins and Neuronal Plasticity. **Molecular Neurobiology**, Clifton, NJ, v. 5, n. 2-4, p. 143-151, 1991.

RAMOS, L. F. **Arte e ciência**: abismo de rosas. São Paulo: ABRACE, 2012.

RIZZOLATTI, G.; CRAIGHERO, L. The mirror-neuron system. **Annual Review of Neuroscience**, Palo Alto, CA, n. 27, p. 169-191, 2004.

ROZENKRANTZ, L.; MAYO, A. E.; ILAN, T.; HART, Y.; NOY, .; ALON, U. Placebo can enhance creativity. **PLoS ONE**, [S. l.], v. 12, n. 9, p. e0182466, 2017.

SCHESTATSKY, P. Estimulação elétrica transcraniana por corrente contínua. In: CORDIOLI, A. V. *et al* (org.). **Psicofármacos**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2015.

SMITH-AUTARD, J. M. **Dance Composition**. 6. ed. London: Methuen Drama, 2010. 248 p.

SOWDEN, P.T.; CLEMENTS, L.; LEWIS, C. R. C. Improvisation Facilitates Divergent Thinking and Creativity: Realizing a Benefit of Primary School Arts Education. **Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts**, 2015, Vol. 9, No. 2, 128–138

WEINBERGER, A. B.; GREEN, A. E.; CHRYSIKOU, E. G. Using Transcranial Direct Current Stimulation to Enhance Creative Cognition: Interactions between Task, Polarity, and Stimulation Site. **Frontiers in Human Neuroscience**, [S. l.], n. 11, p. 246, may 2017.

ZABELINA, D. L. *et al.* Dopamine and the Creative Mind: Individual Differences in Creativity Are Predicted by Interactions between Dopamine Genes DAT and COMT. **PLoS One**, San Francisco, CA, v. 11, n. 1, p. e0146768, 2016.

METODOLOGIA DE CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: UMA POSSÍVEL CARTOGRAFIA PARA DANÇAS QUE ESTÃO POR VIR

Jardel Augusto Dutra da Silva Lemos (UFRJ)

*Os corpos são mídias comunicacionais em constante troca com o ambiente.
Ivani Santana.*

Este artigo é resultado da dissertação de mestrado intitulada “**Cia P24 de dança contemporânea: cartografia das práticas de produção de um roteiro para videodança**” defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ. Orientada pela professora Dra. Alita Villas Boas Sá Rego. Com isso o objetivo central deste presente artigo é partilhar uma metodologia possível, dentre tantas, de criação em videodança.

Muitos são os caminhos possíveis para uma produção artística, mas todos eles perpassam inegavelmente pelo corpo, pela troca do corpo com o ambiente e o mundo que habitamos e pela produção de subjetividade de cada artista. É por esse motivo que a arte não possui manuais, mas sim habilidades resultantes de várias práticas. O que define um bom artista não é apenas o domínio das destrezas das técnicas, mas também, as formas sensíveis das quais ele se apropria para produzir sua arte no mundo que habita. Quando então essa produção é coletiva, há uma questão mais complexa que envolve o fazer junto, o pensar junto.

Como uma forma de contribuir e construir um pensamento sobre as transformações da prática em dança e tecnologia nos dias atuais, parte-se do que foi apresentado no decorrer da história e que permitiram que se chegasse ao século XXI imerso em um complexo caldo de possibilidades criativas e de pluralidade técnica e estética. Assim, apresento o resultado prático coletivo da minha pesquisa nas duas próximas seções deste artigo, sendo que na primeira revelo a metodologia criada a partir de oito experimentos, apropriando-me do método cartográfico e na segunda exponho a experiência de filmar o roteiro que surgiu pela metodologia criada.

Para explicar um pouco mais como se deu o procedimento na prática da criação de uma videodança, nos baseamos nas reflexões dos filósofos

Gilles Deleuze e Félix Guattari e no livro *Pistas do método da cartografia* (2009) organizado por *Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia*. Esses autores foram primordiais para a elaboração, proposição e análise dos oito experimentos artísticos desenvolvidos na pesquisa de campo junto à *Companhia P24 de Dança Contemporânea/Cia P24*. Companhia situada na cidade do Rio de Janeiro/RJ.

“24”: Metodologia cartográfica videodançada.

Existem diversos processos e propósitos de produção e esse é um dos fatores que deixam essa manifestação expressiva tão apaixonante.
Guilherme Schulze.

Se pensarmos no sentido etimológico da palavra *metodologia*, verificamos que ela pode ser definida como um conjunto de regras. A metodologia de uma pesquisa, ou a *Metá-hódos* pode ser definida como um caminho predeterminado pelas metas dadas de partida (PASSOS, KASTRUP, ESCOSSIA. 2009:p.10). No entanto, a autores do livro *Pistas do método da cartografia* propõem uma inversão do sentido da metodologia, transformando-a em um *hódos-metá*, ou seja, um caminhar por algumas pistas para só então descobrir quais metas serão alcançadas.

Em vez de regras para serem aplicadas, propusemos a ideia de pistas. Apresentamos pistas para nos guiar no trabalho da pesquisa, sabendo que para acompanhar processos não podemos ter predeterminada de antemão a totalidade dos procedimentos metodológicos. As pistas que guiam o cartógrafo são como referências que concorrem para a manutenção de uma atitude de abertura ao que vai se produzindo e de calibragem do caminhar no próprio percurso da pesquisa- o *hódos-metá* da pesquisa (KASTRUP, 2009, p.13).

A cartografia recebe a atribuição de método em *Gilles Deleuze e Félix Guattari* (1995). Ela se refere a campos de forças e relações; faz-nos olhar a nós mesmos e ao outro como um mundo; diz mais respeito a movimentos do que propriamente a posições fixas; não trabalha com representações ou ideias imutáveis, mas desdobra-se no tempo e também no espaço.

Ao contrário das outras metodologias, que partem do objeto pronto para descobrir o que ele é, num processo de reconhecimento do que já existe, o método da cartografia toma como base a experiência concreta para descobrir os processos criativos de novas instituições, obras de arte e relações. O método é adequado, principalmente, quando se deseja investigar processos calcados no binômio cognição/criação ligados à produção do conhecimento. (FAGUNDES, 2014, p. 26).

A cartografia “não é um método para ser aplicado, mas para ser experimentado” (KASTRUP, 2009, p.10), ou seja, este método almeja acompanhar um processo e não representar um objeto. Acompanhar o que justamente precisou ser experimentado. Com a cartografia não se definem regras que devam ser aplicadas, ela é um mapeamento de acontecimentos. A cartografia surge como um princípio do rizoma que atesta, no pensamento, sua força performática, um princípio inteiramente voltado para uma experiência ancorada *no real*. À medida que se apresenta como um método de análise que não é bem um método, mas um caminhar por caminhos, nunca antes trilhados, Deleuze (1995) apresenta a cartografia como método para desemaranhar as linhas de um dispositivo, tal qual se desfaz um novelo de lã. Para ele, ser um cartógrafo é “*percorrer terras desconhecidas*” (DELEUZE, 2005, *apud* FILHO; TETI, 2013, p.48), realizando o que Michel Foucault chama de “trabalho de terreno”. Deleuze (2005, p.44) descreve o dispositivo como algo:

que pode ser pensado tanto como um conceito que abstrai de qualquer obstáculo ou atrito e que se deve destacar de qualquer uso específico para a análise crítica de práticas cotidianas de poder além de ser um território onde ocorrem processos de subjetivação e estratégias de desmontagem e resistência (DELEUZE, 2005, *apud* FILHO; TETI, 2013, p.48).

Entendemos o dispositivo como um produto de relações e campos de força. O dispositivo em nossa pesquisa não é algo pré-determinado, pronto para ser estudado. A obra de arte aqui desenvolvida não existia antes da pesquisa, foi algo que se construiu no processo. Por isso, entender conceito de dispositivo é importante justamente para entender o próprio objeto de pesquisa, suas características, sua capacidade de transformação e a possibilidade de reunir propostas múltiplas.

Segundo Deleuze (1995), ao pesquisar um dispositivo é importante notar

e dar valor ao que nos tornamos no final de um processo rico e valioso, dando visibilidade e destaque também àquilo que já não somos mais. Ou seja, somos afetados pela nossa pesquisa e deixamos a velha concepção de pesquisador para trás à medida em que nos tornamos pesquisadores cartógrafos. Logo, a cartografia toma como base a experiência concreta para descobrir os processos criativos nesta pesquisa de dança em diálogo com outras linguagens artísticas (tecnologias, audiovisual, vídeo e cinema).

Falar na relação entre danças, tecnologias e cartografia, é falar de fronteiras de mundos múltiplos. Schulze (2019) aduz a relação dança e tecnologia também como multiplicidade. Das variadas fronteiras do homem, fronteiras da arte, de linguagens, fronteiras do sensível, do visível e invisível. Múltiplas possibilidades se olhada pela lupa das diversas linguagens artísticas.

A presença dos aparatos tecnológicos no cotidiano das pessoas é algo cada vez mais discutido, estudado, criticado e analisado por estudiosos de diversas áreas do conhecimento. Afinal como nos exhibe Ivani Santana, “Os corpos são mídias comunicacionais em constante troca com o ambiente” (SANTANA, 2006, p.31). Na história da arte, mais precisamente da linguagem artística dança, observa-se que os artistas ao longo do tempo desenvolveram a sensibilidade de perceber o papel que a tecnologia foi ocupando na sociedade humana e como isso poderia colaborar para as suas criações, principalmente depois da Revolução Industrial, na virada do século XIX.

Para chegar ao gênero videodança nos dias atuais, um longo percurso de quebras de barreiras abriu caminho para que se chegasse à conclusão de que é possível produzir uma dança em um ambiente virtual; de que se pode inserir a dança num contexto outro — o das tecnologias digitais — capaz de transformar as formas de se pensar a arte do movimento. Tais transformações não foram analisadas despretensiosamente; elas fazem relação à maneira como a tecnologia interferiu e foi interferida pelo fazer artístico em dança a partir de um recorte histórico que vai do modernismo ao pós-modernismo, momento histórico-social e principalmente artístico em que acredito estarmos inseridos na atualidade.

A videodança foi a linguagem escolhida para ser cartografada em uma metodologia de criação em corpo, movimento, tecnologia, audiovisual, nos espaços de ensaio da *Cia P24*, com a participação de 06 jovens homens, entre

22 e 39 anos. No momento da pesquisa, a P24, possuía apenas 04 anos, cujos intérpretes, exclusivamente do sexo masculino, apresentaram formação básica e avançada no campo da dança. Escolhi este grupo de dança, pois a percebi como dispositivo para a realização de minha cartografia através da possibilidade de diálogo entre aqueles corpos e o vídeo em uma experiência artística.

Foram propostos a estes jovens 08 experimentos práticos envolvendo o corpo, a dança, o vídeo e as tecnologias audiovisuais que culminou na criação de uma videodança final chamada “24³³” (Figura 1), que serviu como forma de análise para a pesquisa. Foram utilizados três recursos para que nosso diário de bordo viesse acontecer. O primeiro foi um grupo fechado no *Facebook*. O segundo foram as gravações em vídeo. O terceiro foi um bloco de anotações com escritos sobre os acontecimentos. Os três recursos nos possibilitaram aplicar e analisar os oito experimentos abaixo. Fora eles:

Figura 1 - Cartaz Videodança 24.



Fonte: Arquivo pessoal de Jardel Augusto Lemos.

1. *A intervenção como caminho: percepções múltiplas de uma experiência.* Neste experimento prático foram utilizadas fotografias para obter informações de descrições físicas e das impressões.
2. *Mapeamento do corpo: um vocabulário de movimentos das singularidades.* Baseados nos quatro gestos de atenção cartográficas

³³ Produção disponível na íntegra em meu canal do *Youtube*: Jardel Augusto Lemos. *Link* para acesso: <<https://www.youtube.com/watch?v=ebs2Xm8zR9w&t=227s>>.

citados por Kastrup (2009): o rastreio, o toque, o pouso e o reconhecimento atento, promovemos neste experimento o encontro do corpo com os celulares. Possibilitando noções técnicas básicas de enquadramento, planos, ângulo e foco.

3. *Coletivo de forças: Vários movimentos em uma única célula.* Aqui foi uma proposição de criação coreográfica. Possibilitamos a criação de movimentos individuais e em grupo que foram utilizadas no videodança final.
4. *Lançar-se na água: um território de fazer junto.* Como a maioria deles nunca tinha visto uma videodança, foram apresentados e analisados 05 obras³⁴, como forma de permiti-los regimes de enunciação e de subjetivação.
5. *Pesquisa e Intervenção: sendo e experimentando.* A partir de câmeras fixas e móveis os componentes puderam explorar os planos da coreografia criada no experimento anterior. No final tivemos 18 posicionamentos de câmera diferentes e seus diversos planos.
6. *Dissolução do ponto de vista do observador.* Foi o primeiro experimento teórico/prático, uma retrospectiva do nosso caminhar e debate a cerca da interatividade, comunicação, metodologia, roteiro e a videodança.
7. *Expressando processos de mudança de si e do mundo: roteirizando a dança em vídeo.* Momento em que os participantes da pesquisa tiveram noções concretas de como pensar, fazer e preparar um roteiro em grupo. Passamos pelas etapas do processo de criação em videodança (Dança, registro, edição e exibição).
8. *Compondo com o território existencial: a criação do roteiro e a descrição do processo.* A partir de um rodízio com todos os componentes, criamos todas as cenas do videodança e debatemos questões como adereços, figurinos e trilhas. Baseados em tudo o que experimentamos nos últimos experimentos.

³⁴ *Le P`Tit Bal* (1993), de Philippe Decouflé, *Abracadabra - Film Des Cadres* (2008) de Philippe Decouflé, *Amélia La La La*, (2010) de Human Steps, *Em Redar* (2012), de Luiz Thomaz Sarmiento Conceição e “*Envelhecer*” (2014), de Daniele Durães e Yuri Martins.

A pesquisa deu visibilidade a diferentes facetas ou pistas do método cartográfico contribuindo para dar um sentido a uma produção metodológica coletiva em videodança dentro da *Cia P24*. Falar de cartografia como método para as ciências humanas e sociais requer levar em conta as já conhecidas perspectivas metodológicas de Foucault: arqueologia do saber, genealogia do poder e genealogia da ética – visto ser a análise cartográfica ao mesmo tempo uma derivação e uma incorporação dessas perspectivas.

Assim, a cartografia aqui apresentada não se refere a territórios e fronteiras, mas a campos de forças e relações; faz-nos olhar a si e o outro como um mundo; diz mais respeito a movimentos do que propriamente a posições fixas; desdobra-se no tempo, mas também no espaço, além de incorporar os métodos históricos de Foucault – o eixo metodológico saber-poder-subjetividade – à medida que se apresenta como método de análise de dispositivos.

Habitados por uma experiência: o início do processo para a filmagem e edição.

*A simplicidade do múltiplo vai aparecendo. No processo de se avizinhar e habitar o campo depara-se com um universo muito mais plural e rico.
Alvarez e Passos.*

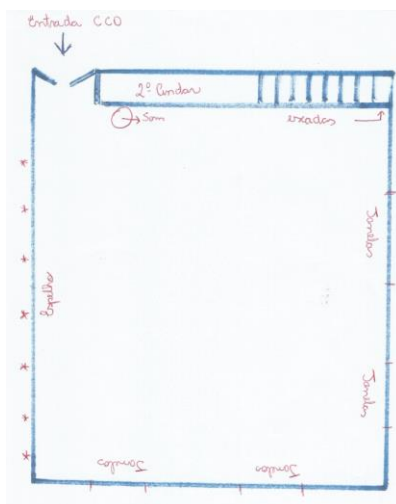
Sabíamos que, durante o andamento da filmagem, coisas novas poderiam surgir, já que se tratava de um processo aberto. E um universo de opções já nos esperava de braços abertos, apresentando milhões de possibilidades que até então nos escaparam nos experimentos.

Por isso tivemos a ideia de, antes da filmagem, discutirmos as locações da gravação e o que faríamos em cada uma delas. Ainda, idealizamos fazer juntos “plantas baixas” (Figura 02) de nossas vivências com base nas filmagens realizadas durante o processo de criação como movimento-função de referência cartográfica da filmagem. Optamos por esse caminho, pois, de fato, ainda tínhamos muitas dúvidas: sobre “o quê?” e “como faríamos”. O desenho era uma forma de nivelar todas as

informações e acabar de vez com alguma possível dúvida referente a posicionamentos, enquadramentos e distância da câmera – além, é claro, de propor mais agilidade no dia da filmagem. O recurso também servia para fazer com que os futuros operadores de câmera pudessem entender o que queríamos captar. Como os bailarinos já estavam familiarizados com as etapas da filmagem, foi fácil com que eles entendessem o desenho proposto.

Fizemos plantas baixas dos 18 posicionamentos/enquadramentos. Nessas folhas existiam informações importantes na parte superior que permitiam a qualquer pessoa identificar: qual das três câmeras, de quem foi a proposta, o tempo da coreografia que aquele posicionamento iria focar, se a câmera estava no tripé, o enquadramento e a ação na dança. Nossa escolha foi uma opção encontrada para ficar claro na hora da gravação a intenção que desejávamos captar.

Figura 02: Planta baixa espaço interno Centro Coreográfico do RJ



Fonte: Arquivo pessoal de Jardel Augusto Lemos.

A gravação aconteceu em um único dia, 23 de novembro. Primeiro fizemos as gravações internas na parte da manhã no bairro da Tijuca/RJ (Figura 03). Não tivemos intervalos e gravamos a parte externa de tarde no Aterro do Flamengo/RJ (Figura 04). Para a edição, resolvemos manter a mesma ordem de roteiro de filmagem criada no experimento oito para o roteiro de edição, o que facilitou e deu agilidade. Caso contrário seria necessário

debater novamente a ordem das cenas para edição. O que inicialmente era um impasse.

Figura 03: Gravações espaço interno Centro Coreográfico/RJ.



Fonte: Arquivo pessoal de Jardel Augusto Lemos.

Figura 04: Gravações externas no Aterro do Flamengo/RJ.



Fonte: Arquivo pessoal de Jardel Augusto Lemos.

Podemos dizer que a videodança “24” abarca os diversos pontos de partida de cada experimento, assimila as experimentações e legitima os diferentes pontos de vista, em oposição a uma verdade única, o que há são enunciados. Enunciados de um todo. Enunciados como pano de fundo para criação. Para Deleuze, produzir é apropriar-se de outros pensamentos, pois

ninguém cria a partir do nada e a criatividade se evidencia exatamente no modo como se trabalha outras ideias. Sejam elas já produzidas, repensadas e/ou relidas. Para Deleuze e Guattari não existem cópias, sobreposições perfeitas de ideias. Existem releituras, recriações a partir de algo criado. É o que eles chamam de roubo criativo, em que transformamos os conceitos dos quais nos apropriamos para criar algo novo.

A filosofia de Deleuze e Guattari prima pela diversidade das singularidades. E o produto desta dissertação foi exatamente isso, o resultado da força individual de cada singularidade. Pesquisar estas singularidades pressupõe habitar o território delas, a subjetividade, e a cartografia foi o método que permitiu esses agenciamentos – que permitiram, como visto em cada experimento e pista associada, focar nosso olhar com atenção aos acontecimentos, aos atravessamentos e às linhas de enunciação e a trazer esses acontecimentos na forma de movimento, dança, figurino, cenário, locação, objetos, música e, por fim, a videodança.

Danças que estão por vir...

*Proponho uma reaproximação com suas possibilidades artísticas expandidas.
Guilherme Schulze.*

A partir das breves reflexões e experimentos apontados neste artigo destaca-se a construção de conhecimentos no campo das tecnologias audiovisuais dentro de uma companhia de dança. Edificamos na prática o que não se encontra em nenhum livro de vídeo e de dança. Contribuindo assim para pesquisas em contextos de educação não formal, inserindo-me em um conjunto de pesquisas atuais sobre o tema proposto. O recorte, dentro de tantas possibilidades, nos ajudou a ver, ouvir, entender, como indica o querido poeta *Manoel de Barros*. E justamente por ser incompleto trouxe para a pesquisa a sua riqueza de forma doada em cada um dos oito experimentos.

Desenvolvemos com a *Cia P24* uma pesquisa em dança que interagiu com o contexto no qual ela estava inserida e que, portanto, viu na tecnologia uma interface com a qual ela podia dialogar e produzir novos devires, novas concepções e, logo, novas subjetividades. Recuperando, ampliando e trazendo novos elementos. Esta pesquisa alcançou seu objetivo

geral: cartografar as atividades da *Cia P24* na procura por inserir a tecnologia em sua prática corporal, procurando novos devires sensoriais a partir do uso do vídeo e noções do cinema. Com isso abrir transpor possibilidades para danças que estão por vir.

Atestamos que o vídeo e a dança para um videodança, se manifestam ganhando assim com esta parceria novas características, funções, possibilidades e aplicações que surgiram dessa união. Como atestado no resultado final dos experimentos. O vídeo nesta pesquisa não mudou as formas de dançar, trouxe possibilidades de diálogo e da interação. A câmera revela os olhares, o corpo é o grande intérprete-criador e a câmera é a relação de coreógrafo e coreografado. Uma relação rizoma. Afetando intensamente o devir daqueles que trabalham com esta nova possibilidade. Instaurando o momento onde não existem predomínios de um sobre o outro.

Pensar em uma dança para a lente é desvelar uma câmera para mil e umas possibilidades de movimento. Levando ao intérprete criador o poder de desvendar este corpo múltiplo (poli dimensional), em suas várias dimensões e posições, podendo atingir até 360° graus de mobilidade e coreografia, captada por uma única lente – a da câmara, a qual busca essas dimensões. Neste caso, verificamos coparticipação entre o fazer a coreografia e pensar o vídeo, como atestada em alguns de experimentos. Ou seja, não existe criar uma coreografia para videodança sem concomitantemente pensar no seu enquadramento no vídeo (qual plano se deseja captar).

A criação de uma metodologia cartográfica da criação em videodança envolve organizar ideias, sensações, sentimentos, movimentos, pausas, música, sonoridade, câmeras de vídeo, programas de edições de imagens, enfim, uma infinidade de elementos, cada um com uma rede infinita de conexões. Ou seja, criar videodança envolve uma produção de subjetividade que opera no território da cognição, da sensibilidade e dos afetos dos artistas.

Nesse sentido, habitar o território da pesquisa permitiu compreender que o dispositivo estudado é um mundo amplo e diversificado, e que estamos inseridos nele à medida que nele intervimos. Mesmo com uma possibilidade imensa de variações e caminhos, conseguimos chegar a uma unidade oriunda de uma habitação conjunta. Os experimentos geraram movimento. O movimento foi cartografado e essa cartografia gerou “O

mundo que parecia, ao principiante, tão simples e dividido em tipos ou formas gerais, ganha contornos e nuances nunca antes experimentados (ALVAREZ, PASSOS, 2009, p.140) chamado videodança “24”.

Afirmando assim a pesquisa como dispositivo capaz de mudar maneiras de sentir, pensar e agir; trago a análise de todos os caminhos percorridos. O motivo de pensar estes experimentos, foi justamente propor vivências para o grupo que até então não possuía nenhum conhecimento na produção de videodança. Uma metodologia de criação para que no final da pesquisa prática eu conseguisse chegar ao roteiro com aproximadamente 10 cenas. E que as cenas tivessem uma história em processos de criação, com sentido para todos nós. Sei que um sentido, para existir, nem sempre precisa de uma história. De um início-meio-fim. Mas a busca aqui foi que existisse vivência de todo o grupo. Que todos pudessem criar este roteiro juntos.

O importante aqui é divulgar que estes experimentos foram responsáveis pelo produto final. E que cada experimento foi modulando os jovens inseridos na pesquisa. Assim como apresenta Passos e Barros (2009, p.19): “O trabalho vai modulando o campo de intervenção onde todos estão incluídos (quem encomenda, quem demanda, quem e o que analisa)”. E depois analisar os experimentos me serviram como forma de compreender este processo proposto e da realização da videodança para verificar as questões propostas na introdução.

Os experimentos que propus nesta pesquisa foram apenas uma das infinitas maneiras de proporcionar que um grupo de indivíduos saísse de um lugar comum, e experimentar vivência diferencial de arte e de mundo por meio dos recursos tecnológicos como o vídeo e de linguagens artísticas como a videodança. Nesse sentido, penso que se essas pistas fossem aplicadas, em outros contextos (escolas, academias, projetos sociais, estimulações em autistas, idosos, etc.) teria maior amplitude pedagógica, clínica e artística como a transparência do ser como indivíduo reconhecido e valorizado, favorecendo aos cidadãos a oportunidade de serem mais críticos e atuantes políticos e artisticamente.

No momento atual, direciono minha pesquisa ampliar os estudos das criações em dança mediadas pelas novas tecnologias, a expansão e a

compreensão dos níveis de complexidade e inovação tecnológica das produções em videodança na primeira infância no *Programa de Pós-Graduação em Educação/PPGE da Universidade Federal da Cidade do Rio de Janeiro/UFRJ*, no nível de doutorado. Os pontos que ultrapassaram as expectativas foram referentes à potencialização da criatividade, o desenvolvimento do pensamento mais crítico sobre a dança e sobre o contexto social, o exercício da interpretação dos estímulos e a ampliação do vocabulário gestual. Além disso, vimos surgir progressivamente o interesse pela videodança a partir da entrega dos indivíduos em cada um dos experimentos, cujo cume foi desenvolver esta metodologia como um todo, procurando vivenciar os fluxos, as linhas de forças e o ambiente, independente do tempo e da agilidade do criar.

É no singular que aprendemos.

Referências

ALVAREZ, Johnny e PASSOS, Eduardo. Cartografar é habitar um território existencial. In: PASSOS, E. KASTRUP, V. & ESCÓSSIA, L. (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles. PARNET, Claret. **Diálogos**. São Paulo, 1998.

FAGUNDES, Renata. *LABORAV: uma cartografia da produção audiovisual na Faculdade de Educação da Baixada Fluminense*. 122 folhas. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

FARO, Antônio José. **Pequena História da dança**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar.2011.

FILHO, Kleber e TETI, Marcela. A cartografia como método para as ciências humanas e sociais. Universidade de Santa Cruz do Sul, **Revista do Departamento de Ciências Humanas e do Departamento de Psicologia**. 2013. Disponível em: <
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-65782013000100004> acesso em 15 de agosto de 2020.

LEMOS, Jardel Augusto Dutra da Silva Lemos. *Cia P24 de dança contemporânea: cartografia das práticas de produção de um roteiro para*

videodança. 214 folhas. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2015.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

PASSOS, E. KASTRUP, V. & ESCÓSSIA, L. (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTANA, Ivani. Dança na **Cultura Digital**. Salvador: Edufba, 2006

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

SCHULZE, Guilherme Barbosa. Videodança e seus espaços de compartilhamento. Anais do VI Encontro Científico da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança - ANDA. Salvador: ANDA, 2019. p. 1365-1374.

O EFEITO *MIRROR* COMO FERRAMENTA PARA A DESCONSTRUÇÃO DIGITAL EM DANÇA

Fernanda de Oliveira Nicolini (UFRJ)

Organizando minhas ideias e apontamentos para a elaboração desta escrita, que tange o fazer tecnológico como sua própria ação de ser no mundo, me vi envolta em questões que parecem estar para além da funcionalidade e eficiência de determinadas máquinas, aparelhos ou ferramentas digitais. O entrave na minha ação de escrever operou como uma espécie de erro de programação de software. Foi necessário ter um momento de pausa para retornar às raízes de termos tão utilizados e mitificados na contemporaneidade e desatar assim alguns nós, corrigindo *bugs*³⁵ desta escrita. Para utilizar um termo mais específico, me encontro em estado de depuração, como é denominado o processo de localização e correção destes *bugs*. Para rastrear e depurar esta falha que impede o fluxo da minha escrita vejo a necessidade e o desejo de pensar sobre a palavra tecnologia e sobre nosso uso restrito do termo. Retornar aos significados da palavra tecnologia poderá soar ingênuo ou atravessar o(a) leitor(a) com uma certa obviedade, porém veremos mais adiante que estas definições serão pilares importantes de argumentação para a metodologia da experiência propriamente dita desta investigação.

A palavra tecnologia é oriunda do grego *tekhne* que significa técnica, arte, ofício, somada a *logia* que significa estudo. De forma resumida podemos dizer que tecnologia é o estudo de técnicas. Mas o que seria então técnica? A palavra técnica também é oriunda do grego *tekhne* e na maioria das traduções e definições encontradas foram observadas uma relevante recorrência de associação com outras duas palavras: arte e ciência. Apesar de ser uma ampla discussão, aqui não caberia um aprofundamento na conceituação ou sentido para a palavra arte, portanto irei adotar o termo arte como a conhecemos hoje: um conjunto de meios para a expressão de si mesmo no mundo e na expressão do próprio mundo a partir do sensível. Sendo assim, técnica pode ser considerada como um ordenamento sistemático de métodos, normas, protocolos para se chegar a realização de um determinado objetivo ou

³⁵ Em programação de softwares, é nome dado a um erro ou falha em um programa de computador ou sistema que faz com que ele produza um resultado incorreto.

resultado em qualquer área. Convém lembrar que este não é um recurso exclusivo ao ser humano, muitos animais recorrem a diversas e específicas técnicas relativas a cada espécie para sua sobrevivência. Logo, se a palavra tecnologia possui a palavra técnica em sua etimologia somada a *logia* que por sua vez significa estudo; podemos definir tecnologia como o estudo destes meios sistematizados, ou formas de estudar processos. Quando vinculada a outra palavra como tecnologia médica, tecnologia social, tecnologia da informação, tecnologia têxtil, o termo combinado se torna então o estudo de processos sistematizados como ferramentas para determinados objetos, fins, usos ou soluções de problemas e especificidades de um campo.

Tecnologia, utilizando aqui a palavra sem o artigo definido por compreender que a palavra abarca uma multiplicidade de existências de muitas tecnologias como vimos anteriormente, está no mundo desde a descoberta da pinça como nossa primeira ferramenta. A maneira como conceituamos a palavra hoje em dia advém da Revolução Industrial, onde tecnologias foram criadas e desenvolvidas para acelerar a produção e a fabricação de bens de consumo, propondo também uma aceleração do mundo inteiro. O filósofo Paul Virilio pontua em seus estudos o crescente desenvolvimento tecnológico pela corrida bélica moderna. O autor conceitua essa era de velocidade como a era da dromologia, do grego *dromos*, que significa corrida. A partir da lógica da velocidade é possível pensá-la enquanto provedora de uma violência que se oculta na produtividade e na geração de riqueza. A tecnologia que compreendemos hoje como a única via significativa para o termo, provém desta pressa competitiva por patentes tecnológicas nos âmbitos digitais, militares, biológicos e da informação. Uma fetichização da palavra que passou a significar antes de tudo, poder.

Traçando este breve panorama consigo filtrar com mais assertividade o caminho que me interessa tomar para prosseguir esta escrita. Escolho estabelecer uma definição para tecnologia como um corpo de conhecimentos, ferramentas e técnicas, vindos de uma experiência. Esta definição somada a uma pesquisa-guiada-pela-prática proposta por Gray e ressaltada no “*Manifesto pela Pesquisa Performativa*” de Brad Haseman (2006) me contemplam e me situam não apenas neste trabalho, mas também em toda minha trajetória profissional.

Adotarei abordagens que abarquem a amplitude e a complexidade da dança como tecnologia do corpo, tecnologias que enfatizem as relações, tecnologias do sensível, tecnologias da atenção e da intuição mescladas com ferramentas digitais, como efeitos de edição de imagem. Efeitos capazes de expandir a ação e a percepção de corpo como também o próprio corpo. Assim, adotarei o autoconhecimento humano tendo o não humano como parceiro ou, entre tecnologias analógicas e tecnologias digitais. Corrigido meu *bug*, podemos prosseguir.

Processos analógicos em dança

Um dos pontos principais que atravessam minha pesquisa enquanto pesquisadora e artista é a desconstrução dos códigos estabelecidos como validadores dos corpos que podem dançar. A partir desta questão tenho experimentado propostas ao longo de dois anos em oficinas coletivas e testes realizados individualmente. Tentativas de compreender como se daria tal possibilidade de desconstrução e quais seriam as ferramentas facilitadoras na criação de possíveis danças. Em 2018 dei início a uma série de ações de campo chamadas *Laboratório Corpo Cênico Expandido*. Em 2019 junto ao Programa de Mestrado em Dança pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGDan UFRJ), também tive a oportunidade de realizar ações com o Grupo de Pesquisa Investigações sobre o Corpo Cênico (GPICC-UFRJ), no Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro e na Faculdade Angel Vianna (RJ). Nas três ações mencionadas o público era em maioria composta por artistas, bailarinos, atores e estudantes de artes cênicas. Um grande desafio já que estes corpos carregavam muitas memórias de seus processos de ‘formação’ corporal, mas essa característica era ideal para a experimentação em questão.

Desenvolvi para os *Laboratórios Corpo Cênico Expandido* uma espécie de roteiro que reúne propostas experimentais com linguagens diversas além do movimento e da dança. Essas práticas reúnem propostas visuais, pintura e leitura, para citar algumas. Todas são práticas também que elenquei como parte do meu processo criativo que busca compreender o mover do corpo a partir da desconstrução do próprio corpo tendo os objetos, físicos e abstratos,

como ponto de partida. Um dos exercícios aplicados em todas as aulas envolve a utilização de imagens do Teste de Rorschach³⁶ ou teste da mancha.

A dinâmica funciona da seguinte maneira: um papel com a imagem da mancha é distribuído individualmente para os participantes que são convidados, em um primeiro momento, a representar figurativamente as formas que veem impressas nos papéis, muitas lembram insetos e rostos. Em um segundo momento, utilizando a mesma mancha, a experimentação caminha para uma representação não-figurativa através do movimento e de uma reorganização corporal que não necessariamente precise fazer sentido. A partir de então, dependendo do *feedback* percebido por mim ao observar os corpos, são sugeridas algumas outras práticas aprofundadas como: troca de manchas entre cada participante, pequenos grupos reunidos em uma mesma mancha, composição de todos os papéis unidos em uma grande mancha única. Também é sugestionada a elaboração de manchas individuais e coletivas pelos próprios participantes utilizando técnicas de nanquin aguada³⁷ e guache. Todas as propostas sempre guiadas pelo corpo em movimento, pela dança.

Em todas as ações realizadas neste exercício, o que é fundamental na estrutura do laboratório como meio de chegada, é a tentativa de desprender-se de padrões corporais. A estratégia acaba se mostrando como uma reunião de técnicas de construir/desconstruir o próprio olhar sobre suas possibilidades corporais no momento da ação no laboratório. A partir do exercício da mancha os participantes parecem conseguir alterações e desconfigurações, uma espécie de desprogramação corporal necessária para estarem mais livres e com uma qualidade de percepção mais aguçada para o trabalho coreográfico com os objetos propriamente ditos.

Desta maneira, e de acordo com as definições anteriores, podemos dizer que o processo descrito se mostra como uma tecnologia por se estabelecer como um conjunto de meios para algo. Caberia ainda dizer que a prática da

³⁶ Popularmente conhecido como "teste do borrão de tinta" é uma técnica de avaliação psicológica pictórica, comumente denominada de teste projetivo, ou mais recentemente de método de autoexpressão. Foi desenvolvido pelo psiquiatra e Psicanalista suíço Hermann Rorschach. O teste consiste em dar respostas sobre o que se parecem as dez pranchas com manchas de tinta simétricas.

³⁷ Técnica de pintura utilizando tinta nanquim e água, a intensidade da mistura entre ambos e a pressão do pincel no papel estabelecem graus de contraste, luz, sombra e texturas em monocromia. Muitas vezes é preciso apenas um pequeno toque com a ponta do pincel no papel para que a tinta se espalhe de forma aleatória.

mancha seria uma subtecnologia de uma tecnologia maior: o laboratório. Poderíamos aprofundar ainda mais pensando que, se a finalidade da minha proposta em questão é estudar os processos de uma desconstrução da significação da forma e do corpo, e que tecnologia se mostra como estudo de processos para uma finalidade, estaria então trabalhando com uma espécie de meta tecnologia. Um estudo de processos sobre os processos. Dança como tecnologia de si mesma ou para mapear o campo, tecnologia dança.

Trazendo para o viés específico do universo cibernético, as técnicas adotadas e experienciadas pelos participantes, podem ser consideradas como tecnologias analógicas em contraponto com as tecnologias digitais com as quais fomos todos convocados a nos aproximar em 2020. Em tempos pré-pandêmicos, comecei a pensar sobre a expansão destes meus fazeres para o formato digital. É na experimentação em danças telemáticas que esta expansão pode acontecer.

Pausa: contexto.

Este artigo foi escrito durante o isolamento social sob o contexto da pandemia de COVID19. Um período em que vimos nossas atividades em um primeiro momento paralisadas e em seguida convocadas a serem repensadas e recontextualizadas. Neste período de incertezas, angústia, adoecimento emocional e da carne, a única forma de comunicação para estreitar essa distância de colegas, familiares e amigos se faz pela via das telecomunicações. Videoconferências, aplicativos de mensagens, redes sociais, ligações, tudo se mostra válido e necessário para prosseguir ao máximo com o fluxo da vida. Muitos conseguiram prosseguir com o chamado trabalho remoto ou *home office* que invadiu ainda mais a qualidade vida de pessoas que se viram obrigadas a uma disponibilidade quase que integral somadas as demandas caseiras. Para outras, este isolamento não foi possível por inúmeras razões que podem ser resumidas em um grande projeto neoliberal e necropolítico no qual o Brasil se encontra, ressaltando de forma discrepante a inacessibilidade a recursos digitais, ao direito de acesso a informação e ao direito de integrar a sociedade.

Até o exato momento que escrevo esta linha, mais de 135.000 vidas foram perdidas para a doença que ranqueia negativamente o país como o

segundo maior do mundo em número de mortes. Quando você estiver lendo é provável que este número já tenha crescido ainda mais. Descaso e projeto de invisibilização. Neste projeto, também estão na lista profissionais que não geram um retorno financeiro ou de mão de obra diretamente ligados aos interesses do capitalismo feroz, como aqueles que trabalham com a arte, que proporciona uma reflexão crítica de si e do mundo, do sensível e das subjetividades. Para o meu entendimento, ceder a um não fazer seria corroborar ao projeto de invisibilização do corpo e do espaço para o corpo, para a arte. Apesar de tudo, ainda assim fazer, ressignifica modos de resistência.

Pensando assim, artistas de todas as áreas passaram a ressignificar seus processos a partir de uma pesquisa guiada pela prática, em que o exercício do fazer, ou seja, a própria experiência, constrói o conhecimento sobre seu tempo. Como artista e pesquisadora, não me vi afastada desta necessidade de criar e reafirmar espaços como tantos outros bravos colegas. Uma convocatória silenciosa. Muitos de nós iniciaram este processo partindo de trabalhos já finalizados adaptando e veiculando em formato de registro nas redes. Outros partiram de seus processos pré pandêmicos para uma adaptação digital tentando alcançar um resultado semelhante ao que se alcançaria em condições anteriores. As duas formas de condução de trabalhos gerou uma onda de insatisfação, uma sensação de ineficiência sobre resultados chegando até mesmo a uma incredulidade de artistas com o próprio trabalho. Mais adoecimento. No impulso necessário para ser o estopim de um movimento do não apagamento, acabamos esquecendo da máxima de que, mais importante do que fazer é o como fazer.

Processos digitais em dança

Ao interagir com qualquer um dos ambientes mediados pela tecnologia, o bailarino terá que se mover com outras ignições, diferentes de quando não está em um espaço, por isso precisa criar músculos [...] no sentido de ganhar experiência com aquele lugar, e ainda devendo considerar que cada lugar, cada corpo, cada movimento será único (SANTANA, 2018, p. 82).

O fazer digital em dança não obedece e nem poderia obedecer a mesma lógica do fazer presencial. Encontramos dificuldades desse entendimento pela pouca exploração do meio que tivemos até aqui. Atualmente a necessidade nos colocou em um grau de intimidade com as tecnologias digitais como nunca antes, gerando conflitos processuais justamente pela tentativa de justaposição de métodos buscando os mesmos resultados. Também se mostra comum uma sensação hierarquizante entre o digital e o físico, onde o digital é na maioria das vezes considerado como inferior. Na verdade, não há como compararmos o mundo virtual e o mundo físico, um não significa a exclusão do outro (SANTANA,2006). Mas e se ao invés de uma competição ou justaposição, tentando adaptar o que não cabe perfeitamente (nem jamais caberá), pensássemos na possibilidade de expansão? E se pudéssemos absorver a digitalidade e todo seu deslimite para expandir nossos corpos e o campo de atuação e pesquisa em dança? E se as danças telemáticas pudessem desdobrar esses corpos e desdobrar os espaços de e para danças neste momento, em que a proximidade dos corpos é tão lamentada por sua ausência encarnada?

Começaremos na origem mais radical do conceito, já que dança telemática está vinculada ao contexto de arte telemática. A arte telemática significa uma arte com conectividade entre a tecnologia da informática e a das telecomunicações; o termo foi cunhado na França em 1977 por Simon Nora e Alain Minc. O inglês Roy Ascott, um dos fundadores do telematismo na arte, afirma que “a medida que interajo com a rede, reconfiguro a mim mesmo (1991, apud ZANINI, 2003, p.15). Esta declaração além de demonstrar que o corpo nesta relação já se fazia presente, acontece três anos antes da criação da internet que conhecemos hoje, a *World Wide Web* (www), criada em 1994. Antes disso, contudo, já é possível identificar os precursores dos skypes, zooms e whatsApps. A XVII Bienal de São Paulo abrigou o projeto *Arte Videotexto* (1983), anteriormente realizado (em 1982) com a estrutura da TELESP, no Museu da Imagem e do Som de SP. Este projeto contou com a participação de artistas brasileiros renomados, tais como Paulo Leminski, Lenora de Barros, Roberto Sandoval, Maria Lúcia Santaella, para citar apenas alguns. Em 1986, acontece também em São Paulo o primeiro encontro de arte telemática do Brasil, a *Sky Art Conference*. Explicando resumidamente, o

encontro acontecia por via telefônica e, utilizando aparelhos de varredura lenta, artistas localizados na USP e em Cambridge estabeleciam uma ação artística telemática interativa internacional e inédita (ZANINI, 2003). Este encontro seria o equivalente a uma reunião de videoconferência no Zoom ou no Jitsi, ou na plataforma que você preferir. Esse registro é importante para percebermos que o que estamos fazendo hoje em dia, voluntariamente ou circunstancialmente e muito mais a miúdo, possui um importante pano de fundo, que abriu caminhos para nossa facilidade atual.

Logo, concluímos que investigações artísticas da ordem do telematismo, transformaram também o meio, o espaço e os corpos a partir da prática e da experiência. Fazeres e processos específicos se alinham a determinadas lógicas levando a expansões de uma cultura, uma outra forma de se relacionar com o mundo. Um novo mundo. Nesta proposição a pesquisadora, bailarina e coreógrafa Ivani Santana desenvolve, desde 1994, estudos em dança telemática, seus dispositivos de reprodução e os elementos de mundo resultantes dessa mediação. Santana considera que a cultura digital é um contexto processual de um inevitável trânsito entre corpo e cultura (2006, p.11). Um trânsito, através da dança, que também se alinha a ideia de corpomídia.

No artigo *Por uma teoria do corpomídia*, escrito por Helena Katz e Christine Greiner e publicado no livro *O corpo: pistas para estudos indisciplinados* (de autoria de Greiner), as autoras pensam o corpo como esse intermitente campo de relação que troca constantemente com o ambiente e esta troca reorganiza nossos corpos e múltiplos mundos. O corpo não é um receptáculo esponjoso de informações, ele recebe, processa e devolve. Esse mecanismo seleciona, torna corpo as informações, modifica, reorganiza e atua como corpo e não no corpo. Nas palavras de Helena Katz a própria informação *corpa*³⁸(2020). A mídia à qual a teoria corpomídia se refere, diz respeito ao processo evolutivo de selecionar estas informações que constituem o corpo (GREINER, 2005). O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão ali. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são abrigadas. É com esta noção de “mídia de si

³⁸ Aqui Helena Katz transforma a palavra corpo em verbo com o intuito de reafirmar que toda a informação que nos atravessa não se deposita no corpo mas torna-se corpo.

mesmo” que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia como veículo de transmissão (GREINER e KATZ, 2005).

Sendo assim, após esse trânsito de palavras e a exposição de conceitos que se mostram atrelados aos objetivos do que considero mais relevante no fazer na contemporaneidade, retorno à reflexão sobre minhas estratégias e lógicas específicas adotadas para seguir investigando minhas questões, na forma de danças telemáticas e no eu, corpomídia.

Espelho, espelho meu

O efeito *mirror* ou espelho em português está presente na maioria dos aplicativos de edição de fotos e vídeos, dos mais simples aos mais sofisticados. Em terminologia computacional é uma cópia exata de um conjunto de dados. Alguns especialistas do audiovisual já criaram uma certa resistência ao uso desse recurso por sua popularidade. Talvez seja este o ponto que tange minha escolha em debruçar-me especificamente neste efeito e adotá-lo em minhas pesquisas guiadas pela prática. Talvez a popularização seja potência para o início de uma relação digital. *Softwares* intuitivos promovem uma empatia maior para leigos em programação, como eu. Essa empatia origina a relação que por sua vez desdobra corpos nas infinitas possibilidades da rede. Esta pode ser uma hipótese para minha escolha. Outra hipótese pode ser identificação visual.

Como o próprio nome já diz, o efeito *mirror* consiste em espelhar, duplicando a imagem de forma simétrica com a imagem originária. Em alguns aplicativos esta função dispõe de espelhos triplos, quádruplos e caleidoscópicos (com muitas partes). Em qualquer quantidade, todas as aplicações resultam em uma imagem final como a soma da original alinhada de forma simétrica em um jogo de oposições e espelhamentos. O teste da mancha, mencionado anteriormente, é construído analogicamente seguindo o mesmo raciocínio: dobra-se ao meio qualquer superfície plana (normalmente papel) para criar vinco, em apenas uma das metades espalha-se a tinta de forma aleatória, dobra-se a outra metade tal qual um carimbo, ao abrir temos uma mancha simétrica.

Este jogo de espelhamentos pode subverter a significação da imagem original que, normalmente, é composta por pessoas, lugares, situações, objetos e imagens figurativas que reconhecemos e significamos como pessoas, lugares, objetos alterando nossa Rede de Modo Padrão. A Rede de Modo Padrão se refere ao modo de operação do nosso cérebro na vida cotidiana, ou o que a comunidade psicodélica geralmente chama de nosso ego. Estudos altamente respeitados como *FieldTrip*³⁹, *DoubleMind*⁴⁰ e o *Psychedelic Research Group*⁴¹, desenvolvem pesquisas sobre psicodelia a partir da utilização terapêutica ou recreativa de psicotrópicos sintéticos e naturais como lsd, cogumelos e ayahuasca. Todos apontam ser recorrente, e quase central a questão sobre a percepção alterada das imagens vistas principalmente em espelhos durante uma *viagem*⁴². Esta visualização alterada de si mesmo abre estados de percepção de imagens mais profundos e libertos, um estado de criança vendo pela primeira vez. Alguns profissionais de ioga chamam este estado da mente de “mente do iniciante”. Este pode ser um dos motivos pelo qual o uso de psicodélicos nos anos 70 se fez tão presente na década da busca pela liberdade. Grandes obras artísticas foram criadas neste período e muitos pesquisadores associam a psicodelia ao sucesso de potência criativa e aprofundamento expressivo. Em depoimento para site de comportamento *VICE*, o pesquisador inglês Chris Timmermann do *Psychedelic Research Group* afirma que “se você aumenta o nível de abstração do espelho como a ideia de insight psicológico, as pessoas podem mudar o jeito como veem a realidade e a natureza da consciência depois de uma experiência psicodélica” (2019).

Argumentando então, a partir da potência criativa e decodificadora que a psicodelia oferece e, concluindo que o espelhamento se torna um portal para esta potência, podemos dizer que a utilização da ferramenta *mirror* se torna uma versão ainda mais potente do exercício de abstração da forma realizada fisicamente através do teste da mancha utilizado nos *Laboratórios Corpo*

³⁹ Grupo de pesquisa terapêutica a partir da utilização de psicodélicos fundado por Ronan Levy e Joseph del Moral.

⁴⁰ Revista bienal em formato online e impresso especializada estudos a partir de experiências psicodélicas ao redor do mundo.

⁴¹ Grupo de estudos vinculado ao Imperial College of London.

⁴² Termo utilizado para designar o período em que uma pessoa está fazendo uso de um psicodélico.

Cênico Expandido. A infinitude de possibilidades digitais disponíveis redimensionam o comportamento da mente, de espaços, do tempo e da percepção, criando imagens que não podemos realizar fisicamente em uma sala de ensaio ou palco. O coreógrafo, bailarino, professor e pesquisador Paulo Caldas defende o desenvolvimento de videodanças como a possibilidade de dançar o impossível (2009, p.29). Complemento esta defesa dizendo que a digitalidade se torna agente possibilitante também de corpos impossíveis. Nos coloca para além de nossa própria noção padronizada do que é corpo e de que corpo pode dançar. Nos atualiza, desdobra, provoca, instiga e impulsiona uma eclosão de sentidos e significações, atuando como um super psicodélico em nossa Rede de Modo Padrão. Em minha pesquisa guiada pela prática identifico dois caminhos, como veremos a seguir, a partir da digitalidade da utilização do efeito *mirror* em danças telemáticas para a criação de corpos impossíveis que podem contribuir para este campo de reflexão, reflexão como ação *corpada*.

Práticas de busca por um hibridismo

Uma das estratégias para reforçar a estrutura das minhas tecnologias analógicas em dança durante o período pandêmico de ação remota, tem sido revisitar minha metodologia de investigação repensando minha lógica específica necessária para atuar nas aulas e laboratórios realizados por mim no modo online. Reafirmo não ser uma tentativa de ajuste ou encaixe, mas uma revisão de questões que me interessam sob qualquer circunstância. Não se trata de uma simples transposição, mas de um processo de criação em que os fazeres não são pensados separadamente e sim em conjunto (CERBINO; MENDONÇA, 2011, p.351). A partir de então, rumo a pensar o desenvolvimento dos processos para a viabilização destas questões em forma telemática digital.

Sendo assim, tenho aplicado o que chamo de *teste mirror*, que parte da mesma inquietação do teste da mancha: repensar a possibilidade de movimentação a partir da desconfiguração da noção de corpo e de dança, codificados socialmente e que por vezes enrijecem os corpos pela prática prolongada de algumas técnicas. Aqui não cabe uma crítica a respeito das

resultantes desta prática prolongada, mas sim ter este fato como justificativa da necessidade de um trabalho de liberação destes corpos. Para esta prática, imagens são editadas com o efeito *mirror* e compartilhadas em tela durante a aula em videoconferência para os participantes que, em um segundo momento, são convidados a espelharem sua própria imagem utilizando o efeito através de qualquer aplicativo de edição instalado em seus *smartphones*. Esta é uma maneira que tem se mostrado como uma tática imersiva bastante envolvente resultando em *feedbacks* bem intensos, todos temos interesse na autoimagem que projetamos no mundo. A possibilidade de alterá-la de forma espelhada, quádrupla ou caleidoscópica captura de imediato a curiosidade por meios de desconstrução, provocando reflexões e originando novos modos de fazer.

Esta é uma prática que já teria sido possível adotar em encontros físicos presenciais, mas somente a partir desta necessidade atual de reconfigurar nossas metodologias é que surge esta expansão para meu fazer em dança sob a atual circunstância. A partir da teoria corpomida nosso corpo se mostra sempre como um corpo circunstancial. Da relação corpo-mundo outras tecnologias de reorganização do meu corpo, do corpo do outro e por consequência de mundos, emergem. Uma espécie de hibridismo de fazeres entre tecnologias analógicas pré-pandêmicas somadas a tecnologias digitais. É exatamente neste cruzamento que a subjetividade da criação surge e a colaboração entre campos acontece. Sem dúvida de sua potência, levarei o *teste mirror* futuramente também para meus laboratórios presenciais. Nas palavras de Cerbino e Mendonça: “no acesso aos meios de criação e na mistura, tanto de referências como de ‘maneiras de criar’ que surgem não só novos autores, mas também uma nova definição de obra” (CERBINO; MENDONÇA, 2011, p.355).

A citação acima me leva ao outro caminho do desenvolvimento da minha pesquisa que também impulsiona a criação de corpos impossíveis. É no meu fazer artístico, circunstancial, em danças telemáticas que surge uma nova reflexão: a atuação do meio digital como coautor. Neste processo a aplicação do efeito *mirror* se dá na edição dos materiais produzidos. Por vezes este efeito é aplicado intuitivamente e em outras o projeto já é elaborado pensando na intervenção posterior do mesmo. A questão da autoria vem sendo discutida e debatida por décadas. A reflexão que proponho neste ponto olha sob o prisma

da porosidade, de um processo híbrido e da ausência de domínio absoluto do ser humano sobre a digitalidade. Apesar das tecnologias da informação e as engenharias de *softwares* partirem de um padrão desenvolvido pelo homem, a forma de organização e operação foge da lógica humana, nos escapa. Isso sem mencionar a Inteligência Artificial como agentes autônomos no mundo. Encarar a potência de nossa ineficiência a respeito das tecnologias digitais em dança pode tornar nosso olhar mais atento para possíveis dilatações dos processos coreográficos.

A edição de materiais gravados para danças na tela vem se afirmando como uma espécie de tecnologia coreográfica: um meio de organização de movimentos, ou células de movimento. Outras formas de coautoria pela edição também podem afirmar esta questão, como o papel do espectador como coautor da obra. A arte cinética já fazia esta proposição de protagonismo principalmente através do movimento OpArt, em que as obras eram significadas a medida do movimento do espectador em frente ou ao redor da peça.

A coautoria pela edição digital de obras de danças telemáticas já acontece quando hospedamos ou veiculamos os trabalhos na rede, tendo suas visualizações condicionadas ao clique inicial no tempo que convier ao espectador e ainda com a possibilidade de pausa, avanço ou retorno. Ainda podemos considerar mais um ponto de coautoria os projetos que ressaltam ainda mais este protagonismo do espectador pelas funções de interatividade oferecidas como comentários, *likes* e trânsitos entre plataformas... Na minha prática este protagonismo de coautoria vem se construindo na ideia da utilização do efeito *mirror* na edição de videodanças que venho desenvolvendo em isolamento. Trabalhos finalizados para veiculação como por exemplo *Tá me Ouvindo?*⁴³, ou vídeos-estudo que integrem processos de criação de outros trabalhos, como o *Estudo*⁴⁴, fazem parte de um mesmo objetivo: possibilitar a livre significação do que é visto. Refletir sobre o que é visto em dança é refletir sobre a dança em si e suas possibilidades e impossibilidades, nossas fragilidades e o quanto podemos transformá-las através de um fazer híbrido em coautoria com a digitalidade, neste e em momentos futuros.

⁴³ Disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=Z9y90tDsuLk>

⁴⁴ Disponível em : <https://www.youtube.com/watch?v=kSnJAMOK9JU>

Des_ conclusões circunstanciais

Caminho para o encerramento, ou melhor danço as palavras na tentativa de encerrar essa grande coreografia textual, digitalmente escritas por mim e lidas por você. Começo o fim retornando ao início: pela palavra tecnologia.

A abordagem escolhida para ser usada aqui da palavra tecnologia foi se configurando conforme os múltiplos sentidos foram sendo explicitados. Escolhi um viés que acredito colaborar mais para minha proposição e para uma compreensão mais abrangente e sensível do termo. Uma abordagem que absorva as subjetividades, começando pelo não uso do artigo definido antes da palavra. Escolho também denominar como tecnologias analógicas nossas técnicas e meios de trabalho, nossos processos que alimentam nossas finalidades. No caso da dança, e da arte em geral, podemos afirmar que a nossa finalidade é, em sua maioria, o processo. Processos para compreender processos, tecnologia de uma tecnologia, ou a dança como uma meta tecnologia analógica.

A partir desta visão e da teoria corpomídia podemos refletir sobre como é possível pensar a relevância de uma criação em dança digital ou de danças telemáticas. Este fazer telemático constitui novas e subjetivas lógicas de criação que jamais substituirão outros fazeres. Pelo contrário, a dança telemática constrói outros espaços de afirmação para o campo da arte e em específico para dança colocando-o em expansão. Uma expansão criativa que fricciona a noção de autor e de espectador pelo hibridismo entre os modos de criar que se complementam e se transformam. Uma transformação proposta também pela minha pesquisa guiada pela prática a partir da utilização de espelhamento de imagens. Um espelhamento que pode ser traduzido como uma tecnologia da psicodelia, como ferramenta de abertura e liberação de códigos socialmente encarnados. A utilização da ferramenta *mirror* seja em obras finalizadas, estudos ou como estratégia para trabalhos corporais se mostra como um portal para olhar pra si e para o mundo.

Neste direcionamento encerro circunstancialmente com a seguinte questão: quais corpos e quais mundos você está construindo em seus fazeres digitais a partir de danças telemáticas? Ou ainda se pensarmos por oposição:

qual noção de corpo estamos reafirmando não dançando também telematicamente? O aviso do alcance na 14^a lauda chega reconfigurando meu gesto que iria começar mais uma palavra, mas me levará a apertar a tecla de ponto final.

Referências

AIRES, D. DANTAS, M. Elaboração do corpo na criação em dança telemática.

Revista da Cena. Porto Alegre: n.26, set/dez, 2018. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/cena> . Acesso em: 25/04/2020.

CERBINO, Beatriz; MENDONÇA, Leandro. Considerações sobre as relações entre autoria, dança, cinema e videodança. Liinc em Revista, v.7,n.2, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.18617/liinc.v7i2.435> . Acesso em 18/09/2020.

GREINER, Christine. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados.** São Paulo: Annablume, 2013.

HASEMAN, Brad. A Manifesto for Performative Research. **International Australia Incorporating Culture and Policy, theme issue Practice-led Research.** Australia: no. 118, pp. 98-106. 2006.

KATZ, Helena. **A Dança nas telas: é possível escapar dos “corpos app”?** Masp Palestra Online. Instagram, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CFKyJ6TJHi2/> . Acesso em: 12/09/2020.

PRADO, Gilbertto. **Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital.** Salvador: EDUFBA, 2006.

THOMAS, Sophie. **A Verdade sobre olhar no espelho quando você usa psicodélicos.** Tradução Marina Schnoor. Set, 2019. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/pa73a7/a-verdade-sobre-olhar-no-espelho-quando-voce-usa-psicodelicos . Acesso em :20/09/2020.

VIRILIO, Paul. **Guerra Pura: a militarização do cotidiano.** São Paulo: Brasiliense, 1984.

ZANINI, Walter. **A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço.** ARS, São Paulo, v.1, n.1, 2003.

VÍDEO-PERFORMANCE NAS REDES SOCIAIS: CAMA DE ESTAR

Marcella Nunes Rodrigues (UFSM)
Gisela Reis Biancalana (UFSM)

No decorrer desta pesquisa desenvolvida no mestrado, o enfoque prático foi a preparação e elaboração de Performances artísticas que abordaram, em poética, os atravessamentos da cibercultura nas relações afetivas entre casais heterossexuais, aproximando uma das autoras de diferentes experiências do outro, assim como as pessoais também. Ao tencionar a abordagem poética, é inviável pensar as relações humanas de forma que se possa esgotá-las ou percorrer uma linha de pensamento linear e causal. Aqui se faz necessário refletir acerca de como estes atravessamentos transpassam as pesquisadoras e artistas no mundo contemporâneo modificando toda a forma de ser/pensar/fazer/sentir em toda as suas diversidades, inclusive na própria arte. Neste contexto, reverbera-se a multiplicidade e simultaneidade que permeia de forma avassaladora a práxis artística. Imersas na transversalidade, constituída, também, em espaços expandidos, é possível observar um estado líquido no qual o mundo contemporâneo se encontra.

Entendemos que é impossível desvincular a pesquisa das experiências e demandas pessoais. A criação das Performances também não é neutra, pelo contrário, ela proporciona um mergulho nas águas profundas da experiência. A afetividade atravessada pela cibercultura deu vazão para que viessem à tona *insights* de criação, alterando, também, nosso modo de ver e viver na rede. Assim, as relações em rede equiparam-se à Performance que, constituídas por corporeidades em trânsito livre, têm seus encontros nas correntes simultâneas entre o interno e o externo, o palpável e o não palpável, provocando trocas entre corpo, espaço e tempo como fluxo contínuo de liberdade.

O caminho que a performer atuante neste trabalho vem percorrendo há tempo em movimento na dança já trazia esta sensação de fluidez, de ocupar diversos espaços ao mesmo instante. O movimento é contínuo, líquido, ao

mesmo que pode ser denso, rígido. Bauman, tornou-se um dos pensadores referência desta pesquisa por justamente abordar as relações afetivas atuais a partir dos termos “líquido” e “liquefeito”, termos estes que muito contribuem a este trabalho. O autor adota a associação com o termo líquido para discorrer sobre esta escolha pela “sua modernização compulsiva e obsessiva, capaz de impulsionar e intensificar a si mesma, em consequência do que, como ocorre com os líquidos, nenhuma das formas consecutivas de vida social é capaz de manter seu aspecto por muito tempo” (BAUMAN, 2011, p. 16). Então aqui, a Performance, enquanto arte do-no-pelo corpo, se manifesta a partir da artista-dançarina rompendo com os limites entre aquilo que é dança, teatro ou artes visuais. Na esteira desse pensamento, também se desmancham limites entre o que é arte, psicologia, estudos socioculturais, mídias, entre outras. Nesse contexto múltiplo, *Cama de estar* aproximou-se do público das redes sociais e estabeleceu uma relação entre a obra e seu espaço-tempo de existência. Aqui o espaço se desmaterializa e transfere-se dos teatros para dentro da casa e de qualquer outro lugar ocupado pelo público portador de um dispositivo tecnológico. Pelo fato de ser um trabalho inserido nas redes, a investigação expandiu ainda mais suas fronteiras temporais ao reverberar as interferências devolutivas do público que se estendem sem limites previsíveis.

Goldberg (2006), ao escrever acerca da Performance Arte, coloca que em algum momento houve a necessidade de aliar o uso da tecnologia das novas mídias à Performance. A autora destaca, ainda, que a Performance é uma forma extremamente reflexiva de se pensar a arte e os artistas puderam acompanhar as transformações do seu tempo através dela. A própria vídeo-performance amplia seu espaço de possibilidades experimentais no decorrer dos avanços tecnológicos. A autora enfatiza que na “década de 90, as performances com vídeo eram quase sempre encenadas privadamente, apresentadas como instalações e consideradas como extensões de ações ao vivo” (GOLDBERG, 2006, p. 212). O vídeo, no caso desta Performance, estabeleceu certa intimidade com o público da pesquisa, pois as pessoas puderam ter acesso ao quarto da performer, à sua cama e, pela imagem, estarem inseridos no contexto da Performance. Assim, mesmo que via rede, foi possível que o público e a obra se aproximassem, pois vivenciaram a obra em tempo real.

A poética tinha o intuito primeiro de discutir o quanto algumas das situações que ocorrem, muitas vezes, entre casais como, por exemplo, a entrada nas redes sociais e dispositivos móveis na cama dos mesmos, têm interferido na relação com seus (as) parceiros (as). Não se trata de condenar as novas tecnologias, nem a internet e os seus inúmeros ambientes de contato social. Os contatos proporcionados pela internet e pelas redes sociais representam uma nova forma de ser-estar presente no-pelo mundo que também trazem consigo uma incontável gama de soluções para os problemas das sociedades contemporâneas. Aqui a discussão recai sobre a imersão excessiva e indiscriminada que pode levar ao vício de estar presente, permanecer presente, se fazer presente nas redes e que pode absorver o ser humano, algumas vezes, sem que ele mesmo perceba. A preocupação em estar presente não é exclusividade na internet. Se olharmos para chavões já pronunciados pelos nossos avós encontramos a frase: “quem não é visto não é lembrado”. Portanto, a diferença que o advento tecnológico traz é a intensificação da propagação desta presença para além da materialidade física ampliando significativamente o seu alcance e, conseqüentemente, seus efeitos. Portanto, é compreensível, por um lado a extrema preocupação com o conteúdo que se publica nas redes ou, por outro lado, a ingenuidade daqueles que não se dão conta dos efeitos devastadores que ela pode provocar caso não se tome cuidados ou se atente para atitudes éticas nos comportamentos adotados para estar no mundo virtual. Santaella (2003) diz que em muitos momentos, as pessoas passam de gestoras ativas da sua vida virtual a vítimas da aceleração global, promovida ainda mais rapidamente pela cibercultura. Tal fato acontece, talvez, também pela instantaneidade com que as conexões são feitas e desfeitas. É impressionante o ritmo acelerado das mudanças tecnológicas e os conseqüentes impactos culturais que elas provocam no mundo.

A este contexto atual, soma-se o fato de que se torna singularmente significativo refletir sobre essas questões diante da pandemia Corona Vírus 19 que vive o planeta Terra no ano de 2020. Nesse momento particular, a socialização via internet se tornou um refúgio seguro para manutenção das relações humanas mesmo à distância. Salienta-se aqui que esta é uma pesquisa em arte, portanto, o percurso deste trabalho é poético mesmo

refletindo sobre uma dimensão sociocultural contemporânea bastante estudada no contexto das ciências humanas. Para tal, o procedimento metodológico desta pesquisa se constituiu sustentado pela autoetnografia.

O procedimento autoetnográfico mostrou-se um caminho estimulador para fomentar o processo de elaboração desta ação performativa não como ações de uma autobiografia, mas como possibilidades de “demonstrar o que se concentra no corpo do artista como material” (GOLDBERG, 2006, p. 143). Isto é dito, por acreditar que a pesquisa em arte está presente, de alguma forma, no corpo do artista, especialmente aquelas em que o corpo é o centro irradiador de uma ação performativa. Acredita-se que seja preciso atentar também ao olhar de dentro para fora. Quando este olhar se externa na Performance, as possibilidades de troca da pesquisa transbordam os impulsos oriundos das reverberações intersubjetivas viabilizadas pelo corpo em Performance. Assim, é possível perceber o quanto essa metodologia pode estar imbricada às pesquisas artísticas performativas uma vez que o sujeito aborda camadas profundas e sensíveis de questões socioculturais particularmente quando ele mesmo está envolvido por elas.

Assim, apoiadas nesta abordagem, observa-se que as questões exploradas nesta pesquisa por meio de uma perspectiva subjetiva, faz-se necessária a reflexão de que a pesquisa é feita também para o outro. Por um lado, pensamos nisso quando notamos a balsa frágil em que a performer se coloca quando fala/performa/pesquisa um assunto presente no cotidiano e que contém, ainda, um próprio olhar. Por outro lado, quando observamos que o assunto abordado pertence a muitas pessoas de sociedades contemporâneas, percebemos que é preciso estar atentas a todos os lados, pois é importante estar com o olhar ativo em relação à diversidade que envolve todas as questões pesquisadas. De cada ângulo pode-se ter um olhar diferente para a mesma Performance.

Cama de estar é uma ação baseada no olhar da performer sobre as relações de trocas e conversas na sala de uma casa. Ao lembrar da sala das casas, especialmente à noite quando a família se reunia, recorda-se dos momentos em que se sentava para assistir à novela e conversar sobre o dia com os familiares. Em seguida, a hora de ir para o quarto era o tempo de dormir. Parece que o espaço e o tempo tinham limites claramente delineados.

O quarto do casal, há alguns anos, era um lugar de duas pessoas, onde elas trocavam carinhos e falas, um momento a dois. Atualmente, os casais vão para seus quartos e levam consigo mais centenas de pessoas em seus dispositivos móveis com as notificações ativas. Deste modo, a cama do casal vira um espaço de estar, estar com muitos e, muitas vezes, não estar com a pessoa que está do seu lado fisicamente.

Não se trata de vislumbrar apenas problemas nessa situação atual nem de permanecer com uma perspectiva nostálgica da vida como se ela fosse melhor antes da internet. Trata-se de reconhecer que os meios de ser-estar no mundo se transformaram e é preciso refletir sobre esse novo *modus operandi* para que se possa usufruir de tantos benefícios e possibilidades de contato que vem com ele, mas também não estarmos sob a pena de sermos devorados por suas armadilhas. Stuart Hall descreve de que forma estas mudanças culturais têm assumido uma dimensão incomparável no que diz respeito às estruturas e organizações das sociedades em âmbito global. Segundo o autor, os

Meios de produção, circulação e troca cultural, em particular, têm se expandido, através das tecnologias e da revolução da informação. (...) os produtos culturais desta revolução não podem ser comparados em termos de valor às conquistas de outros movimentos históricos (...) sua amplitude de tecnologias possibilitaram a compreensão de tempo – espaço, introduzindo mudanças na consciência popular, visto que vivemos em mundos crescentemente múltiplos e o que é mais desconcertante, virtuais (HALL, 1997, p. 2).

Neste contexto, a cultura cibernética tem causado impactos no modo de viver das pessoas, modificando o sentido que o indivíduo dá para sua vida e suas relações. Hall (1997) expõe as mudanças sociais que têm ocorrido como um presente, um deslocamento cultural que tem aparecido também no modo de relação das pessoas. As realidades de espaço e tempo tem se alterado através das postagens nas redes. Segundo o autor supracitado, a cultura está fortemente presente nas imagens expostas nas telas, sendo compartilhadas quase que em tempo integral nos últimos anos.

A proposta desta vídeo-performance foi a artista deitar-se ao lado do seu companheiro na cama do seu quarto enquanto ele movia o seu dedo indicador sem parar na tela do celular, ‘rolando’ o *feed* de uma rede social, realmente mergulhado naquele dispositivo móvel. A performer por sua vez, apenas se

movimentava deitada ao seu lado. A luz do celular estava alta e iluminava o rosto dele, enquanto ela, deitada no lado oposto dele na cama, em posições diversas e acordada, mantém os olhos sempre abertos. Isso sem que os olhares de ambos se cruzem. O contraste de movimentos repetidos entre o dedo dele para cima e para baixo e o corpo inquieto dela deram o tom da Performance. Essa vídeo-performance foi filmada e transmitida *online* no dia 06 de dezembro de 2019, tendo seu alcance amplificado ao tornar-se uma proposta viva nas redes sociais. Assim que foi postada já havia cinquenta e cinco visualizações e nove comentários. A maioria deles, logo no início apresentaram um caráter bastante nostálgico, outros já demonstram absorção e entendimento das modificações operantes no mundo.

Aqui, ressalta-se que a Vídeo- Performance não teve o intuito de ser registro de uma ação presencial, mas sim de ser uma performance on-line, ou seja, com a ação virtual acontecendo em tempo real. O vídeo de Performance, por muito tempo era visto somente como registro da ação, não como ação performática. O conceito de Performance baseava-se somente na ação ao vivo, presencialmente. Phelan, na década de noventa, escreve que a

[...] Única vida da performance dá-se no presente. A performance não pode ser guardada, registrada, documentada ou participar de qualquer outro modo de circulação de representações; no exacto momento em que o faz ela torna-se imediatamente numa coisa diferente da performance. É na medida em que a performance tenta entrar na economia da reprodução que ela trai e diminui a promessa da sua própria ontologia. O ser performance, tal como a ontologia da subjetividade que aqui é proposta, atinge-se pela via da desapareição. (PHELAN, 1997, p.1).

Figura 1 - Print da postagem da Vídeo-Performance Cama de estar? no Facebook (2019)



Fonte: Marcella Rodrigues (2019).

Taylor cita que a Performance está excluída de qualquer tipo de enrijecimento, portanto, essas práticas não estáveis, ultrapassam territórios pré-estabelecidos (TAYLOR, 2011, p. 20). Com o uso cada vez mais intenso da internet, das redes sociais e, atualmente, como apoio à socialização estancada pelo isolamento, a Performance também vem se ressignificando e atualizando seu conceito fundante. Vídeo-performance, foto-performance, performance *on-line*, são termos que se multiplicam e desafiam os limites estagnados dos conceitos engessados. É instigante pensar a Performance como uma grande

manifestação transversal, refletindo o modo das pessoas se relacionarem atualmente em redes simultâneas, pulsantes e em constante movimento.

Deste modo, essa dinamicidade que acompanha os movimentos cotidianos pode incitar o público a estar mais próximo deste contexto artístico vivo. Segundo Goldberg (2006, p. 216), a vivacidade da Performance também “explica seu apelo ao público que acompanha a arte moderna nos novos museus, onde o envolvimento com artistas em carne e osso é tão desejável quanto a contemplação das obras de arte”. A expressão Performance Arte já designa algo vivo, ela pode ser algo sensível e ao mesmo tempo agressiva; ela pode ser instintiva, mas, ao mesmo tempo, reflexiva. A Performance sobrevive, prolifera-se, transforma-se e adequa-se, acompanhando seu tempo, exaltando a diversidade, diluindo fronteiras entre os campos de conhecimento, assim como, entre público e artista. Ela é fluxo contínuo sem estancar indagações, entre gritos, silêncio, imagens e todas as provocações possíveis. Assim, o corpo-arte em Performance é entendido como a própria obra transbordando discursos, questionamentos e realidades. Não há como desvincular o corpo em Performance do meio em que ele está inserido. Este meio assemelha-se a uma grande rede que, como um nó infinito, se apresenta todo interligado.

Aqui retomamos Basmaun (1995) para apontá-lo como um dos autores que coloca o novo fazer artístico como um momento de mobilização, no qual as obras de arte produzem um potencial coletivo em rede. Estas redes contaminam e são contaminadas em tempo integral, propagando e invadindo diversos espaços possíveis. Sob essa perspectiva, a ação é mediada, trazendo possibilidades de variações no percurso pré-estabelecido. Para Basmaun (1995, p. 8), ainda, “a transversalidade é também um modo de construção”, no qual o acaso, os olhares, as visualidades e a mediação juntos constroem obras de arte descontínuas.

Assim, com o uso das redes sociais, hoje é possível que a Performance aconteça em tempo real também através de vídeos, com o apoio da tecnologia. Portanto, se destaca aqui, o quão inevitável foi lançar um olhar atento à importância da *internet* no processo desta pesquisa, que evidenciou a força e a rapidez com que as redes sociais potencializam e compartilham uma

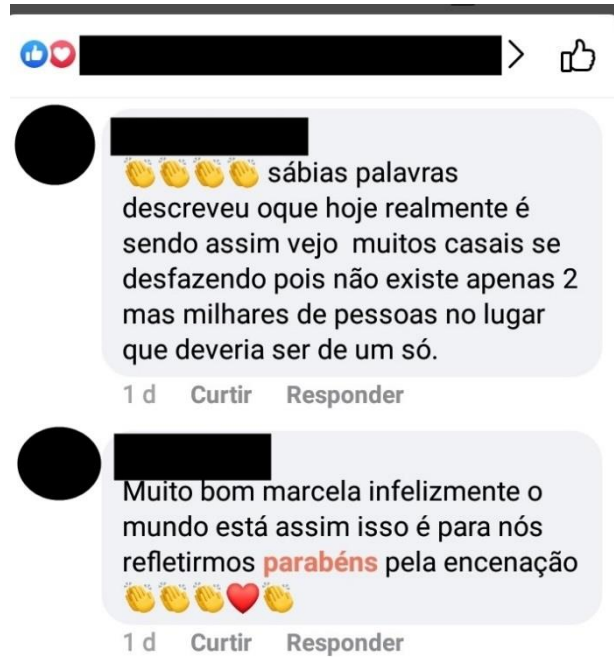
imagem. Para Regina Melim (2008), parte dos trabalhos produzidos pelas primeiras gerações de vídeo consistia apenas em

Registros de gestos performáticos diante da câmera. Mantidos até os dias de hoje por uma gama considerável de artistas, como variante ou extensão de suas práticas, tais procedimentos são percebidos também não apenas em vídeos, mas, igualmente, em ações performáticas orientadas para fotografia (MELIM, 2008, p. 48).

Neste contexto, os vídeos e fotografias que eram, até pouco tempo, considerados apenas registros do processo, hoje, se tornam ação mediada. Desse modo, no contexto atual, Melim (2008) evidencia, ainda, que os procedimentos performáticos vêm desencadeando “múltiplas possibilidades de alargamento da noção de Performance”. Ou seja, o conceito de Performance, sua vivacidade, sua presença, tende a se transformar a cada instante. Aqui, pela difusão do vídeo nas redes, estabeleceram-se outras relações com a obra, como por exemplo, o próprio acesso a esta pesquisa por pessoas que não frequentam a academia. Observa-se então, que os retornos obtidos após a postagem da vídeo-performance, expandiu ainda mais a pesquisa através da *internet*.

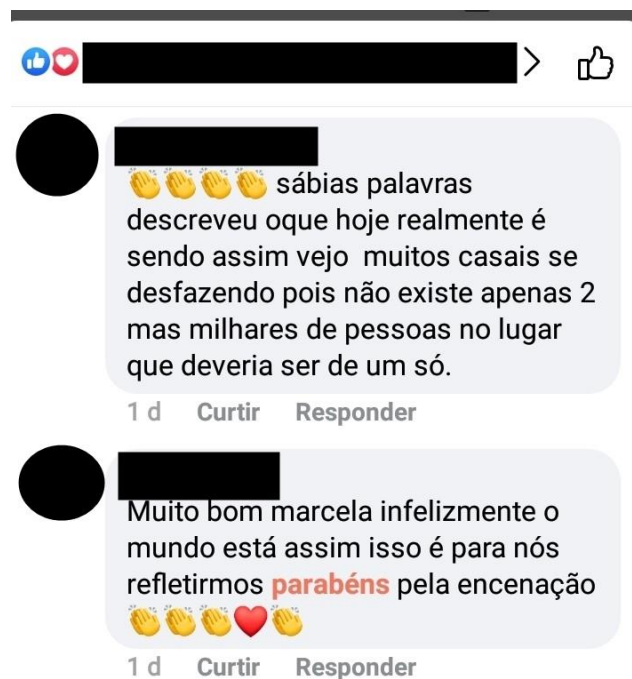
Relembro, aqui, que esta é uma pesquisa em Artes, portanto, o percurso deste trabalho é poético. Assim sendo, não nos detivemos a analisar dados, mas debruçamo-nos a obter, pela via do procedimento metodológico autoetnográfico, o sustento para este estudo. Por outro lado, não pudemos deixar de notar e considerar o fato dos comentários da postagem da ação performativa terem sido apenas de mulheres. Olhar para essas falas femininas impulsionou a apropriação ainda maior deste trabalho no sentido de adquirir mais subsídios que possam desdobrar-se em outras propostas performativas relacionadas à primeira. Os próprios comentários de mulheres sobre o trabalho realizado nas redes sociais podem ser um ponto de partida para reverberar a expansão da pesquisa.

Figura 2 - Print de comentários sobre a Vídeo-Performance Cama de estar? no Facebook (2019)



Fonte: Marcella Rodrigues (2019).

Figura 3 - Print de comentários sobre a Vídeo-Performance Cama de estar? no Facebook (2019)



Fonte: Marcella Rodrigues (2019).

Assim, mesmo que este trabalho não tenha sido uma pesquisa de recepção, pelo olhar lançado às postagens de comentários é possível perceber o quanto as pesquisas em arte compartilhadas nas redes e, portanto, submetidas ao contato e contaminações imprevisíveis, podem se desdobrar e expandir-se por caminhos detonados pelos acasos. A partir dos *posts* selecionados por escolhas da artista é possível refazer o estudo sob perspectivas variadas que possivelmente provocariam reverberações diversas.

Além disso, foi possível perceber o quanto as pessoas têm questionamentos e precisam falar e fazer-se ouvir frente às modificações de comportamentos detonadas pelas relações sociais contemporâneas. Hall (1997) expõe as mudanças sociais que têm ocorrido como um presente deslocamento cultural que tem aparecido também no modo de relação das pessoas. Bauman (2011) coloca essa multiplicidade de imagens compartilhadas como possíveis obstáculos e desafios, já que são novas maneiras das pessoas se relacionarem entre si e com o mundo. Por isso, observa-se na postagem da vídeo-performance *Cama de estar*, um lugar em meio ao múltiplo e diverso mundo virtual para as pessoas comunicarem, expressarem e transbordarem determinados discursos ou realidades aos quais ainda não estão totalmente adaptadas. Finalmente, ao atentar, ainda, para o fato de que somente mulheres estavam presentes nos comentários do público *online*, obtemos um primeiro referencial para escolha de um novo foco de partida. Esse foco aponta para as reconhecidas lutas por direitos iguais das mulheres que remontam a meados do século XX.

Mesmo que mulheres tenham sido insurgentes e bradaram reivindicações de caráter feminista em outras situações históricas elas ainda se situavam como investidas isoladas. A partir de meados do século XX essas lutas institucionalizaram-se e ganham, cada vez mais, espaço de debate e de conquistas necessárias. *Cama de Estar*, então, ecoa particularidades do mundo contemporâneo tanto no que se refere à cibercultura e a Performance nesse contexto como, ainda, vem transbordando, por expansão, as opiniões femininas sobre o mundo.

Referências

BASMAUN, Ricardo. "E agora?". **Colaboração**. s/v, p. 84-93, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo**. Educação & Realidade, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997.

MELIM, Regina. **Performance nas Artes Visuais**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008.

PHELAN, Peggy. **A Ontologia da Performance**. In Revista de Comunicação e Linguagens. Lisboa: Ed. Cosmos, 1997.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós Humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

TAYLOR, Diana. Introducción Performance, teoría y práctica. In: TAYLOR, Diana; FUENTES, Marcela (Edits.). **Estudios avanzados de performance**. México: Fondo de Cultura Económica, 2011.

POR QUE DENOMINAR COMO FILME AQUILO QUE SURGE DA INTERAÇÃO DANÇA E AUDIOVISUAL?

Daniela Bemfica Guimarães (UFBA)

Existe um inventário enorme de nomeações para as relações entre as linguagens da Dança, Cinema e Vídeo. A maior parte desta distinta nomenclatura vem da língua inglesa: *Choreocinema*, *Camera choreography*, *Video dance*, *Videodance*, *Video-dance*, *Cinedance*, *Filmdance*, *Screen dance*, *Dance for the camera*, entre outros termos. Distintos autores e pesquisadores, de variados lugares, vão utilizá-las de formas diversas – unindo os nomes, separando-os, unindo-os por hífen –, a depender de pressupostos pautados em algum tipo de hierarquia, no entendimento de existência ou não de um hibridismo, na relação cronológica dos termos, no pensamento que surge das discussões das linguagens para uma criação específica, se possui um artigo feminino ou masculino que o acompanha, ou seja, em um conjunto de justificativas que atendam à diversidade do pensar, criar, elaborar e realizar esse encontro das linguagens da Dança com o Audiovisual.

Em 1999, a pesquisadora alemã Claudia Rosiny, em seu primeiro livro de pesquisa em Videodança, *Videotanz - Panorama einer intermedialen Kunstform*⁴⁵, faz uma revisão vasta e aprofundada sobre os diferentes termos citados acima, por um percurso histórico-conceitual, tanto no contexto europeu quanto no americano. Esclarecemos que nosso estudo não poderá se debruçar a essa amplitude das questões relativas à nomenclatura. No entanto, a discussão entre o nome Videodança, Cinedança ou Filmedança se faz necessária para que possamos justificar a nomenclatura “filme”, que entendemos ser a que melhor denomina nosso fazer, e saber.

Maya Deren, cineasta e bailarina ucraniana cuja produção também teórica em Cinema Experimental nos anos de 1930 e 1940 deixa um incrível legado como importante referência de pesquisa para refletirmos sobre Cinema e Dança, trabalhando pela sua convergência. Em um artigo publicado na *Dance Magazine* (1945) intitulado *Choreography for the camera*, ela diz que o bailarino e o cineasta necessitam conhecer bem o ofício um do outro, para que desta troca consciente de

⁴⁵ ROSINY, 1999. Videodança – panorama de uma forma de arte midiática. (Tradução nossa).

saberes e fazeres se possa pensar na interação das linguagens. Segundo Brum, em anotações da época em que filma, Deren escreve que, em seu filme *A Study in Choreography for camera* (1945), o uso das técnicas cinematográficas traz a participação do espaço na coreografia, e que a câmera não é somente quem observa, mas quem desempenha um papel sensível e criativo para a obra. (BRUM, 2012).

Também no livro *Maya Deren: Notes, Essay, Letters* (1965), a artista escreve que deseja levar o bailarino para fora do teatro e dar-lhe o mundo como palco, pois novas relações entre o dançarino e o espaço poderiam ser pesquisados a partir daí. Ainda sobre *A Study in Choreography for camera* (1945), comenta: “eu entendo esse filme principalmente como um exemplo de filme-dança, e isso significa uma dança que se relaciona com a câmera e com a edição, e escreve ainda: “este filme é, em certo sentido, um dueto entre o espaço e o bailarino [...]”. (DEREN, 1984, p.68). Diz:

espero que o filme-dança seja rapidamente desenvolvido, e que pelo interesse de tal desenvolvimento, uma nova era de colaboração entre dançarinos e cineastas seja aberta: uma era em que ambos irão reunir as suas criativas energias e talentos no sentido de uma expressão de arte integrada. (DEREN, 1984, p.60).

Complementamos a ideia de Deren pela convergência entre Dança e Cinema pelo prisma de Santana (2003), o qual nos mostra que mesmo compreendendo o “borrar” de fronteiras entre linguagens ainda estaríamos assim dividindo territórios. Segundo a autora, o ponto de convergência das mediações entre linguagens fazem emergir uma nova linguagem. Desta maneira supomos estar pautada a proposta de Deren, que compreende seu filme como um exemplo de filme-dança. Ou seja, para mostrar a relação que interessa a ela, conceitua filme-dança aquilo que ela produz buscando a convergência entre Dança e Cinema, mas continua denominando, ela mesma e os demais de sua época, a sua produção de filme.

Até que os filmes de Deren fossem realizados e teorizados por ela, nos parece que os filmes de dança só tinham função de registro ou de uma dança “cênica” criada para estar inserida nos filmes musicais. Parecem ter sido, ainda, pensados a partir de uma dança advinda de uma visão teatralizada, frontal, a partir do mundo cênico. O movimento da câmera, que surge em um momento posterior à descoberta do Cinema, traz outro modo de olhar para o espaço, e, conseqüentemente, para o tempo. A partir do Cinema Experimental, no qual Deren e vários outros artistas estão

inseridos, é que a relação Dança e Cinema parece criar realmente uma troca, onde, verdadeiramente, uma linguagem transforma a outra reciprocamente. E foi a partir daí que muitas discussões foram suscitadas para o termo que ligaria Dança e Cinema: *Tanzfilm*, *Filmdance*, *Cinedance*.

Outras categorizações subdividindo estes termos foram realizadas. Segundo Rosiny, em 1965, Allegra Fuller Snyder (1937–), ex-diretora do Programa de Pós Graduação em Dança pioneiro em Etnologia da Dança na Universidade da Califórnia (UCLA), dividiu o termo *Dancefilm* (Filmedança) em três categorias: *Choreocinema* (Coreocinema), *Films for Notation* (Filmes para notação) e *Documentary* (Documentário). (ROSINY, 1999, p. 22). O que percebemos é que, para cada época e, nos parece, para cada tendência na concepção e criação dos fazeres entre estas linguagens, pequenas distinções geravam subdivisões ou novas criações de termos.

Seguindo pelo entendimento dos termos nos anos de 1990, Rosiny nos mostra que no primeiro concurso na França, em 1988, foi usado o termo *Vidéo Danse*, sob o título de *Grand Prix Vidéo Danse*. Distintamente, logo após, na Alemanha (1990), no *Dance Screen Frankfurt*, não foi usado o termo que seria o mesmo em alemão *Videotanz*, mas *Video-Choreographie*, e depois como *Kamera-Choreographie*. A autora supõe que isso se deu para evitar a discussão da exclusividade do vídeo sobre o filme.

Rosiny também apresenta outros dois autores que discutem os conceitos, na Alemanha (1990), e que chegam a conclusões contrárias. Primeiro, a pesquisadora Sylvie Berrier que em seu livro *La Vidéo Danse – Essai de definition* (1991), semelhante a Sneyder, divide o conceito Vídeo Dança em: *documentaire*, *remise en scen audiovisuelle* e *mise en scène audiovisuelle*. Ela, conscientemente, ajunta às produções rodadas em celuloide, o conceito de *Vidéo Danse*. (ROSINY, 1999). O segundo pesquisador é Jens Greuner (1993–), que vê o Vídeo pela condição de troca dos meios técnicos, e, por isso, pleiteia um conceito maior para pensar o termo no lugar do Cinema, do filme, escolhendo a denominação *Filmtanz* (Filmedança), para esta forma de arte. Ele se baseia, no pensamento, em Maya Deren e, por outro lado, na abordagem de Konrad Karkosch, que também separa a terminologia em três: *gelfilmter Tanz* (Danças filmadas), *filmischer Tanz* (Danças fílmicas) e *absoluter Film-Tanz* (Filme-Dança absoluta). (ROSINY, 1999).

Em 1993, no Simpósio de Dança em Berlin, o termo *Filmtanz* foi tomado para discussão. Chegaram à conclusão de voltar ao termo *Video-Tanz*, o qual seria o

melhor termo para uso daquele momento em diante, e entendendo que este não se limitaria à imagem eletrônica. Ainda nos anos de 1990, na Alemanha, muitas revistas especializadas começam a usar tanto para filme quanto para vídeo o termo *Video-Tanz* ou *Videotanz*. Tratam o termo de maneira igual, junto ou separado, servindo tanto para produções eletrônicas quanto as em película.

O filósofo e cientista do Cinema Noël Carroll, no Simpósio *Dance for the Camera*, realizado em 2000, tentou tratar da problemática das diferentes técnicas e fenômenos de criação de tantos termos, lançando o termo *Moving – Picture Dance*. Acreditou que este termo resolveria os desenvolvimentos futuros entre a criação em Dança e o Audiovisual. Segundo Rosemberg: “o alcance abrangente da discussão sobre dança para a câmera é mais apropriadamente descrito no termo de Noël Carroll, ‘dança para tela’, expressão mais inclusiva, que cria uma conexão entre cinedança, videodança e dança digital.” (ROSEMBERG, 2012, p.315).

Vamos tomar o coreógrafo americano Merce Cunningham, o qual, a partir da relação Dança e Vídeo, cria a obra *Westbeth* (1974), tida como a primeira Videodança da história. Segundo Rosiny (1999), o cineasta Charles Atlas, parceiro de Cunningham diz que o coreógrafo começa a se interessar por trabalhos de dança específicos para Vídeo, e que é nesse momento de união de linguagens que um novo gênero de criação em Dança passou a ser conhecido como *Videodance*.

Videodança é um termo que se adequa exatamente ao que Cunningham, Cage e, depois outros, no âmbito do processual e do experimental do Vídeo e com o Vídeo, pesquisavam naquele momento. No entanto, com o seu desenvolvimento, o Vídeo se mostrou tanto emissor de uma fala própria quanto um meio. E assim, foi aberta uma grande questão entre teóricos, artistas e críticos, que mediante diferentes tentativas buscaram dar ao Vídeo uma “identidade” ou uma “especificidade”, uma vez que o entenderam tanto como linguagem quanto como suporte.

Como linguagem, o Vídeo se mostra por uma gama de obras que se apresentam semelhantes ao Cinema e à televisão (com roteiros, câmeras e edições); como suporte, aparece como dispositivo para os mais diversos fins: um evento, instalação, cenografia, escultura, performances e outras tantas finalidades (DUBOIS, 2004). O termo vídeo, segundo Dubois, traz uma série de ambiguidades fundamentais geradas pela sua própria natureza indefinida. Funciona com mais frequência como complemento nominal do que como um substantivo, próprio ou comum, e isto deixa claro a ausência de uma entidade intrínseca ou de uma “consistência própria e uma identidade firme” do vídeo (DUBOIS, 2004, p.71). O termo acaba funcionando mais como sufixo ou prefixo, um complemento, quase nunca como “raiz”, ou seja, age não no centro, mas em um lugar periférico. Vídeo,

sem acento, é etimologicamente um verbo que origina do latim: *videre*, “eu vejo”. E como verbo configura todas as artes visuais por englobar a ação de ver, “um ato mesmo do olhar”. Todas as artes da imagem se fundam neste princípio. Paradoxalmente, esta raiz etimológica não possui um corpo, mas funda todos os demais corpos de imagens existentes. Além do mais, o verbo em latim não é só um verbo, mas está conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo: “eu vejo”. Por esta conjugação, o que se percebe é que *video* é o sujeito na ação do olhar, um ato de olhar que acontece aqui e agora. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico “eu vejo”. (GUIMARÃES, 2012, p.71).

Se existe a ambiguidade para a palavra “vídeo”, a partir de uma natureza também ambígua, podemos refletir sobre a junção da palavra “vídeo” à “dança” nesta mesma condição. A partir de Dubois, podemos pensar na possibilidade de entender o termo Videodança sob dois aspectos distintos, e também ambíguos: primeiro, como aquilo que se mostra como obra semelhante ao Cinema e à Televisão, depois, como dispositivo, como suporte de realização de algo - uma “videodança instalação”, “videodança cenografia”, “videodança escultura”, e tantas outras misturas de palavras e ações artísticas com uso de imagens que possamos inventar.

Acreditamos serem importantes estas distinções, uma vez que são também diferentes os objetivos e modos de invenção, de pensamento e, principalmente, de apresentação destes tipos de trabalhos que são criados com Vídeo. Por isso, usar a palavra Videodança causa tanta dúvida e discussão e vem sempre necessitada de múltiplas explicações e ressalvas. A junção das palavras desestabiliza o termo justamente por aquilo que o Vídeo é enquanto fenômeno, e pelo que traz ambiguidade também em suas relações, pois:

o que foi dito sobre a palavra também vale globalmente para a coisa em si, isto é, para o vídeo enquanto fenômeno. Efetivamente, a ambiguidade está na natureza deste meio de representação, em todos os níveis, a tal ponto que tudo nele acaba ganhando uma espécie de dupla face. Quando falamos de vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo? (DUBOIS, 2004, p.73).

Se Vídeo pode se apresentar, segundo Dubois (2004), como linguagem e suporte, o termo Videodança parece funcionar da mesma maneira, podendo abranger tanto as obras semelhantes ao Cinema e a televisão, quanto aquelas que têm o vídeo como dispositivo. Isso exatamente porque a natureza do Vídeo é deste

lugar de “dupla face”. Quando Dubois (2004) diz que *video* como verbo significa ver, e que o ato do olhar funda todas as artes da imagem, o termo Videodança poderia ser pensado por este viés, nesta expansão. A partir desta ideia, a Dança estaria estabelecendo relações com a linguagem das Artes Visuais, do Cinema, com o próprio Vídeo, com a Televisão e com todo o trabalho de imagem realizado através das mídias digitais. Videodança ganharia um contorno amplo da relação da Dança com o mundo das imagens e de seus modos de pensar diversos e, por vezes, complementares.

Enquanto conceito, e sob esta forma expandida em que Dança poderia ser lida na relação com as artes da imagem, o termo Videodança abarcaria minha pesquisa. No entanto, existe essa outra relação mais específica que o Vídeo carrega, que é justamente seu caráter de suporte, que não retrata esse nosso fazer. Ao nos localizarmos nos anos de 1970, a natureza temporal do Vídeo parece se pautar como algo em curso, processual, que se dá no presente. O vídeo é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do Cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista). (DUBOIS, 2004). Esse modo de olhar para o Vídeo nos traz o argumento de pensar a Videodança, ou a Vídeo-dança ou a Vídeo Dança – como se queira grafar e denominar – como algo que se estabeleceu na relação direta com as Artes Visuais, naquele momento, ou seja, como aconteceu no surgimento da Videoarte.

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte”⁴⁶ em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real” – bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E sobretudo – é o que os une contra a transparência – ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. (DUBOIS, 2012, p. 71-72).

Assim, consideramos este momento como criativo, eloquente e importante pela fala plástica da imagem e pela proposta documental e de acesso a baixos custos que essa nova forma de imagem possibilitou. Isso propiciou o experimento, os múltiplos processos de criação investigados a partir do novo meio eletrônico alinhados aos propósitos de interação pelo “ao vivo”: o Vídeo como uma nova

⁴⁶ Associada a correntes de vanguarda, desde 1960, a videoarte ou vídeo arte é um expressão artística que se utiliza da tecnologia do Vídeo nas Artes Visuais. Tem como principais representantes: Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beuys, Bill Viola; no Brasil: Eder Santos, Paulo Bruscky, Fernando Cocchiarale, entre diversos outros.

possibilidade de pensar, testar e fazer arte. Esse caráter de suporte, como algo que se constrói para ser “um evento, instalação, cenografia, escultura, performances e outras tantas finalidades” (GUIMARÃES, 2012, p.17), que também a Videodança carrega, é que se distancia desta nossa pesquisa. Como dissemos, o modo como estamos operando nesta investigação tem foco específico com a pesquisa audiovisual que resulta em uma obra fílmica, o longa-mentragem “*vaga-LUMES*”.

Por essa ambivalência do termo “Videodança” e abrangência do seu uso, que pode ser obra ou processo ao mesmo tempo, que funciona como linguagem e também como suporte, que não o adotamos. Os novos modos de pensar sobre a imagem, a partir das práticas videográficas, afetam nosso modo de trabalhar a imagem na captura ou na edição, mas nosso modo de operar no desenvolvimento criativo vem das bases do fazer cinematográfico.

Estamos interessados, ligando Dança e Cinema, na criação de roteiros, em pensar narrativas (por modos expandidos, mas ainda sim ter a narrativa como interesse de discurso), de criar *storyboards*, de vivenciar a decupagem, trabalhar na relação com a direção de fotografia e de arte, no estudo da relação movimento de câmera e movimento dos corpos, na criação musical específica, na edição e finalização; ou seja, todas essas etapas pautadas no modo de operar cinematográfico em relação com a pesquisa em Dança, que na mescla traz suas especificidades e necessidades para a criação. Assim, o modo cinematográfico nos guia e move desde a pré-produção, o set de filmagem, a finalização e a distribuição dentro do mercado do Cinema. Sim, também nos interessa produzir filmes de interação Dança e Cinema para o mercado de Festivais de Cinema. Abrir também esse espaço que, infelizmente, nem sempre é possível uma vez que no ambiente de um Cinema “clássico”, nosso fazer não se enquadre.

Como nos diz Dubois (2004), tanto a linguagem cinematográfica quanto a videográfica, independente de seus suportes, podem atuar uma pelo modo da outra, mas cada uma carrega seu discurso dominante como forma diversa de pensar. O que queremos dizer é que acreditamos, mesmo havendo as distinções (e que são grandes) entre os modos de operar do Cinema e do Vídeo, não podemos e não queremos estar isentos de uma influência direta do modo de pensar a imagem do Vídeo, mesmo que, escolhamos a linguagem cinematográfica como referência principal e *modus operandi* para testá-la e estudá-la nas relações com o corpo que dança.

Hoje, vemos que os conceitos se complexificaram e se misturaram, uma vez que o desenvolvimento crescente da qualidade da imagem mostra que, por exemplo, a estética inicial do Vídeo, surgida por uma necessidade que a própria imagem eletrônica trazia como condição, é presentemente uma escolha. Rosiny (2012), em seu segundo livro, levanta a seguinte questão: hoje o conceito de Videodança é suficiente, já que a forma analógica do Vídeo já é história, e os formatos da imagem se tornaram cambiáveis? (ROSINY, 2012, p.12).

Gostaria de trazer outras discussões de artistas e pesquisadores que vão nos ajudar a continuar levantando nosso argumento, trazendo outras perspectivas para o termo Videodança, Vídeo dança ou Filme de Dança. A inglesa, bailarina e *videomaker* Katrina McPherson, em seu livro *Making Video Dance* (2006), nos diz:

ao longo deste livro, eu escolhi usar o termo “vídeo dança”, em oposição à “filme de dança” ou “dança na tela”, que são dois dos vários termos que são frequentemente utilizados para descrever este gênero. Ao fazer isso, eu estou reconhecendo o fato de que a grande maioria das pessoas que fazem esse tipo de trabalho estão agora a fazê-lo usando a tecnologia do vídeo digital em alguma, se não em todas as etapas de produção. No entanto, o termo vídeo dança não exclui o trabalho que tem sido rodado, ou mesmo editado, usando o filme. É sim um termo genérico para descrever esta forma de arte relativamente nova que combina abordagens de vanguarda do fazer da dança com a videoarte, Cinema e a prática em televisão. Alguns outros praticantes que são destaque no livro usam diferentes termos, tais como “filme de dança” ou “dança na tela”, para descrever este trabalho. Dentro do contexto das citações que aparecem no livro, eles estão se referindo ao que eu chamaria de vídeo dança. Para adicionar mais a esta mistura, todos nós usamos o termo “filmar” para descrever a captura de imagens e som na câmera, mesmo que o formato a ser usado é vídeo. (McPherson, 2006, p.XXX-XXXI. Tradução nossa).

McPherson comprova nosso argumento, às vezes o modo de fazer e o mundo audiovisual que um artista abarca é o mesmo que o outro artista. No entanto, eles dão nomes diferentes àquilo que produzem. A autora nos revela isso e se coloca a partir de uma denominação própria escolhida, *Video dance*, mas destaca como prenúncio em seu livro a diferença das escolhas, ou seja: leem-se nomeclaturas diferentes para os mesmos modos de operação. Entendemos assim, que cada um como nós deve buscar o modo mais adequado e coerente ao pensamento sobre aquilo que realizamos, compreender sobre que bases e com que premissas estamos trabalhando a relação Dança e Audiovisual, que nome melhor se organiza a partir daí. E, sobretudo, respeitar as escolhas e dialogar com e sobre elas.

Outra abordagem é a do realizador cearense Alexandre Veras que junto a outros artistas administravam o Alpendre - Casa de Arte, Pesquisa e Produção em Fortaleza, e que, no ano 2000, criaram um Núcleo de Pesquisa em Vídeo-dança. Em seu texto *Kino-Coreografias – entre o vídeo e a dança*, Veras parte dizendo que para ele não há distinção entre trabalhos realizados com suporte químico ou eletrônico, e que deixa isto claro para contornar, segundo ele, “o espaço de tensão [...] entre Cinema e Vídeo. (VERAS, 2012, p.194). Veras diz também que sempre tiveram dificuldades em fechar Vídeo-dança como um gênero, e por isso sempre grafaram as palavras com hífen, para manter um certo espaço de tensão entre as linguagens, um espaço para ser inventado. Entende a Vídeo-dança como um campo de investigação onde qualquer tipo de experiência que desenvolva um processo de produção com vídeo, e que envolva um pensamento coreográfico, de movimento, de dança, já estaria operando no campo da Vídeo-dança, incluindo registro, documentário, e possui uma visão muito aberta para este campo de pesquisa.

O que chamamos de “filme” trará a relação da Dança com uma ou mais artes da imagem, como já começamos a delinear. Isso se dá porque “filme” abarca uma forma que se origina no Cinema, na ação de filmar (que vem do uso da película, a imagem impressa no filme) e, ao mesmo tempo, filmar é o verbo usado, de maneira geral, por todos aqueles que produzem imagens, sejam elas através de película, via meio eletrônico ou digitalmente, como traz MacPherson (2006). Sendo assim, nossa pesquisa está na estreita relação da Dança com o Cinema, em entender o fazer cinematográfico pautado na noção de planos e na montagem, que é “a operação de agenciamento e encadeamento de planos pela qual o filme inteiro toma corpo” (DUBOIS, 2004, p.76), ou seja, um modo de organizar, filmar do Cinema que é diferente do Vídeo, na interação com o corpo que dança.

A palavra “filme” e seus usos foram se alargando e se transformando na mesma medida em que novas descobertas da imagem surgiam depois do Cinema. “Filme”, segundo Aumont (2003), se define como um produto audiovisual finalizado, com uma certa duração, para ser exibido no Cinema, na televisão ou em algum outro meio. Um filme é formado por uma série finita de imagens fixas, registradas sobre um suporte físico e que, projetadas a uma velocidade maior que a capacidade resolutiva da visão humana, dão ao espectador a sensação de movimento.

Os filmes foram assim denominados pelo material básico utilizado como superfície para a impressão das imagens, o filme ou película cinematográfica. Com o

surgimento da televisão e principalmente das fitas de vídeo, nos anos de 1950 se tornaram um novo suporte físico para imagens com impressão de movimento, a palavra “filme” passou a denominar especificamente os produtos audiovisuais realizados em película (suporte fotográfico), em oposição aos videofonogramas, ou vídeos, produzidos em suporte eletrônico, que com o desenvolvimento tecnológico isso se modificou.

Ainda nos anos de 1950, surgiram os primeiros telecines, que convertiam filmes cinematográficos em fitas de vídeo, facilitando a exibição destes filmes na televisão, e a comercialização dos vídeos no mercado doméstico. A partir dos anos 1990, “com o crescente uso do digital, tanto no Cinema, televisão ou vídeo, a palavra ‘filme’ passou a ser usada, cada vez mais, como sinônimo de produto audiovisual, independentemente do suporte de captação ou de finalização. ” (AUMONT, 2003 , p.128).

A pesquisadora Jaqueline Vasconcellos (2012) vem ao encontro do nosso pensar, por entender a Dança e Audiovisual como um “hibridismo artístico entre signos”. No entanto, ela chama esse hibridismo de “Videodança” como uma outra vertente diversa da Videoarte, e tem “filme” como resultado do processo do fazer Videodança. A autora nos esclarece:

ao nos referirmos à área emergente da Videodança – como resultante do hibridismo artístico entre as signagens do audiovisual e da dança – direcionamos essa investigação para o entendimento que essa área possui características específicas dentro do campo audiovisual (que compreende obras em cinematografia e videografia) formando outra vertente, distinta da videoarte. [...] O resultado da videodança, enquanto obra, se encerra em um filme, ou seja, em um arquivo audiovisual ou película ou DVD que será exibido para interatores em salas de exibição, por meio de projetores, ou sites na internet.[...]. (VASCONCELLOS, 2012, p.47).

A autora aceita os dois termos, entendendo Videodança como processo e filme como seu resultado. Assim como Vasconcellos chamamos filme o que resulta de nossa prática, mas não somente, entendemos também como processo. O processo entre as linguagens se dá no ato, pode ser olhado como a ação de filmar (a partir da relação corpo, câmera, imagem), e que o que resulta destes encontros, nas filmagens ou em sua montagem, denomina-se filme. O verbo é a ação, filmar (o fazer) que nos leva para o substantivo: o filme (o feito). Sendo assim, o corpo é o meio do fazer (fílmico), e no corpo se estabelece o feito (filme).

Para aprofundar, trago uma entrevista realizada com o músico e editor escocês Simon Fields, parceiro de Macpherson, apresentada acima. Fizemos a seguinte pergunta: “Você tem considerado o trabalho que realiza como Videodança. Como você compreende os termos Videodança e Filmedança?”

Eu penso o trabalho que crio para tela como Videodança. Uso este termo para descrever uma forma híbrida de Dança e Vídeo, que não poderia existir como um trabalho ao vivo. Eu também acredito que este tipo de trabalho está mais perto da Videoarte, do que da narrativa cinematográfica ou do Cinema. Eu também acho que o termo “Screendance” funciona, pois apresenta uma ideia mais ampla que engloba a dança e os diversos meios, incluindo a instalação e trabalhos criados para as telas dos computadores, e colocados na rede. Em uma conferência nos Estados Unidos, em 2007, um diagrama de Venn⁴⁷ (Figura 1) foi criado para descrever variações e estilos híbridos. (FIELDS, 2016. Tradução nossa.)

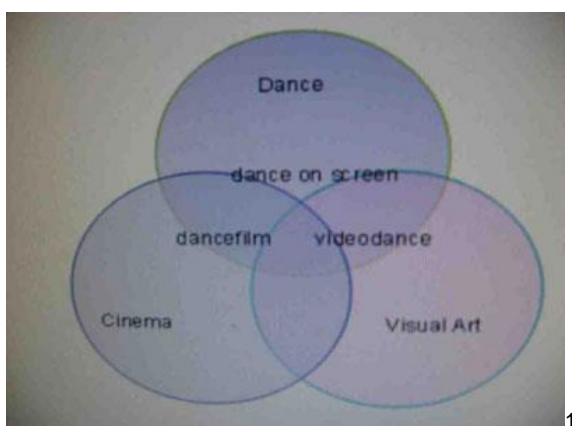


Figura 01 - Screendance Venn Diagram

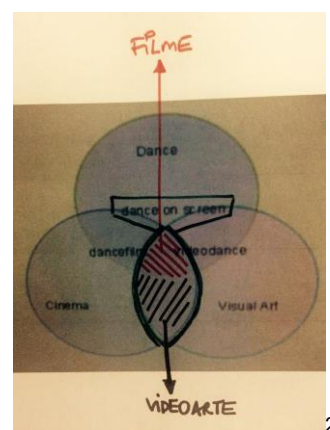


Figura 02 – Screendance Venn Diagram com intervenção

Fields define o que desenvolve como Videodança, de acordo com o diagrama de Venn. A relação da Dança com as Artes Visuais, como nos traz o artista, faz com que ele utilize o termo Videodança para retratar esta relação que lhe interessa. Neste diagrama, a relação direta com as Artes Visuais determina o termo “Videodance”, e com o Cinema “Dance Film”. Vimos, no diagrama que um espaço não estava nomeado: interação Artes Visuais e Cinema, que definimos como o da Videoarte (Figura 2).

Depois entendemos que, quando a distinção não se dá pela técnica específica de abordagem de uma linguagem ou de outra, mas pelo encontro dos pensamentos entre elas (dancefilm, videodance ou videoarte) com o propósito de se criar para a tela, eles designaram de *Dance on screen* (Dança para a tela). Porém, dentro desta

⁴⁷ O matemático inglês John Venn (1834-1923) criou os diagramas, que receberam seu sobrenome, no intuito de facilitar a compreensão na relação de união e intersecção entre conjuntos.

“Dança para tela”, encontramos um espaço para intervir no diagrama (Figura 2), e inserir “filme” como parte que vem para demonstrar a interação de linguagens de acordo com nossa argumentação. Assim, mais do que unir os termos *Videodance* e *Dance Film* no diagrama pela ideia de dança que acontece “na tela” ou “para a tela”, estamos ocupando este espaço (em vermelho na Figura 2) com o termo “filme” para designar modos diferentes e complementares de interação entre Dança, Cinema e Vídeo, a qual defendemos aqui.

Para chegarmos ainda mais próximos da denominação “filme” que escolhemos, trazemos de novo Deren. Seu trabalho é parte Cinema Experimental (1940), e mostra em praticamente toda a sua produção teórica, a palavra “filme” como denominação do seu fazer: “eu entendo esse filme principalmente como um exemplo de filme-dança, [...]” (DEREN, 1984, p.60). Acreditamos que nesta afirmação ela deixa claro que em seus filmes ela trabalha buscando interagir as linguagens do Cinema e Dança, e não diz filme-dança para fundar uma linguagem, para criar um termo novo, mas para explicitar sua criação: não filmando a dança, mas criando filmes que unem os pensamentos cinematográficos e coreográficos.

Brum expõe (2012) sobre a reflexão de Rosiny que diz que *A Study in Coreography for Camera*, pela concepção inovadora entre tempo e espaço que Deren apresenta, poderia ser considerado “um marco da gênese da videodança” (ROSINY *apud* BRUM, P. 92, 2012) O autor diz sobre a estranheza desta reflexão, uma vez que o Vídeo não havia surgido. Se o vídeo estava ainda para ser inventado, faltavam ainda vinte anos praticamente, por que esta associação? O que nos parece, nesta tentativa de deslocar o termo para o passado, é o desejo de demonstrar um “pensamento videográfico” – via a denominação de Videodança –, já em exercício na relação Dança e Cinema mesmo antes de ser inventado.

Um mesmo caminho referente a estas reflexões sobre o fazer fílmico de Deren, Dubois elabora na relação específica do Vídeo com o Cinema, pontuando três momentos diversos: um antes de seu nascimento como meio eletrônico, outro na sua chegada nos anos de 1950 e 1960, e um terceiro “pós-vídeo”, pois:

Foi-se o tempo das “especificidades” e das demarcações categóricas. É o momento do contrabando, da visão transversal e do pensamento oblíquo [...] Não o Cinema *contra* o vídeo, mas o Cinema e o vídeo, um com o outro, os dois juntos, ao mesmo tempo, no horizonte de um mesmo e único olhar. Cinema e vídeo: interpenetrações. (DUBOIS, 2004, p.177).

O que Dubois faz, nesse texto, é dividir a análise em três setores “fundamentais e complementares”. O primeiro relativo somente ao Cinema, dos anos de 1920, “representadas pelas novas possibilidades da ‘arte cinematográfica’ e ecoam hoje nos procedimentos similares que o vídeo vem desenvolvendo por sua conta”. (DUBOIS, 2004). O segundo setor é o do Cinema encontrando com o Vídeo, entre 1950 e 1960, quando o “Cinema clássico” transita para o “Cinema moderno”, onde dois mestres do Cinema clássico, Jean Renoir e Fritz Lang, “terminam seu itinerário, iniciado durante o Cinema mudo, nas águas da televisão e do vídeo”, fazendo parte de seus últimos filmes via a imagem eletrônica. Ao mesmo tempo em que jovens cineastas, como Godard e Rouch, criavam filmes novos com estreita relação com a linguagem da televisão. (DUBOIS, 2004, p.179). Como terceiro setor da análise do texto, nos anos de 1980, a época chamada pelo autor de “pós-vídeo”, o Vídeo se misturou e tornou a base orgânica do Cinema: “Basta ver os filmes dos anos 1970-1980 de Godard, Fellini, Wenders, ou Coppola, Syberberg, Ruiz, Greenaway e Manoel de Oliveira para se perceber que, sem nenhuma dúvida, o trabalho subterrâneo do vídeo os pré-formou, deliberadamente ou não”. Discorre sobre o encontro amoroso do Cinema com o Vídeo: “ver o que está lá no fundo (do vídeo), olhando para o que o antecede e está ao seu lado (o Cinema)”. E, nos mostra sempre a discussão e o caminho de tantos riscos desta empreitada. (DUBOIS, 2004, p.182).

Importante a abordagem de Dubois, pois traz sentido para se pensar a prática de Deren como um pensamento videográfico no Cinema. Por isso, nos pautamos em Deren, que faz filmes que ligam Dança e Cinema, ou em outros cineastas, como Meliès ou Vertov, que fizeram filmes por um “pensar videográfico” da experiência da imagem, por outros cineastas que mesclaram as linguagens na chegada do Vídeo, ou ainda outros que fizeram seus filmes tendo a estética do Vídeo já incorporada e a manipulação da imagem como forma de escrita. Todos eles fizeram filmes, que de maneiras diversas foram contaminados e contaminaram outros. Fizeram filmes interagindo com o a linguagem do Vídeo, ela existindo ou não, sabendo ou não, querendo ou não, criando uma teia de experimentações através das interferências, transformações e incorporações mútuas, mas o que realizaram foram sempre filmes.

O termo “filme” é amplo, engloba todas as necessidades, conversas, ajustes e encontros possíveis entre Dança e a linguagem Audiovisual. É amplo porque abarca a inter-trans-disciplinaridade, porque não coloca as linguagens uma contra a outra, mas

as entende na interação, na mistura, pelo hibridismo. Também, não nos parece necessário o ajuntamento de palavras, sem ou com hífen, na tentativa de mostrar o encontro ou para manter as tensões do encontro, que sempre haverá. Isso é necessário para um sistema se manter vivo, estar aberto e se adequando todo o tempo, por isso haverá imbricamentos, mas também pontos de tensão a serem debatidos, repensados, utilizados, aceitos.

Por isso, escolhemos “filme” como aquilo que criamos. Acreditamos que esta denominação nos contempla, não sendo necessário criar um termo novo, a novidade está nas relações que descobrimos ao testar os encontros destas linguagens. É preciso evitar restringir, apertar, estreitar as possibilidades que afetariam as qualidades dos encontros. A ação de filmar, o verbo, o ato de criação da imagem com o corpo e vice-versa, e também, ser substantivo, o ser filme como resultado do processo. O filmar como verbo, ação que surge no corpo, que se dá com o corpo e se torna um “*Corpo-fílmico*”: um filme. Uma dança pensada como filme, ou um filme que pensa a dança no corpo. Filme que opera a partir de um “sistema de pensamento no qual Cinema e Vídeo podem se articular teoricamente” (DUBOIS, 2004, p.180), e no qual o corpo convoca o encontro. O termo filme, por nós escolhido, busca demonstrar todos esses pontos: a ação em processo, o que dele surge como resultado e como pensamento no corpo – imagens e (m) movimento.

Referências

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papirus, 2004a.
- BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. RJ: Aeroplano, 2012.
- DEREN, Maya. Choreography for the camera. **Dance Magazine**. 1984.
- 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. Bahia, 2012. PPGAC-UFBA.
- MCPHERSON, Katrina. **Making Video Dance: step-by-step guide to creating dance for the screen**. London: Routledge, 2006.

ROSINY, Claudia. **Videotanz**: Panorama einer intermedialen Kunstform. Zúrique: Chronos, 1999.

ROSENBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital. Edição trilingüe. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012

VASCONCELLOS, Jaqueline Reis. **Configurações contra-hegemônicas para modos de difusão de dança e videodança na América Latina**: perspectivas em movimento.org. 2012. Dissertação (Mestrado). Escola de Dança, UFBA.

VERAS, Alexandre. Kino-Coreografias – Entre o vídeo e a dança. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

ESTUDOS SOBRE O TIKTOK: CORPOS HÍBRIDOS EM PROCESSOS EDUCATIVOS AUTÔNOMOS EM DANÇA

Ana Talita Torres de Araujo (UFRJ)

Lara Seidler de Oliveira (UFRJ)

No atual cenário de isolamento social, devido à pandemia da COVID-19⁴⁸, o uso das redes sociais e do universo digital cresceu significativamente nos últimos meses. Segundo relatório do *Brasil Internet Exchange* (IX.br), projeto do Comitê Gestor da Internet no Brasil, houve uma considerável elevação no uso de dados durante esse período atual de (hipotética) quarentena parcial. Mais do que nunca, nossa sociedade se organizou em redes virtuais, como dito há tempos por Manuel Castells (2005).

Para este autor, o conceito de tecnologia se expande para além do utilitarismo, sendo as novas tecnologias digitais capazes de alterar as dinâmicas de organização social. Segundo Castells, os indivíduos que vivem na era da informação digital estão cada vez mais organizados em torno de redes, e estas acabam gerando uma nova morfologia social. A difusão desta lógica de redes altera, de maneira significativa, os métodos e resultados dos processos de produção, interferindo nas noções de conhecimento, poder, trabalho e cultura.

A pandemia do novo coronavírus mudou os hábitos de consumo de internet no país, e esse acontecimento tem diversas prováveis explicações. Muitos profissionais estão utilizando a internet para cumprir suas funções de trabalho em suas casas; reuniões, que antes eram feitas de forma presencial, agora se dão via videoconferências. As escolas passaram, subitamente, a depender do ambiente virtual e das redes sociais para tentar manter algum nível de ensino-aprendizagem; crianças e adolescentes se tornaram rostos em micro telas, e a sala de aula não é mais um lugar concreto e permanentemente fixado (e isso fazendo um recorte muito específico da parcela do alunado brasileiro que possui privilégios de acesso a esse universo).

⁴⁸ Doença causada por uma das variedades de coronavírus, denominado SARS-CoV-2, que apresenta um espectro clínico variando de infecções assintomáticas a quadros graves; motivo da pandemia global que vem nos assolando desde o final do ano de 2019 até o momento da escrita deste texto.

No que se refere ao entretenimento, com a inviabilidade das opções de lazer no corpo a corpo físico, o mundo digital passou a ser a opção mais viável para ocupação do tempo ocioso e para o encontro, ocasionando um crescimento significativo do uso de aplicativos de entretenimento, jogos online, redes sociais e plataformas de vídeos e *streaming*. Mas, um aplicativo em especial bateu recordes de novas adesões de usuários, de interação, de alcance viral e de faturamento. Esse aplicativo é o *TikTok*.

TikTok é, basicamente, um aplicativo de criação e compartilhamento de vídeos curtos. Por seu caráter instintivo e pela versatilidade do potencial de desenvolvimento criativo independente, o *TikTok* caiu nas graças dos usuários das redes com muita facilidade, tendo um crescimento exponencial desde o ano de 2018. No ano de 2019 se popularizou no Brasil, alcançando marcas maiores do que gigantes da internet como *Facebook*, *Youtube* e *Instagram*. E no ano de 2020 o aplicativo segue elevando seus números a níveis de influência cada vez mais surpreendentes.

Segundo dados divulgados pela *Sensor Tower*⁴⁹, desde o início do período de isolamento social devido à pandemia do novo coronavírus, o *TikTok* ocupa o segundo lugar no *ranking* dos aplicativos com mais *downloads* no mundo, ficando atrás apenas do aplicativo de videoconferências *Zoom*. Foram mais de 107 milhões de downloads apenas no mês de abril, fato que vem consolidando o lugar da *Bytedance* - empresa a qual o *TikTok* pertence - como a *startup* mais valiosa do mercado mundial na atualidade.

O curioso neste caso é saber que grande parte do sucesso comercial do *TikTok* se deu graças aos vídeos de dança criados e compartilhados por seus usuários. Um aplicativo que, de repente, levou pessoas que não são profissionais da dança a quererem aprender coreografias, ensinar movimentos, participar de desafios, expor seu corpo dançante na rede. Anônimos, famosos, crianças, adolescentes, adultos, idosos. Um fenômeno dançado que está se tornando um marco na história da internet.

Observando as muitas camadas deste fenômeno, surge a inquietação que norteia o estudo que esse artigo se propõe a fazer. Lançar um olhar teórico

⁴⁹ Líder na lista de fontes confiáveis de inteligência de mercado de nível empresarial e métricas de desempenho no ecossistema de aplicativos móveis.

sobre a linguagem das danças do *TikTok*, a fim de aprofundar de que forma se dão esses processos educativos em dança nativos de um ambiente digital, e quais seus possíveis desdobramentos ao pensarmos uma prática de dança-educação nas redes. Buscando entender essas novas práticas educativas autônomas em dança nos contextos digitais, seu vocabulário corporal, e qual sua relevância para o campo da dança enquanto área de conhecimento.

A origem

Para muita gente o *TikTok* surgiu do nada, mas a história da sua origem começa na China, mais precisamente em setembro de 2016. Foi o ano do lançamento do *Douyin* (que significa “som vibrante”), que é a versão original e local do aplicativo. Após apenas um ano de funcionamento, e ainda sem sair da China, ele já conseguiu números surpreendentes, incluindo a marca de 1 bilhão de vídeos visualizados por dia.

Então, em setembro de 2017, a *ByteDance* lançou o *TikTok*, que nada mais é do que a versão do *Douyin* para fora do território chinês. Alguns mercados asiáticos foram bastante receptivos à novidade, mas ainda levou algum tempo para que se popularizasse no ocidente. Por aqui outros dois aplicativos ainda dominavam o território do compartilhamento de vídeos curtos - o *Musical.ly*⁵⁰ e o *Vine*⁵¹.

O *Douyin* continua existindo, e é a versão oficial permitida pelas diretrizes políticas da China, havendo algumas diferenças de operação, nesse sentido, entre ele o *TikTok*. Após algum tempo no mercado internacional, a *Bytedance* comprou o aplicativo com intuito mais semelhante ao do *TikTok* - seu concorrente direto, o *Musical.ly*. A base de usuários do *Musical.ly* foi absorvida pelo *TikTok*, aumentando ainda mais seu alcance no território ocidental, e potencializando os recursos nativos através da fusão dos dois aplicativos.

Estando contextualizada a sua origem, façamos então uma breve definição do que é o *TikTok* e quais são suas dinâmicas internas. Podemos

⁵⁰ *Musical.ly* foi um app para criação de vídeos, mensagens e transmissões ao vivo. Através dele, os usuários podiam criar vídeos com duração de 15 segundos a 1 minuto, utilizando faixas de som para acompanhá-los, podendo variar a velocidade da imagem e adicionar filtros.

⁵¹ *Vine* é um aplicativo que permite aos usuários gravar, editar e publicar seus cliques de vídeo em sequência de seis segundos.

definir o *TikTok* como uma mistura de aplicativo com rede social, que tem como objetivo o compartilhamento de vídeos de até 15 segundos de duração, com um trecho de uma música ou áudio narrado acompanhando. Se o usuário desejar, pode unir vários clipes em uma grande colagem que tenha, no máximo, um minuto.

Ele possui o diferencial de ter uma vasta gama de recursos de edição nativos - uma rede social que é também uma ilha de edição simplificada. É possível criar e adicionar trilha sonora, ajustar velocidades, cortes e transições, além dos famosos filtros, que vão desde uma simples mudança de cor até distorções de imagem, multiplicação de indivíduos em cena e até mesmo uma versão mais simples de *chromakey*⁵². Tudo isso apenas pelo celular, sem sair do aplicativo.

Pode-se afirmar que boa parte do sucesso do *TikTok* se deu graças aos vídeos de dança criados e compartilhados por seus usuários. Apesar de vídeos com outras temáticas - como comédia, receitas, tutoriais, desafios etc - também estarem presentes na rede social, os vídeos relacionados à produção de dança estão entre os mais populares, e que mais frequentemente viralizam. Não se tratam apenas de profissionais da dança utilizando uma rede social como meio de divulgação do seu trabalho, mas sim de uma iniciativa orgânica de indivíduos que (em geral) não são profissionais/estudantes de dança, e que criam frases de movimentos a partir do vocabulário corporal que possuem.

E não se trata apenas de uma dinâmica de *repost*⁵³ - é uma verdadeira produção em massa. Pela facilidade de criação de vídeos no aplicativo, os usuários do *TikTok* são mais rapidamente produtores de conteúdo, e exploram avidamente as suas possibilidades de criação. Uma das características mais notáveis do conteúdo compartilhado por lá é a constante evolução das técnicas de edição, desenvolvidas autonomamente pela base de usuários, especialmente as de transições.

Os usuários compartilham esse conhecimento construído entre si constantemente, através de diversas estratégias, diferentes abordagens de

⁵² Técnica de processamento de imagens cujo objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse, a serem posteriormente combinados com uma outra imagem de fundo.

⁵³ Ação de compartilhar nas redes algo que já foi publicado ou postado anteriormente por outro usuário ou site.

tutoriais. Essa intenção de não apenas criar, mas também ensinar aos seus pares como fazer o que se cria, é o tema sobre o qual nos debruçaremos a partir de agora. Especificamente pensando sobre as danças nativas do *Tiktok*, e quais as metodologias criadas pelos próprios *tiktokers*⁵⁴, e que baseiam as propostas corporais criadas na comunidade.

Metodologias *tiktokers* - repertório, ensino, aprendizagem, performance⁵⁵

Inicialmente, a dinâmica do acontecimento dos vídeos de dança ocorria da seguinte forma: um usuário cria um trecho coreografado de alguma música e posta em seu perfil; outros usuários aprendem aquela sequência coreográfica a partir da observação; estes outros usuários também postam seus vídeos reproduzindo o original, utilizando a mesma trilha sonora, através de um recurso da plataforma que agrupa os vídeos que usam a mesma trilha, facilitando o acesso de outros usuários aos vídeos de conteúdo similar. Um processo de criação, fruição e aprendizagem autônoma em dança, que se desenvolveu de forma instintiva pelos próprios *tiktokers*.

Quanto mais pessoas reproduzem a coreografia usando a mesma trilha, maior o alcance que a proposta dançada conquista, devido aos mecanismos de algoritmo utilizados pela plataforma. Essa dinâmica inicial ainda é bastante utilizada, e foi através dela que a base de repertório de movimentos da comunidade foi criando forma. Porém, a comunidade foi desenvolvendo outras maneiras de interação dançada para além desta, e também agregando outros recursos oferecidos no aplicativo nesse processo.

Não é possível categorizar o repertório de movimentos do *Tiktok* em nenhum estilo específico de dança, pois trata-se de uma grande fusão de qualquer que seja a experiência corporal que o usuário criador tenha em sua bagagem. É possível reconhecer referências das danças urbanas, gestuais cotidianos, danças populares de diversos países, coreografias da cultura pop,

⁵⁴ Termo comumente utilizado para referir-se aos usuários do aplicativo *Tiktok*.

⁵⁵ Há uma apresentação em vídeo, que foi utilizada para comunicação oral do conteúdo deste artigo no VI congresso científico nacional de pesquisadores em Dança, na qual é possível visualizar todas as estratégias descritas neste item. O vídeo está disponível no link <https://photos.app.goo.gl/bFMvDXYpm6BioFKw7>

brincadeiras infantis e diversas outras fontes. Mas na verdade trata-se de um repertório em constante atualização, e com bordas borradas.

Apesar de não ser possível definir uma única linguagem específica de movimento consolidada a qual pertença, as danças do *Tiktok* possuem sim uma identidade visualmente reconhecível; é a linguagem das danças do *Tiktok* - ou *dancinhas* do *Tiktok*, no diminutivo, como costumam ser chamadas. Geralmente são movimentos compostos por gestos que não exijam tanto da flexibilidade ou resistência muscular, nem que necessitem de conhecimento muito aprofundado em alguma técnica corporal específica para conseguir transpor para o corpo.

Há alguns movimentos bastante característicos do repertório do *Tiktok*, como as danças com os dedos, alguns movimentos de braço e tronco da linguagem hip hop, mobilizações de quadril..., Mas não há limitações específicas, é um repertório em constante expansão. Uma abordagem mais voltada para o ritmo corporal, musicalidade e agilidade, fazendo uso de movimentos simplificados, combinados em sequências que mantenham nos usuários o desejo de tentar aprender aqueles movimentos, sem preocupar-se demais se serão capazes de fazê-los ou não.

Uma característica também marcante é a presença de movimentos sincronizados, com exigência de certo grau de coordenação, que se visualiza principalmente na articulação das partes do corpo. A câmera é muitas vezes disposta de maneira estática onde um foco apenas enquadra todo o corpo ou parte dele, o que também delinea danças onde o corpo permanece no espaço de enquadramento definido e estático.

Ainda também, por este tipo de enquadramento estático, que muitas vezes se define pelo fato da pessoa posicionar os aparelhos em algum lugar para filmar a si mesma, a movimentação tende a não optar por locomoções no espaço e sim por movimentações que se limitam ao espaço limitado de alcance dos membros sem que haja deslocamento do corpo todo, o que Laban (1978) chama de *cinesfera*.

Além disso, a relação de criação desses movimentos do corpo com os recursos de edição e possíveis movimentos de câmera são parte desse repertório, sendo comum que a coreografia esteja ligada a algum efeito de imagem específico. Um exemplo dessa estratégia é quando os usuários

utilizam filtros de multiplicação de indivíduos em cena para criar o visual de um grupo dançando, quando há apenas um indivíduo material sendo filmado. Uma interação pensada dentro da lógica de fusão do corpo físico com o corpo digital. Nesta interação o corpo é expandido, através dos efeitos tecnológicos, para além das suas capacidades físicas ou ordinárias, usando as articulações com as imagens criadas, corpos extraordinários. A imagem é parte importante, junto do corpo e do movimento, então, na construção artística.

Com o crescimento e aprimoramento da rede, foram surgindo outras formas de interação a partir da dança dentro desse ambiente virtual. Utilizando alguns recursos de edição do aplicativo, os usuários criadores originais desenvolveram formas de facilitar o processo para quem deseja aprender uma sequência de movimentos. As quatro práticas mais comumente adotadas para ensino de repertório são: câmera lenta, decomposição de um movimento específico, associação palavra-movimento e associação *emoji*-movimento.

Na utilização do recurso de câmera lenta (que é nativo do aplicativo), os usuários criadores, após compartilharem a sequência coreográfica que desejam na velocidade regular, postam um novo vídeo desta mesma sequência, porém agora em baixa velocidade. O objetivo é que outros usuários aprendam os movimentos a partir da observação, o que se torna mais fácil ao observá-los desacelerados.

A estratégia de decomposição de movimento é mais adotada quando um usuário deseja ensinar um único movimento que possua um grau de dificuldade mais elevado. Este usuário, então, posta um vídeo decompondo esse movimento em partes, acelerando sua velocidade progressivamente. Não é comum haver narração nesse tipo de tutorial, mas alguns usuários também adicionam essa informação no conteúdo, unindo os recursos de observação e de escuta.

O uso do método de associação por palavras é feito utilizando o recurso de adição de texto na imagem, que é nativo do aplicativo. Os usuários utilizam palavras ou expressões para denominar o gesto a ser feito, dispõem todas essas palavras em caixas de texto no vídeo em que estão dançando sua sequência coreográfica, em ordem correspondente à ordem de execução dos movimentos. Alguns usuários acrescentam o diferencial de alterar a cor das

caixas de texto no decorrer da sequência coreográfica, conforme cada movimento vai sendo feito.

O movimento correspondente à linguagem escrita é variável de acordo com a intenção coreográfica do criador, sendo necessário associar cada palavra/expressão ao contexto de cada vídeo. Uma mesma palavra pode significar diferentes ações corporais, a depender do gosto de quem esteja propondo a interação.

Na associação *emoji*-movimento, os usuários criaram uma espécie de notação dos movimentos corporais por meio de *emojis*⁵⁶, na qual cada símbolo corresponde a um movimento validado pela comunidade como pertencente ao vocabulário de movimentos do *Tiktok*. É importante ressaltar que os símbolos representados nos *emojis* também não possuem atribuição exclusiva a um único movimento. Cada *emoji* pode sinalizar diferentes gestos, dependendo do combo que está sendo proposto.

Assim como no uso das palavras, o correspondente dançado é variável de acordo com a intenção coreográfica do criador, sendo necessário associar a notação a cada vídeo específico. Um *emoji* de seta para cima, por exemplo, pode estar associado a apontar os dedos para cima, a um movimento de empurrar para cima com as mãos, a um pequeno salto... O significado atribuído aos ícones é mutável, permeável, flutuante.

Frequentemente também são lançados desafios de dança que estimulam a habilidade de criação e improvisação, dentro do repertório consolidado pela comunidade *tiktoker*. Um exemplo de estímulo à improvisação é um desafio em que a proposta ocorre da seguinte forma: duas pessoas se colocam em frente à câmera, um usuário executa dois movimentos, após isso, seu parceiro inicia sua ação repetindo o último movimento que seu colega fez e acrescentando um outro, e assim segue a dinâmica por algumas vezes, não podendo repetir nenhum movimento já feito. Tudo isso sincronizado com a proposta melódica da trilha sonora.

Uma outra vertente da criação em dança dentro do *Tiktok* é aquela promovida por usuários que gostam de explorar um caráter mais performático, poético, experimentando possibilidades mais subjetivas de movimentação

⁵⁶ *Emojis* são representações gráficas usadas em conversas online, figuras das mais diversas como rostos com variadas expressões, elementos naturais, bandeiras, sinais e muitos outros.

corporal e edição de imagem. Nestes casos, não há essencialmente um compromisso em publicar algo reproduzível por outros usuários (apesar de ser possível), mas sim um interesse maior em desenvolver o caráter criativo de expressão mais individual de ideias.

Outra ação em dança presente no *Tiktok* são os famosos duetos - recurso de interação do próprio aplicativo, onde é possível gravar um vídeo dividindo a tela com o vídeo de outro usuário. Dois corpos virtuais, separados materialmente, que se encontram para dançar juntos na tela do *smartphone*. São muitas as possibilidades, e a todo momento surgem muitas outras. Recentemente criaram até mesmo um desafio que mais parece uma avaliação, testando quantas das coreografias que viralizaram na comunidade o usuário ainda se lembra. Mas o movimento de dança do *Tiktok* cresceu ao ponto de romper os limites do aplicativo.

Atravessando fronteiras

É comum que coreografias criadas no aplicativo para determinadas músicas sejam dançadas presencialmente em festas e encontros onde estejam presentes usuários da rede (em sua maioria, indivíduos das *gerações Y e Z*), havendo até mesmo encontros regionais de *tiktokers*, organizados por usuários de maior influência na comunidade, podendo até mesmo haver parcerias de patrocínio e publicidade com empresas privadas.

Eles criam, apreciam, aprendem e ensinam movimentos de forma digital, numa comunidade dançante organizada em rede, sem necessariamente haver intermédio de nenhum profissional de educação em dança. Mas, ao mesmo tempo, essa dança transborda para além do aplicativo, e no corpo a corpo biológico, essa conexão pela dança virtual se materializa através do encontro. Corpos virtuais que também são materiais, que transpõem essa dança do digital para o físico (e vice-versa), borrando limites dicotômicos - corpos híbridos, como nomeia Ivani Santana (2006).

Esse processo de produção e educação em dança, desenvolvido de forma autônoma e virtual, que surgiu no *Tiktok*, tem influenciado até mesmo o marketing dos lançamentos de *singles* musicais dos artistas pop da atualidade. Muitos deles - como a dupla *ChloexHale*, *Anitta*, *Mc Rebecca* entre outros - têm

adotado a estratégia de criar uma sequência coreográfica, com os movimentos do vocabulário corporal do *Tiktok*, associada à música que será lançada, incentivando os usuários do aplicativo a reproduzir e compartilhar, para que isso ajude o impulsionamento da divulgação da nova canção.

O ano de 2020 tem sido um período de consolidação do espaço de influência do conteúdo criado no *Tiktok* de uma forma geral, mas em especial das danças que de lá se originam. O impacto do potencial criativo dos usuários na indústria, e também nas relações sociais, é inegável. De que forma o campo profissional da dança têm se permitido afetar por esse fenômeno, e sob quais lentes observamos a sua relevância para a dança enquanto área de conhecimento?

O episódio *Wap*

Recentemente o *Tiktok* começou a ter muitas adesões de profissionais da dança tentando ganhar popularidade na rede mais badalada do momento e impulsionar a carreira. Mas parece que alguns destes profissionais não se adequaram ao repertório de movimentos da comunidade, e começaram a elevar o grau técnico em suas propostas de sequências coreográficas.

Esse acontecimento teve certo impacto nas interações dentro da comunidade. É possível observar um crescimento na popularidade de coreografias com maior grau de dificuldade, e até mesmo uma separação entre os usuários que conseguem reproduzi-las, e os que preferem a estética inicial de movimentos, aqueles mais simples. Isto aponta para uma (lamentável) quebra no acordo social dos indivíduos dançantes do *Tiktok*, e também um inconsequente incentivo para que pessoas sem a preparação física necessária para fazer certos movimentos venha a se lesionar.

O último caso viral operando nesta lógica foi o da música *Wap*, da rapper *Cardi B*. Recentemente um usuário elaborou uma frase de movimentos de elevadíssimo grau técnico para um trecho dessa canção, misturando elementos de linguagens como *twerk*, *stiletto* e *jazz*. Saltos com *grand battements*, quedas e recuperações velozes, deslocamentos pelo chão e até mesmo um movimento de abertura de pernas (como num *grand ecárt*) para finalizar.

É evidente que esse tipo de proposta de movimentação difere, e muito, da linguagem que foi consolidada pela comunidade. Todavia, muitos usuários começaram a reproduzir a coreografia, e é óbvio que não faltaram vídeos registrando ocorrências de inúmeras lesões. Ao que parece, seja por imprudência ou por falta de informação, o desejo de demonstrar que se consegue fazer movimentos considerados mais difíceis é maior do que o de preservar a integridade do próprio corpo.

Por incrível que pareça, há um discurso presente entre alguns estudantes e profissionais da dança que estão inseridos no aplicativo, que tem promovido certa hierarquização, desvalorizando toda uma linguagem corporal que a comunidade criou antes da chegada deles. Incentivando uma rivalidade sem propósito, e colaborando para o enfraquecimento de uma rede dançante tão viva que se formou espontaneamente.

“Dancinha”?

Diante dos fatos apresentados até aqui, é possível afirmar que as “*dancinhas do Tiktok*” estão longe de ser uma coisa qualquer. Há um processo de experiências corporais híbridas que fundamenta toda uma rede de criação, performance, apreciação, ensino e aprendizagem. É sabido que o conceito de existência se dá de forma mais híbrida nas relações corpo-tecnologia a cada geração, e a comunidade dançante do *Tiktok* é um excelente exemplo disso.

Estamos presenciando um período em que “a confluência da arte com a mídia representa um campo de possibilidades e de energia criativa que poderá resultar proximo num salto no conceito e na prática tanto da arte quanto da mídia” (MACHADO, 2010, p. 27). As danças nativas do mundo digital, ainda que perigosamente emaranhadas a interesses comerciais, não necessariamente estão fadadas ao esvaziamento de sentidos, e é necessário reconhecer a potência que há na fusão corpo-mídia.

Nossas experiências direcionam nosso olhar sobre o mundo, e o mundo digital influencia o nosso conceito de experiência. E pensar na experiência corporal e nas práticas educativas em dança para as novas gerações, implica compreender que Indivíduos nascidos na era digital viveram processos de construção da identidade permeados pelos ideais de globalização digital,

naturalizaram dispositivos tecnológicos e experienciaram processos de compreensão destes como partes de si próprio - para além da ideia de extensões de si, como havia proposto Marshall McLuhan.

A percepção de corpo e o fazer artístico em dança são afetados pelas novas configurações das sociedades em redes digitais. Como dito por Maíra Spanghero (2003), “o que se tem hoje são as novas tecnologias, as tecnologias digitais, que permitem outras construções de percepção, diferentes explorações para o movimento e novas organizações para o corpo-no-espaco-tempo.” (SPANGHERO, 2003, p. 28)

Outras questões também cercam este fenômeno, tendo em vista que a linguagem da dança é ainda muito presa à sua função de entretenimento para a maioria da população. Os usuários do *Tiktok* têm consciência de que estão produzindo artisticamente e pedagogicamente a linguagem da dança? O que ainda se entende por dança como campo de produção de conhecimento na atualidade?

Até mesmo para os profissionais e pesquisadores de dança, será que esses processos de ensino e aprendizagem são considerados como tais nesses novos modos de se fazer e ensinar arte (dança)? Como trabalhá-los de forma a contribuir para dar visibilidade e legitimidade à dança como área de estudo, pesquisa, ensino e arte?

Lembremos de Paulo Freire (2017), quando ele pontua que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino” (2017, p. 30), no sentido de salientar o papel da constante pesquisa das relações de ensino da dança que não param no tempo. Entender que a dança é um campo de produção de conhecimento, é também estar atento aos novos movimentos, contextos e práticas que se criam.

Danças nativas de ambientes digitais, e mais especificamente as que não se encaixam em definições acadêmicas - como as danças do *Tiktok* - não necessariamente são esvaziadas de estratégias metodológicas e processos criativos. Mas, para observar atentamente tais fenômenos, é necessário se despir de preciosismos, e de ideias sobre o corpo ainda agarradas à obsolescência. Preservar o que de bom foi construído, mas sem se fechar para o que segue sendo construído a cada instante.

São outros olhares, outras formas de comunicar, outros corpos. A dança-educação, enquanto área de conhecimento, precisa estar sensível às variações de conceito de corporeidade e existência de cada geração. Tendo o cuidado de não invalidar experiências, de ordem virtual ou híbrida, não mediadas por profissionais, mas sim buscando compreender os processos de formação dessas experiências corpóreas que extrapolam as salas de aula, os limites da materialidade e que desafiam os conceitos daquilo que definimos como dança.

Referências

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. **A sociedade em rede: Do Conhecimento à Acção política.** (Conferência). Belém (por): Imprensa Nacional, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

MARQUES, Isabel A. **Ensino de dança hoje: Textos e contextos - 4.** São Paulo: Cortez, 2007.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de Comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1969.

SANTANA, Ivani. **A dança na cultura digital.** Salvador: EDUFBA, 2006.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Sites

https://www.tiktok.com/pt_BR/

<https://gauchazh.clicrbs.com.br/economia/noticia/2020/03/isolamento-muda-habitos-e-aumenta-consumo-de-internet-em-casa-ck899o15o023101rza4a8nu42.html>

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/zoom-tiktok-e-facebook-estao-entre-apps-mais-baixados-de-abril.ghtml>

<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2019/08/conheca-chinesa-bytedance-startup-mais-valiosa-do-mundo.html>

<https://canaltech.com.br/startup/o-app-chines-que-passou-a-uber-e-se-tornou-a-startup-mais-valiosa-do-mundo-124042/>

https://olhardigital.com.br/dicas_e_tutoriais/noticia/tiktok-tudo-sobre-o-app-de-videos-curtos-que-virou-febre/90786

ISADORA NOW! FLUXOS, QUESTIONAMENTOS E REVERBERAÇÕES DA DANÇA MODERNA DE ISADORA DUNCAN NA CONTEMPORANEIDADE

Cristiane Pinho (UFBA)

Isadora Now! é uma comunicação que proponho a partir do legado da dança moderna de Isadora Duncan, seus fluxos, rastros e reverberações no contexto contemporâneo de pandemia mundial, que acomete o século XXI.

Dialoga, analisa e propõe questões reflexivas tendo como ponto de partida o corpo dessa mulher que em seu tempo dançou os elementos da natureza, a liberdade, o ideal grego e a arte renascentista.

Uma mulher que procurou colocar poesia em seu cotidiano, tornando-se uma das personalidades mais influente do seu tempo.

Expressar o que é mais moral, saudável e bonito na arte (KURTH, 2004, p.39).

Sua dança e seu posicionamento político social, desencadearam reações e estiveram presentes em momentos de glória e também em cenários bélicos de contextos caóticos, muito semelhantes ao que vivemos atualmente no mundo pandêmico.

Aos 37 anos, Isadora vivenciou os horrores da primeira guerra mundial (1914-1918), período que cedeu sua escola para ser um hospital de campanha para os feridos da guerra.

Seus movimentos se insurgiram contra a violência, a opressão às mulheres, as desigualdades, a destruição da cultura e da arte, os diversos tipos de padrões morais e estéticos que incluíam as vestimentas, que se dava pelo uso de túnicas inspiradas nos modelos gregos e os pés descalços, a fim de proporcionar ao corpo liberdade de movimentos. Uma premissa de libertação para as relações que construímos com os nossos corpos ao fazer da dança um ato político.

Pode se dizer que Isadora se comporta como vanguardista nessa síntese que alia corpo e liberdade, uso do corpo como território, de lugar de fala, sentença de gerenciamento social, dente de um contexto espaço

temporal, estar numa guerra reverbera desestruturas de várias ordens, assim Duncan assume sua posição social também. O lugar de fala que não se resume apenas numa construção de estigma social, também se reverbera, no caso de Isadora, como ação ou reação, ação duas vezes.

[...] Não há política sem encarnação, em alguma região e momentos precisos da existência de vida social em seu conjunto de relações. Pois, é tal encarnação que afeta os sujeitos que compõem o corpo político criando e sustentando vínculos (SAFATLE, 2016, p.20).

Na jornada de construção de vínculos a partir da sua dança, contou com o apoio e o envolvimento de sua família, desde a sua mãe Mary Isadora Grey (1849-1922), seus irmãos Augustin e Raymond e principalmente Elizabeth Duncan, sua irmã que a ajudou na criação da escola de dança de Isadora, sendo presença atuante como educadora de crianças e jovens para o desenvolvimento, consolidação e disseminação desta nova ideia de arte e educação concebida por sua irmã. Era comum ouvir Elizabeth Duncan dizer: A dança tem um uso, não é ficar se agitando é enfrentar a vida (KURTH, 2004, p.42).

Isadora Duncan (1877-1927), foi uma dançarina californiana que trouxe consigo um desejo de liberdade, sobre um novo pensamento de dança que permitia ao corpo uma movimentação mais natural em contraposição ao corpo subjugado pelo balé clássico.

Conhecida como revolucionária e rebelde, Isadora ao negar o que estava posto, propõe o transbordar de um novo pensamento sobre o corpo para dignificar a dança, devolvendo-lhe o seu lugar sagrado como valor elevado de arte, conferindo a mesma um caminho de aprendizado e reflexão. Sim, sou revolucionária. Todos os verdadeiros artistas são (LUFT, 1996, p.121).

Desafiando os padrões e a sociedade da época, inaugurou uma nova estética de dança, que contribuiu e até hoje influencia mulheres, gerações de dançarinos e educadores.

Diante do seu legado, reverberam novos modos de existir e com isso nos deparamos com questionamentos pertinentes para o momento que vivemos no Brasil, acometidos pela pandemia, causada pelo vírus COVID-19.

Ecoam perguntas que certamente foram feitas e respondidas por Isadora, com a continuidade do seu trabalho e afirmação da sua arte, insistindo diante das dificuldades que sempre fizeram parte da sua história.

Então, como continuar dançando? Como anda a nossa veia, o nosso espírito revolucionário de dança? Por que é importante dançar Isadora na contemporaneidade no atual cenário de pandemia que vivemos? Como você e seu corpo podem oferecer respostas para tais questionamentos? Como se manifesta a sua movimentação através da tela do computador? O que colecionaremos dessas experiências em nosso corpo pandêmico? O que contaremos dessas contaminações? Qual a sua dança de agora?

Esta escrita-corpo-manifesto procura caminhos para desalienar, encontrar respostas para essas questões e propõe a continuidade da dança para que possamos criar, respirar, sendo nós mesmos, desafiando a barreira do isolamento social, reavivando a matéria corporal que se degrada no *Live and let die* contemporâneo de corpos bloqueados no virtual, na *Live* de vida que nega o corpo *offline*, reinicia a máquina em eco político de força *online*, em um corpomídia de seu tempo que ao colecionar fragmentos do passado e atualizá-lo, reage, corpa e manifesta as experiências que vivencia, aproximando-se do princípio filosófico de expressão e liberdade que Isadora propôs.

O corpo não é um meio por onde a informação passa, pois, toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos e não um lugar onde as informações são armazenadas e abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que a teoria corpomídia (KATZ & GREINER, 2010) trabalha e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão causal. A mídia, a qual a teoria corpomídia se refere, diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo de maneira permanente e dinâmica. A informação se transmite em processo de contaminação. (GREINER, 2005).

No passado, o corpo era considerado a maior tecnologia, lugar originário de movimentos de expressão de ideias, sendo o corpo do dançarino esse canal mídia de seu tempo e construtor de histórias. Embora, atualmente, o corpo está sujeito aos avanços tecnológicos da contemporaneidade.

Seguindo o fluxo desta investigação pela natureza dos movimentos e pelas formas de comunicação que se originam no corpo que entra em contato

com essa técnica e que geram ações cognitivas, acredito no desenvolvimento de uma forma expressiva ou numa caligrafia de significâncias e significados.

O corpo não cessa de conhecer, de se relacionar com os ambientes e, nesse sentido, nem quando está submetido a algo ou alguém, torna-se um objeto passivo. Ele continua gerando signos (GREINER, 2005).

O corpo não é um processador porque processadores não mudam de forma quando lidam com as informações com as quais se relacionam. Uma televisão não brilha mais ou menos quando noticia uma bomba matando civis no Egito ou nascimento de um urso panda no zoológico. Um liquidificador não altera a sua aparência quando processa uma sopa de batata ou um *milk shake*. mas o corpo, sim, se transforma em acordo com o tipo de informação com o qual lida justamente porque transforma o corpo (KRATZ, GREINER, 2015, p.9).

Em sua época, Isadora fez a sua voz individual destacar-se do coro, sugeriu o coletivo, mas esteve sozinha em muitos momentos sem qualquer tipo de apoio ou recursos, sob o crivo dos olhares descrentes da sua nova concepção de dança.

Era sempre observada com indignação e desprezo pela ousadia em fazer uso em suas coreografias de composições dos grandes músicos que admirava, como: Richard Wagner (1813-1883), Frédéric Chopin (1810-1849) Ludwig Van Beethoven (1770-1827) e Franz Schubert (1797-1828).

A grandiosidade das músicas desses compositores impulsionava e inspirava Isadora, ao passo que afirmava a sua condição feminina, autônoma e criativa, valorizando o gênero e o posicionamento de uma mulher artista, em meio a preconceitos em contínuo atravessamento de fluxos pandêmicos. Desta maneira, fez do seu corpo o epicentro da revolução de mudança que queria ver no mundo.

Agora, como mulher, dançarina, atriz, artista e soteropolitana, me vejo diante dessas questões, confrontada nessa escrita que não pode sublimar ou aceitar como normal a marca que já ultrapassa 140 mil mortos pela COVID-19 no Brasil.

Tal qual Isadora, estamos envolvidos em um cenário de uma “guerra” insalubre des governada por políticas públicas que legitimam a contaminação nociva e em massa.

Localizada nos trópicos, resido em uma cidade do nordeste brasileiro, Salvador-Bahia, terreno fértil, rizoma de Apolo, Dionísio, Caboclos Santos e Orixás, onde brotam princípios de trocas artísticas e pujança corporal, na terra de um povo que dança, luta, vive, sobrevive e ao reafirmar a sua existência, mascara a sua angústia nesse tenebroso e incerto cenário.

Nesse momento histórico, não somos mais a harmonia utópica do “Brasil Pandeiro”, cantada pelo idealismo dos Novos Baianos, tão pouco refletimos a vivacidade idílica das cores nos versos cantados por Ary Barroso em “Aquarela do Brasil”.

Atualmente, refletimos um Brasil pandêmico, espelhando essa infeliz dessemelhança colocada nessa escrita, que nos remete ao que viveu Isadora e a sua dança, que representa uma convocatória para a vida, para o *front*, para a verdade do atual, em que criar pontes de afetos e aprendizagens para o mundo é uma estratégia de sobrevivência.

Agora estamos diante de algo que não podemos ver, contaminados pelo invisível, enquanto corpo sentimos e somos levados a permanecer isolados como forma de nos proteger, fazendo do nosso “quadrado” o palco das nossas revoluções cotidianas de um tempo que se esvai a cada dia. E o que nós, dançarinos iremos dançar?

Brasileiros, confusos, cafuzos, obtusos, vilipendiados a cada respiro, a cada ar que nos falta, em nossos corpos, nossas camas, ideias, corpos impermanentes diante da luta, luta de corpo, luta de vida, luta de luto, luto de tudo, luto por todos, perdas, ganhos, sabores, dissabores, amores, desamores, contusões, contaminações, contorções em reflexões de um abismo errante, diante dessa inexorável tragédia que se transformou o Brasil, país sem futuro, sem vergonha de ter vergonha em ser verniz de barata.

Numa sociedade em decadência, a arte, para ser verdadeira, precisa refletir também a decadência. Mas, a menos que ela queira ser infiel à sua função social, a arte precisa mostrar o mundo como passível de ser mudado. E ajudar a mudá-lo (FISCHER, 1967, p.58).

Como Isadora, devemos, vamos reagir!

Fazer da criação um ato revolucionário de reinvenção de si, operar modos de existência e resistência.

Insistir na existência!

Como Isadora, devemos, vamos reagir!

Agir como num *front* tênue, hoje existem outras ribaltas e outras resistências, embora mulheres precisem reincidir na prova de que são capazes, hoje, para cada mulher atuante, que vocifera ou silencia, Isadoras precisaram existir para que essa alforria fosse alegada.

No mundo alienado em que vivemos, a realidade social precisa ser mostrada no seu mecanismo de aprisionamento, posta sob uma luz que devesse a alienação do tema e dos personagens. A obra deve-se apoderar da platéia não através da identificação passiva, mas através de um apelo à razão que requeira ação e decisão (FISCHER, 1967, p.15).

Insistir na existência!

O movimento como ato reflexivo, como potência de agir!

Sagrando Foucault, com alegação de seus corpos dóceis que aderem s estigmas e locações sociais previsíveis, todos que saem dessa tipologia, reverberam, constituem-se em personagens emblemáticos, toda sociedade precisa de quem subverta sua ordem, ainda que ela também não prescindia de prescrições, alguns párias são fundamentais.

Consagrar o nosso viver, através da arte e da dança!

Ultrapassar o modo tela cheia!

Dançar à liberdade!

Insistir na existência!

Olhar para o século passado e compreender o que foi dito, se faz necessário no tempo de hoje, para restabelecer a conexão com nós mesmos,

restaurar a nossa ânsima de vida, a partir de um dos elementos constitutivos do nosso mover de agora, que trata da concepção do plexo solar, localizado no centro do peito, no chakra cardíaco, local que Isadora acreditava ser o motor gerador de todas as emoções, morada de Dioniso, Deus grego representado pelo vinho, pelo sangue, pelas moções, festividades e pela fertilidade, aquele que é em si o próprio impulso da natureza. Nesse seguimento, em consonância com os conceitos propostos por Duncan pelo princípio do movimento das ondas do mar, em seu ir e vir, fluxo e refluxo entre cheias e vazantes, o movimento que ao findar reinicia-se, assim como a vida.

Eu passei longos dias e noites no estúdio buscando a dança que podia ser a expressão divina do espírito humano por meio do movimento do corpo. Ficava por horas com minhas duas mãos cruzadas entre os meus seios, cobrindo o plexo solar... eu estava buscando e, finalmente, descobri o motor central de todo o movimento, a cratera de potência, a unidade a partir da qual todas as diversidades de movimento nascem, o espelho da visão para a criação da dança (KURTH,2004, p. 98).

Analogicamente, como a natureza, vivemos períodos de harmonias e desarmonias, calma e crises, organização, caos, queda e recuperação entremeados pela crise que se instaura em nós, capaz de criar uma onda de movimentos, um ato reflexivo, como corpo que dança, operador de existências e resistências, um corpo que existe e é vivo.

Em conexão com esse fundamento criado por Isadora, baseados em nossos próprios impulsos e pela inspiração que a sua arte provocou, podemos subverter o *establishment*, transbordar nossos sentimentos conectados com nós mesmos, com a nossa respiração e nossos fluxos tendo como ponto de partida a expressividade que a sua dança criou. o homem como medida de todas as coisas, como criador de si mesmo (FISCHER,1967, p.104).

Now! No aqui e no agora, encontro chão, território de criação que potencializa o meu dançar e materializa a minha escrita, em que meu "corpoduncan" reflete a memória de tantos outros, é a potência do próprio corpo que não desiste e estabelece um espaço de compartilhamentos com pessoas do mundo inteiro que viralizam conhecimentos e assim se deixam inspirar por Duncan.

Seu pensamento ressoa em movimentos, respirações como uma proposta de dar visibilidade ao corpo, potência política, que se abre na insistência para a expressão, que diz não para essa necropolítica de um estado que diariamente decreta a nossa morte social e insiste em silenciar a arte e seus artistas. A arte é maior do que os governos (LUFT, 1996, p.119).

Por isso, o “corpoduncan” age e reage, reverbera o humano, a natureza, a liberdade, a harmonia e a sensibilidade.

Insistir na existência!

Dançar a liberdade!

E se lembrarmos da ideia de Rousseau, para quem a verdadeira liberdade é a capacidade de dar a si mesmo a própria lei, ser legislador de si mesmo, então sermos obrigados a dizer que a possibilidade do trabalho é o exercício mais importante para a efetivação do conceito moderno de liberdade. No entanto, é evidente a natureza profundamente disciplinar dessa modalidade de autogoverno que é o trabalho. Trabalhar implica submeter a vontade a uma hierarquia de prioridades, submeter o tempo a um padrão de cálculo, ocupar espaço de determinada forma, limitar a atenção, adiar certas exigências de satisfação. Mas só posso suportar essa submissão porque compreendo o trabalho como resposta a um “chamado” que me dá forças para perseverar na vontade, para abrir mão do gozo imediato e controlar meus desejos. Tal chamado me ensina que, quando a carne fala mais alto, devo “tomar banhos frios e trabalhar na minha vocação” de maneira compulsiva. Nesse sentido, trabalhamos não apenas para ser reconhecidos por um Outro que habita nossas fantasias, que nos observa como se estivéssemos num panóptico privado, que nos “chama” para assumir um tipo de relação como os desejos e com a vontade que funda a idealidade de nossa própria realidade (SAFATLE, 2016, p. 165).

Corpo Manifestado

Por quê estamos neste momento em que os abismos se esgueiram a cada passo, a cada um que se vai, a cada ar que nos falta?

Forçados a acreditar em viver uma remota vida, contidos entre o controle o descontrole!

Como Isadora, estamos vendo o nosso céu desabar, como nunca antes...

Lá e agora cá, e ela tem experiência de céus desabarem em sua cabeça, em um sem fim que parece não cessar.

Confinados procuramos nossa coragem na réstia de sol que entra pela janela.

Insistir na existência!

Pés descalços, na terra

Dançar à liberdade!

Fortalecer a fé!

Consagrar a dança!

Esta escrita não se constrói com a função meramente acadêmica!

Não quer seguir a métrica

Não se compõem no plano achatado das horas

É um lamento!

Um desabafo!

Uma convocação!

Um respiro!

Um manifesto!

Um protesto

Em nome de todas as revoluções diárias!

Um sopro de esperança de um futuro sequestrado

Uma cantilena, um mantra diário que convoca a construção da nossa biografia!

Um contra a inércia!

Um contra a desistência!

A favor da existência!

Espirais!

Para dançar a dança da vida

Não desistir do modo *ON*

Preencher os espaços em tela cheia

Assegurar a habitação da arte, do movimento, da força e do gesto em nossa casa corpo, templo de criação!

Chegada ao fim desta escrita, ano pandêmico, se faz necessário lembrar os 93 anos da morte de Isadora Duncan, 14 de setembro de 2020.

Em meio a esse acontecimento e tantas memórias, deixo-me fluir nessa escrita.

Não temos o que lamentar!

Mergulhadas na contemporaneidade, relembramos a morte física dessa artista, mas ela e sua obra pulsam em nós, a cada movimento feito, a cada pessoa que executa um gesto e em cada criança que sorri ao fazer um skip.

Não podemos negar a condição inexorável da morte e baseada no movimento das ondas que tanto a inspirou, procuramos entender o seu mistério, a continuidade dos fluxos e refluxos.

A onda... manifestação luminosa e arrebatadora da natureza em sua máxima pulsão de liberdade em movimento.

Na onda existe a beleza, a vida e a morte, pois quando uma onda finda outra começa, por isso convocamos a vida.

E enquanto continuarmos dançando, humanos e Deuses se entrelaçam entre céu e Terra e dançam conosco, preenchem nossos espaços para enfim, nos dissolvermos na necessidade das coisas.

E nesse ano em que relembramos, mais uma vez, a sua morte, fazemos do corpo um lugar de festa!

De pés descalços, com as mãos no plexo, estabelecemos conexão com os nossos plexos, com a natureza e meu corpo se refaz nesse texto.

No correr do senhor tempo, renasce em nossos corpos e acende os nossos plexos, o rastro, a chama que ainda permanece viva através das dançarinas Duncans ao redor do mundo, que continuam deixando Isadora ser sua, nossa fonte de inspiração.

A cada dia morremos, a cada dia renascemos e nesse ir e vir da vida-morte-vida, dançamos com a leveza da criação primordial e com a força dos quatro elementos: ar, água, terra e fogo, deixamos a luz entrar e acender nossas vidas.

Em direção ao sol e as estrelas compartilhamos a existência.

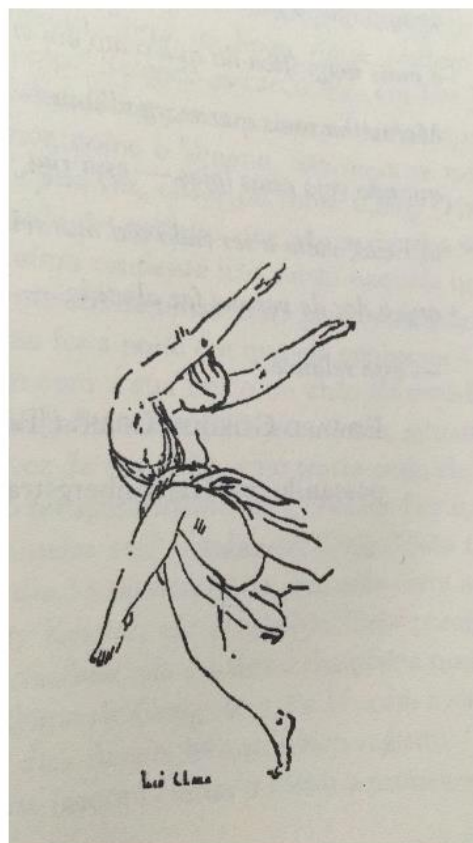
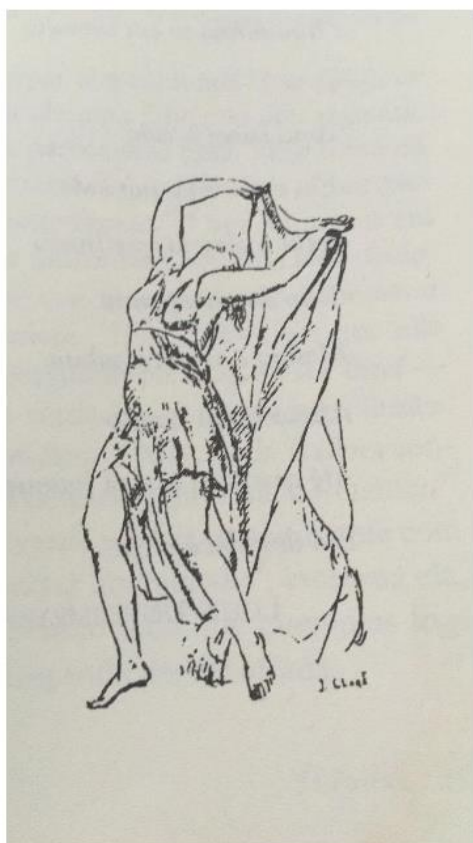
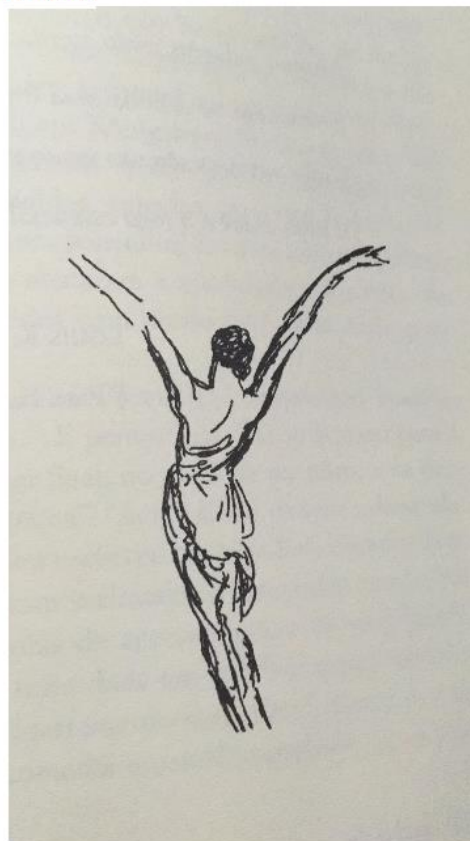
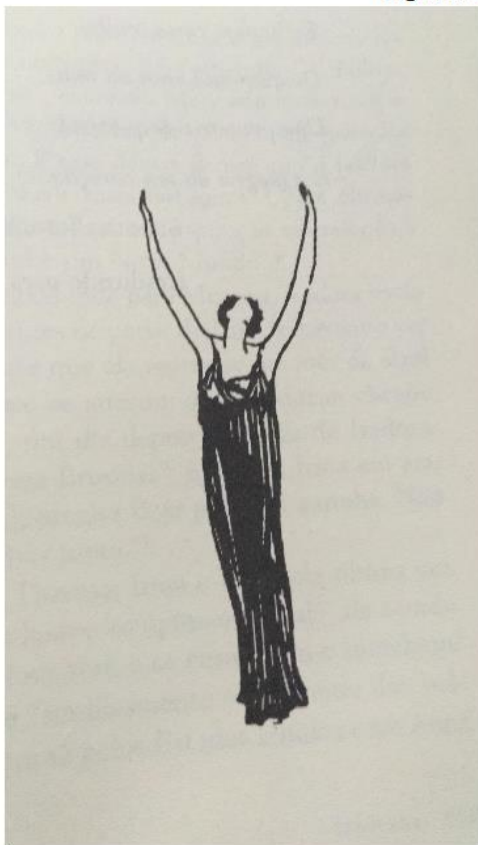
Deixamos morrer o velho e transcendemos para o novo em potência de existir.

Que através da arte, da dança venham todas as mortes e em seu fluxo todos os renascimentos.

Em gesto universal saudamos a vida!⁵⁷

⁵⁷ PINHO, Cristiane. Isadora Now!. Disponível em <https://youtu.be/65WuZOZ7RWM>. salvador, 2020.

Figuras: José Clará



Fonte: Isadora uma vida sensacional, 2004.

Referências

CHENEY, Sheldon. **The art of the dance**. New York Theatre Arts Books. 3ª edição 1977.

DUNCAN, Isadora. **Minha vida**/Isadora Duncan; Tradução: Gastão Curls. 9ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1985.

DUNCAN, Isadora. **Fragmentos autobiográficos**/Isadora Duncan: Tradução de Lya Luft. Porto Alegre: L&PM, 1996.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte. Uma interpretação marxista**. Tradução. Leandro Konder: Zahar Editores. Rio de Janeiro, 1967.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução. Raquel Ramalhe. 41ª ed. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

KATZ, Helena e GREINER, Christine (orgs.). **Arte e cognição. Corpomídia, comunicação, política**. São Paulo: Annablume, 2015.

KURTH, Peter. **Isadora uma vida sensacional**. Tradução: Cristina Cupertino. São Paulo: Globo, 2004.

MOURA, Gilsamara. **Ágora: modos de ser em dança**. Volume 1. São Paulo: Ed. Jogo de palavras, 2018.

SAFATLE, Vladimir. **O Circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

A PRÁTICA DA DANÇA COMO ESTRATÉGIA DE MOVIMENTAÇÃO CORPORAL EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO

Mesaque Silva Correia (UFPI)
Dilma Da Silva Araújo (UFPI)
Edilberto Alves Dos Santos (UFPI)
Iago Moreira De Santana (UFPI)
Ivana Maria Cabral Paiva Dos Santos (UFPI)

INTRODUÇÃO

Uma doença desconhecida que afeta a capacidade respiratória e progride rapidamente para casos de internação e óbito apareceu no fim do ano de 2019, na província chinesa de Wuhan e se espalhou rapidamente por todo mundo, se apresentando como um dos maiores desafios sanitários em escala global deste século (BARBOSA BATISTA; VIEIRA FERNANDES, 2020).

A inesperada e incontrolável disseminação do novo coronavírus (SARS-CoV-2) pelo mundo, associada à sua gravidade fez com que a Organização Mundial da Saúde (OMS) caracterizasse a situação como pandemia (FREITAS; NAPIMOGA; DONALISIO, 2020). A partir de então, o que tem se observado é um esforço por parte das organizações de saúde e do poder público no sentido de conter o avanço e disseminação da COVID-19, uma nova síndrome respiratória aguda grave (SARS-CoV-2) humana altamente transmissível com indução de quadros de infecção respiratória severa, que não discrimina por classe e não seleciona segundo o passaporte (FREITAS; NAPIMOGA; DONALISIO, 2020).

O insuficiente conhecimento científico sobre o novo coronavírus, sua alta velocidade de disseminação e capacidade de provocar mortes em populações vulneráveis ou não, geram incertezas sobre quais seriam as melhores estratégias a serem utilizadas para o enfrentamento da epidemia em diferentes partes do mundo (BARBOSA BATISTA; VIEIRA FERNANDES, 2020). Entre as diversas orientações, a que ficou relativamente bem estabelecida entre os pesquisadores e profissionais de saúde direta ou indiretamente envolvidos com o enfrentamento da epidemia foi o “distanciamento social” como melhor estratégia para diminuição dos índices de contágio.

Com as restrições para sair de casa, as escolas, os salões de dança, as academias, os parques, e os espaços públicos para realização da prática da atividade física e demais práticas corporais se fecharam, os encontros foram proibidos, sair de casa ficou perigoso. Entretanto, os profissionais da saúde continuaram orientando a população para manter-se fisicamente ativa. Diante desta nova realidade, os profissionais da Educação Física e da dança substituíram as aulas presenciais pelas aulas virtuais, as escolas, os salões de dança, as academias e os parques deram espaços as salas, varandas e quintais.

O que foi de extrema importância para manutenção da saúde física e mental da população brasileira, pois, diante da ameaça que o novo vírus oferece à saúde das pessoas, manter um comportamento sedentário pode ser ainda pior. Isso porque as práticas corporais melhoram o sistema imunológico e ainda contribui para a proteção e o combate às doenças crônicas, que podem agravar as consequências do Coronavírus (WERNECK; CARVALHO, 2020).

Além disso, manter-se fisicamente ativo pode oferecer também benefícios psicológicos, como promover a sensação de bem-estar. Esse é um fator importante a ser observado, uma vez que a nova rotina proposta pela pandemia pode ser um fator estressante e gatilho para a ansiedade (CORREIA, 2008).

Em razão disso, a dança como prática corporal que possibilita benefícios para o corpo e para a mente dos praticantes pode apresentar-se como uma das opções mais viáveis para que os sujeitos atendam as recomendações dos profissionais da saúde — manterem-se fisicamente ativos (CORREIA, 2008; MILANI, 2015).

Isto porque, ao dançar os sujeitos relaxam, liberaram endorfina, dopamina e serotonina, hormônios que dão a sensação do prazer e, por isso, vai ajudar a combater o estresse, muito presente na vida das pessoas em tempos de isolamento social (FERREIRA, 2009). Além disso, as aulas de dança podem ser praticadas em grupos virtuais, o que vai ajudar os alunos na socialização, ainda que virtual.

Diante das ponderações aqui apresentadas questiona-se: Como a prática da dança pode se constituir em uma estratégia de movimentação corporal em tempos de pandemia? Quais os tipos de danças utilizados pelos

professores de Educação Física e Dança em suas aulas virtuais? Quais as significações que professores e alunos vêm produzindo sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia no decorrer das aulas virtuais?

Frente a estes questionamentos, os objetivos desse estudo são de verificar como a prática da dança pode se constituir em uma estratégia de movimentação corporal em tempos de pandemia. Identificar os tipos de danças utilizadas por professores de Educação Física e Dança em suas aulas virtuais e analisar as significações que professores vêm produzindo sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia.

A PROMOÇÃO DA SAÚDE POR MEIO DA DANÇA EM TEMPOS DE PANDEMIA

Guttierrez (1997) caracterizou a área da Promoção da Saúde como o conjunto de atividades, processos e recursos, de demanda pública e privada, que tem por finalidade oferecer aos cidadãos melhores condições de bem estar físico e social, assim como facilitar o acesso aos bens e serviços sociais, que de alguma forma vão favorecer o desenvolvimento de conhecimentos, atitudes e estilos de vida saudáveis.

Pelos estudos de Teixeira (2002) entende-se que o Ideário da Promoção da Saúde ampliou a compreensão do fenômeno da saúde, deixando-a mais próxima das noções de qualidade de vida, do que da de ausência de doenças, por levar em consideração em nível macro os determinantes sociais, políticos e econômicos e, em nível micro, o desenvolvimento da autonomia dos sujeitos, atentando para os riscos que sua ausência pode provocar.

Diante da multiplicidade do debate em questão, cuja apreciação mais profunda extrapola os limites deste artigo, é possível considerar que esse movimento impulsionou profundas mudanças na saúde pública, contribuindo de certa forma para a reconstrução do conceito de saúde, muito embora esta marcha tenha se iniciado com a intenção de prevenção de doenças. Porém, os debates posteriores na comunidade científica na área da Educação em Saúde favoreceram a ampliação do conceito de saúde para além da ausência de doenças, englobando fatores como a capacitação pessoal e comunitária, além

de responsabilizar o Estado pelo desenvolvimento de políticas públicas e de ações intersetoriais.

Por outro lado, é legítimo considerar ainda que o conceito de saúde nesta perspectiva passa a ser compreendido como um elemento essencial da vida cotidiana. É o instrumento pelo qual o ser humano pode alcançar suas aspirações e realizar seus sonhos durante sua vida. Em razão disso, a Promoção da Saúde é um tema relevante na atualidade, em especial num momento em que o mundo passa por uma pandemia que coloca desafios para os profissionais das diversas áreas no sentido de estruturação e ampliação de práticas educativas que evidenciem os cuidados para com a saúde.

Candeias (1997) defende que uma proposta de atividade física baseada na perspectiva da Promoção da Saúde deve ser percebida como uma combinação de apoio educacionais e ambientais, que devem visar ações e condições de vida pertinentes à saúde.

Assim, o papel do educador em saúde é de investir na formação dos cidadãos e trabalhar para a construção de espaços verdadeiramente democráticos, principalmente com grupos populares, de modo a desenvolver práticas que sejam coerentes com as necessidades identificadas pela comunidade e que possam ser avaliadas e revisitadas periodicamente.

Desta forma, a crise de saúde pública causada pelo aumento do volume de pacientes contaminados pelo coronavírus abriu uma série de debates na academia, inclusive acerca dos modos de pensar as estratégias de saúde e de como fazer para que a população brasileira se mantenha fisicamente ativa. Logo, devemos compreender que se trata de uma tarefa multidisciplinar, uma vez que desafia as diversas áreas do conhecimento. O impacto do novo vírus suscita não apenas uma discussão sobre as articulações internas das áreas de conhecimento para combatê-lo, mas também sobre o modo como as áreas usam as redes de cooperação acadêmica e profissional para tentar encontrar soluções conjuntas para o problema - expondo, dentre outros fatores, os problemas de ordem teórico/prático vivenciados por cada área.

Diante do exposto, os profissionais das áreas da Educação Física e Dança tem buscado na dança uma forma de incentivar a população a manter-se fisicamente ativa.

Na compreensão de Albuquerque, Queiroz; Jorge (2008), a dança é um componente de saúde que melhora o autoconceito e a autoestima, combate o estresse, a depressão, enriquecendo as relações interpessoais; é um importante instrumento de expressão e comunicação de emoções e sentimentos.

Como atividade coletiva e lúdica, ajuda nas habilidades sociais, desenvolvimento da autoconfiança e senso de responsabilidade; contribuindo para a postura, flexibilidade e equilíbrio emocional. Ajuda no desenvolvimento das grandes funções mentais, no estabelecimento das relações interpessoais, na redução de ansiedade, do estresse e do sedentarismo (GARIBA, 2002; MAIA; SILVA, 2012).

Como observado, o ato de dançar favorece vários aspectos da saúde, contribuindo efetivamente para a qualidade de vida das pessoas, sendo possibilitando a troca de experiências, acarretando também bem-estar psicológico, físico e impactando positivamente na autoestima dos praticantes (SILVA; MARTINS; MENDES, 2012).

Barancelli e Pawlowytsch (2012), ao considerarem o ser humano como um ser biopsicossocial e espiritual, afirmam que a dança por ser é uma prática corporal completa, é capaz de realizar o encontro do sujeito com o seu corpo, com os seus sentimentos, com o sagrado que existe dentro dele, e com outros seres, que ao o reconhecerem compartilham de suas mesmas dores, angústias e alegrias, cujo reconhecimento o ser humano tanto procura. Isso corresponde a dizer a dança aciona o despertar do ser humano, libera emoções das mais distintas naturezas, desperta conteúdos latentes e reprimidos da alma, mas que estavam registrados de forma corpórea, visto que após os exercícios dançantes a sensação de bem-estar é praticamente imediata. É uma renovação da sua energia mental realizada através de uma prática corporal que causa prazer.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Por considerarmos o problema e, sobretudo os objetivos que almejamos alcançar com o estudo, trabalhamos com a pesquisa netnográfica — é uma forma especializada de etnografia que utiliza comunicações mediadas por

computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural na Internet. Sua abordagem é adaptada para estudar fóruns, grupos de notícias, blogs, redes sociais etc (KOZINETS, 2014).

Nas condições postas, entendemos que o referido tipo de pesquisa substancia a produção de respostas a problemática suscitada neste estudo.

Desse modo, os dados foram produzidos no decorrer dos meses de março, abril e maio de 2020 mediante levantamento junto às aulas online realizadas por meio de lives no Instagram, Youtube, e plataformas digitais de encontros remotos como: zoom e Google meeting, que faziam uso da dança como estratégia para movimentação corporal.

Durante a pesquisa assistimos aulas de 15 (quinze) professores com formação acadêmica descrita em seus perfis nas redes sociais em Dança ou Educação Física. No total foram analisadas 30 (trinta) aulas sendo 2 (duas) de cada professor.

Optamos por omitir os nomes dos usuários, adotando o uso de suas iniciais para sua identificação.

Os dados produzidos em decorrência das observações das aulas foram submetidos à proposta de Gaskins, Miller e Corsaro (1992). Estes autores indicam o uso da abordagem interpretativa quando o foco da investigação são as significações da ação humana frente a contextos culturais específicos. Todas as aulas foram assistidas em sua totalidade e as interações entre os participantes foram transcritas na íntegra, foi realizada uma análise-síntese dos dados no intuito de obtenção das principais mensagens-chave. Em seguida, foram extraídos os fragmentos dos discursos relevantes à compreensão do objetivo e problema da investigação.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, com o propósito de analisarmos os dados produzidos no decorrer da investigação, e responder os questionamentos que deram origem ao estudo, apresentamos os dados produzidos em 3 (três) momentos distintos e interdependentes: 1) analisaremos como a dança pode se constituir em uma estratégia para movimentação corporal em tempos de pandemia. 2)

descreveremos os tipos de danças utilizadas por professores de Educação Física e Dança em suas aulas virtuais. 3) analisaremos as significações que professores e alunos vêm produzindo sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia no decorrer das aulas virtuais.

A DANÇA COMO ESTRATÉGIA PARA MOVIMENTAÇÃO CORPORAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

Nas aulas observadas, verificamos que os professores utilizam de várias estratégias metodológicas para transformar a dança em estratégia para movimentação corporal, como podemos observar na tabela 1:

Tabela 1: A dança como estratégia de movimentação corporal em tempo de pandemia.

ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	OBJETIVOS
Diálogo conscientizador	Fazer com que os participantes tomassem consciência da importância de manter-se fisicamente ativa em um tempo em que a realização das práticas corporais presenciais não são recomendadas. Assim como esclarecer os alunos com relação à importância dos benefícios da dança para a sua vida.
Criação de movimentos coreográficos individuais	Fazer com que os alunos desenvolvessem seu espírito criativo e criassem movimentos coreográficos autorais para a música indicada pelos professores.
Criação de movimentos coreográficos coletivos	Fazer com que os alunos criassem movimentos coreográficos autorais coletivamente através de dicas verbais e expressões corporais.
Ressignificação de movimentos coreográficos existentes	Adaptar movimentos coreográficos existentes.
Criação de coreografias a partir de imagens fotográficas de pessoas dançando	Estimular os alunos a identificar os tipos de dança e dá vida as imagens de dança presentes nas fotografias apresentadas pelos professores.
Significação dos movimentos realizados	Atribuição de significações por parte dos alunos aos movimentos coreográficos criados e da dança dançada.
Dançar	Possibilitar o gosto pela dança.

Fonte: Pesquisadores

No decorrer das aulas observamos que os professores utilizavam o primeiro momento das aulas para conversar com os alunos sobre a vida na pandemia (questões pessoais, familiares, econômicas, políticas, etc), assim como abordavam questões referente à importância de manutenção de uma vida fisicamente ativa, esclarecendo os alunos quanto aos benefícios da dança para o corpo e para a mente.

Importante destacar que para Freire (1983), o diálogo assume uma função essencial para o processo de construção do conhecimento. Entende Freire que é na relação dialógica entre os sujeitos e o objeto cognoscível que a construção do conhecimento floresce. Para ele, o conhecimento é uma construção coletiva, mediada dialogicamente, que deve articular dialeticamente a experiência da vida cotidiana com a sistematização rigorosa e crítica.

Podemos dizer, então, que diante do momento pandêmico em que vivemos que nos obriga manter o distanciamento social, os profissionais da educação são desafiados a assumirem o processo educativo como um ato criador, crítico e o diálogo como elemento facilitador do conhecimento e da aproximação social.

Esse desafio implica na estruturação de metodologias coerentes com a educação libertadora. Ou seja, essencialmente dialógicas e, por extensão, conscientizadoras, que proporcionem aos sujeitos do processo educativo a apreensão do objeto cognoscível, e a tomada de consciência dos indivíduos em torno do mesmo (FREIRE, 1980).

Desta forma, pelas aulas observadas as atividades físicas são utilizadas como meio para construção de diálogos e reflexão crítica sobre si mesmo, sua posição no mundo e a própria condição de isolamento social imposta pela pandemia, com o intuito de desmistificar os fake news propagados sobre a Covid-19 e incentivar a manterem-se fisicamente ativos.

Verificamos que as aulas eram desenvolvidas por meio de “Criação de movimentos coreográficos individuais”, “Criação de movimentos coreográficos coletivos” e “Ressignificação de movimentos coreográficos existentes”. No decorrer das aulas os professores caracterizavam esses processos como “combo coreográficos” Por meio deles os alunos tornavam-se protagonistas das aulas, sendo levados a criarem movimentos coreográficos autorais para a música indicada pelos professores, movimentos coreográficos autorais coletivamente através de dicas verbais e expressões corporais, com compartilhamento da tela do computador ou celular e adaptação de movimentos coreográficos existentes.

Percebemos que tais estratégias facilitava o desenvolvimento das aulas. O ato de criar o movimento individual tornava o aluno visível na tela, à construção coletiva possibilita interação entre os participantes e a

ressignificação dos movimentos coreográficos a partilha e a troca de experiências.

A respeito das estratégias metodológicas utilizadas pelos professores, Freire (2012) afirma que é vital que no decorrer de sua práxis pedagógica a ação dialética se transforme em testemunho prático de suas convicções político-filosóficas, e que sua práxis pedagógica possa conspirar contra o saber estático, contra a dominação do pensar, contra a reprodução dos gestos padronizados e se oriente por uma "concepção" de ensino que almeje a autonomia dos alunos.

Para Milani (2015), essa educação possível de realização só será realidade quando os profissionais da Educação Física e da Dança, desenvolverem atividades educativas ancoradas no diálogo crítico e criativo. Crítico, no sentido de ampliar o significado do movimento padronizado para movimento mais significativo, mais dialógico e exploratório, adquirindo novos valores para quem pratica. Criativo, enquanto capaz de produzir um novo sujeito, com uma visão de mundo que impulse a vida autônoma. Que tenha a livre expressividade das vivências subjetivas com relação à vida em sociedade e à prática da dança.

No decorrer das observações das aulas, duas outras estratégias nos chamaram a atenção: "criação de coreografias a partir de imagens fotográficas de pessoas dançando" e "significação dos movimentos realizados". Mediado por elas os alunos eram estimulados a identificar os tipos de dança apresentadas nas imagens e a montar uma série coreográfica a partir dela.

Durante as aulas, os professores verbalizam para os alunos que, esse processo faz com que não apenas aprendam e reproduzam os movimentos, mas que criem movimentos e recriem os já existentes. Para os professores, tal processo fará com que os alunos tomem gosto pela dança e pratiquem para além das aulas virtuais.

A luz desse quadro analítico, Rohr (2012), aponta que o protagonismo do aluno nas aulas de dança refere a um processo participativo de aprendizagem. O objetivo é alcançar um desenvolvimento amplo do aluno. Nesse contexto, técnicas, *performance* e conceitos continuam tendo importância, mas deixam de ser o único foco, e as competências socioemocionais passam a receber destaque.

A nosso ver, o ensino da dança problematizador deve caminhar em sentido contrário ao imobilismo do pensamento, à reprodução do movimento e à disciplina do corpo. Deve preocupar-se em refletir sobre o movimento coreográfico de forma dinâmica e contextualizada. O que vai ao encontro da estratégia de “significação dos movimentos realizados”. Já que neste momento da aula, os alunos eram levados a refletirem sobre o movimento criado e executado.

Para Ferreira (2009) o aprendizado da dança para além da técnica e da padronização dos movimentos, exige que os professores reconsiderem as estratégias convencionais e valorizem novas abordagens e novos métodos de ensino. Especialmente no contexto das aulas online.

Mediante as aulas observadas, podemos inferir que há um processo de capacitação dos alunos para o gerenciamento da dança, uma vez que são oferecidas condições para que identifiquem seus limites e potencialidades, permitindo a construção de uma nova visão sobre o fazer dança e sobre o dançar, para que não fiquem na eterna dependência das orientações advindas de um profissional e para que de fato utilizem a dança como uma estratégia eficaz para movimentação corporal em tempos de pandemia.

OS TIPOS DE DANÇAS UTILIZADAS POR PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA EM SUAS AULAS VIRTUAIS

No decorrer das 30 (trinta) aulas observadas, verificou-se que os tipos de dança mais utilizados pelos professores foram: O Fit dance, o Jazz, o Stiletto, a dança do Ventre e o Ballet, Hip hop, Frevo, Zumba.

Para melhor visualização criamos uma tabela demonstrativa dos tipos de danças observadas na aula e uma breve descrição sobre cada uma:

Tabela 2: Tipos de danças utilizadas pelos professores nas aulas.

DANÇA	DO QUE TRATA
Fit dance	De danças que misturam vários ritmos. Além disso, as coreografias são elaboradas para um maior gasto calórico e condicionamento físico. ... É bem simples de se fazer, mesmo para quem tem dificuldades em dançar.
Jazz	De uma dança que permite movimentos muito mais soltos, com músicas populares, animando quem dança e quem assiste.
	De uma modalidade de dança que surgiu há pouco tempo

Stiletto	em homenagem as divas do pop. As aulas são feitas de salto alto e as coreografias esbanjam sensualidade. Praticado por homens e mulheres, o stiletto tem conquistado os brasileiros e pode ser encontrado em diversas plataformas sociais. Possibilita a criação de movimentos, a liberdade de expressões corporais. Como dizem seus participantes, para dançá-la só precisamos fazer coração e se jogar!
Dança do Ventre	De uma dança que mistura rituais, cultos religiosos, onde as mulheres dançavam em reverência a deusas. ... Essas mulheres reverenciavam as deusas que acreditavam ser as responsáveis pela vida da terra, pela vida gerada no ventre da mulher, e pelos ciclos da natureza
Ballet	De um estilo de dança apresentada como espetáculo teatral, reunindo música, cenário, roupas e iluminação. Alguns dos seus princípios fundamentais são: postura ereta, verticalidade corporal e simetria. A origem do termo Ballet é italiana, que significa baila.
Hip hop	De uma dança de rua que originou-se nos Estados Unidos, em 1929, época da quebra da bolsa de Nova York e da grande crise econômica. Os quatro elementos culturais que compõem o movimento Hip – Hop são: rap (ritmo e poesia), grafites (assinaturas), Dj's e Mc's, e Street Dance.
Frevo	De um ritmo musical e uma dança brasileira com origem no estado de Pernambuco. Sua música baseia-se na fusão de gêneros como marcha, maxixe, dobrado e polca, e sua dança foi influenciada pela capoeira.
Zumba fitness	De um programa de fitness inspirado principalmente pela dança latina criado na Colômbia pelo coreógrafo Beto Pérez, na década de 1990. O programa foi implementado em mais de 150 países

Fonte: Pesquisadores

Na tabela 1 elencamos como estratégias utilizadas pelos professores, “dançar”, trata-se de um momento das aulas em que os professores possibilitam os alunos dançarem “aleatoriamente”, o objetivo é estimular o gosto pela dança. Verificou-se que neste momento da aula, os professores fazem uso das músicas do momento, como funk, sertanejo, pop, suingueira, axé, danças esportivas (alongamento, aula de zumba, ginástica rítmica, entre outras). Em linhas gerais, os professores ensinam as coreografias passo a passo para depois dançar a música completa.

Observamos que enquanto alguns professores eram mais versáteis e mudavam o estilo de dança e de música de acordo com o desejo dos alunos, outros preferiam manter as danças que mais lhes interessavam.

Os professores demonstraram que além de serem bons coreógrafos, eram bons pedagogos da dança. Eles dominavam todos os aspectos técnicos e artísticos das danças ensinadas, o que facilitava os alunos a aprenderem a se movimentar “corretamente” e a progredir rapidamente.

Verificamos que durante as aulas os professores demonstravam domínio técnico e teórico da área. Atravessava a aula: a didática da dança, a história da dança, o ensino da dança, linguagem corporal e composição coreográfica. O que indica que ainda que a vocação da aula não seja formar profissionais da dança, os professores devem dominar área e seus conceitos, técnicas e procedimentos mais elementares. Como bem pontua Milani (2015), durante uma aula, mesmo que ela seja apenas uma introdução à dança, o aluno vai notar rapidamente se o professor está realmente envolvido com o conteúdo e se tem uma paixão real pelo que ensina.

SIGNIFICAÇÕES QUE PROFESSORES VÊM PRODUZINDO SOBRE A DANÇA COMO COMPONENTE PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE EM TEMPOS DE PANDEMIA

Nesta seção, com o propósito de analisarmos as significações que professores vêm produzindo sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia, procuramos nos aproximar das experiências vivenciadas pelos professores, sujeitos deste estudo, no decorrer das aulas virtuais. Dessa forma, para facilitar a análise dos dados produzidos através das observações, trabalhamos nessa categoria com as descrições das interações e com os discursos dos professores durante as aulas.

As significações, inicialmente, manifestadas pelos professores, sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia, emergem de suas necessidades e desejo de contribuir com a população e de forma direta cumprir seu papel social enquanto cidadão brasileiro, como é o caso dos professores (a) A, P, ao nos revelar que:

Todos vocês já puderam observar que estou aqui porque gosto do que faço. Amo a dança e amo dançar! E hoje em que vivemos um tempo sem precedentes na história, se exercitar mais do que nunca é fundamental para mantermos a saúde física e mental, e a dança aumenta a resposta imunológica do organismo e é essencial para a saúde emocional. Estou aqui pela dança, por vocês e pelo nosso brasilão (Professor — A fala durante a aula).

Hoje ao acordar eu pensei: fico na cama ou enfrento os problemas do nosso tempo de cabeça erguida. Aí lembrei que sou brasileira e brasileiro não desiste nunca. Cá estou usando a minha arte para

ajudar as pessoas e meu Brasil a sair dessa (Professora – P fala durante a aula).

Nessa mesma linha de pensamento, podemos destacar o discurso M e

R:

Tenho certeza que vamos sair dessa. Quem acredita? Enquanto nós estamos separados por uma causa nobre, vamos fazer com que a dança nos aproxime em alma. Afinal, a dança é a janela da alma. Que bom estar aqui com vocês. Que bom de alguma forma ajudar a fazer com que vocês se mantenham fisicamente ativos. Que bom poder ajudar o meu povo, meu Brasil sofrido através da dança (PROFESSOR – M fala durante a aula).

Nunca imaginei que a dança fosse ser uma das formas mais utilizadas para reunir as pessoas em uma telinha de computador. Que pena que tá sendo por conta de um vírus terrível e assustador. Mas acredito em destino, e acho que uma das minhas missões é ajudar o meu povo a sair dessa com saúde e mais forte. A dança nos ajuda à prática da atividade física diária. Afinal, não tem lugar certo para dança. Então vamos dançar a música de vocês! Vem comigo (PROFESSOR – R fala durante a aula).

A respeito dos discursos dos professores em tela, Milani (2015) afirma que atualmente, cada vez mais a sociedade reconhece a importância do trabalho desses profissionais e o desejo genuíno deles em ajudar as pessoas quando elas mais precisam, superando os desafios e transformando em sensação de recompensa ao ajudar o outro e a comunidade.

Podemos afirmar ainda, a partir da análise dos discursos apresentados pelos professores – A, P, R e M, que as significações produzidas por eles, sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia, evidenciam que diante do contexto epidemiológico em que vivemos os profissionais da Educação Física e da Dança assumem uma função social primordial – contribuir para que a população mantenha-se fisicamente ativa frente ao isolamento social. Há, dessa forma, certa indivisibilidade entre o aprendizado da dança e o cumprimento das diretrizes dadas pelos profissionais da saúde direta e indiretamente envolvidos com a pandemia. Para reforçar essa constatação, destacamos, ainda, as falas dos professores F e S, respectivamente:

Agora pouco minha esposa me perguntou o que ganho com minhas aulas. Eu sei que estava se referindo a questões de ordem financeira. Ao responder silencieei essa questão e respondi que ao dançar recebo e distribuo afeto, promovo encontro, promovo saúde, promovo a dança. De certa forma ajudo o meu povo e ajudo aqueles que participam das minhas aulas a olharem diferente para dança e a valorizarem minha profissão (PROFESSOR – F fala durante a aula).

Nunca me sentir tão valorizado quanto atualmente. Que pena!! Mas de tudo temos que tirar proveito, que após a pandemia vocês e o restante do povo brasileiro continuem dançando e valorizando nós profissionais da dança que quase sempre somos tão desprestigiados, coisificados e invisibilizados (PROFESSOR – S fala durante a aula).

As significações produzidas pelos professores F e S, manifestam o reconhecimento e a valorização dos profissionais de dança, convergindo com as ponderações de Rohr (2012), ao alertar que, a partir do momento em que o ensino da dança se alicerça na promoção do bem estar dos praticantes e ao mesmo tempo se constitui em uma via de conscientização de si e do mundo, a dança extrapola o universo do palco, da técnica e da *performance*. O profissional da dança deixa de ser um simples instrutor e passa a ser um mediador, o mediador diferente do instrutor, orienta, conduz, incentiva, abre as possibilidades do aprendizado da dança pela esteira da criação e da recriação de movimentos corpóreos. Essa forma de compreender a dança e ensinar a dança faz com que o profissional seja reconhecido e por extensão, valorizado por seus alunos e sociedade mais ampla. Nessa perspectiva, podemos dizer que a didática da dança utilizada pelos professores no decorrer de suas aulas virtuais, certamente, contribui para a aprendizagem deste campo de saber e para que por meio da dança os alunos se mantenham fisicamente ativos em tempos de pandemia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste estudo, buscamos por respostas às questões problemas que nos levaram ao campo virtual de investigação. Desta forma, mediante as observações realizadas, verificamos que os professores utilizam várias estratégias metodológicas para transformar a dança em estratégia para movimentação corporal como: O diálogo conscientizador, a criação de movimentos coreográficos individuais, a criação de movimentos coreográficos

coletivos, a ressignificação de movimentos coreográficos existentes, a criação de coreografias a partir de imagens fotográficas de pessoas dançando, a significação dos movimentos realizados e o dançar.

Diante dos dados produzidos inferimos que tais estratégias facilitam o desenvolvimento das aulas. Que o ato de criar o movimento individual torna o aluno visível na tela. Que à construção coletiva possibilita interação entre os participantes e, a ressignificação dos movimentos coreográficos, a partilha e a troca de experiências.

Através das observações das aulas foi possível identificar o Fit dance, o Jazz, o Stiletto, a dança do Ventre e o Ballet, Hip hop, Frevo, Zumba como as danças mais utilizadas pelos professores nas aulas. Além dessas danças, verificamos que os professores faziam uso de músicas do momento, como funk, sertanejo, pop, suingueira, axé, danças esportivas (alongamento, aula de zumba, ginástica rítmica, entre outras). A intenção era fazer com que os alunos tomassem gosto pela dança.

Frente aos dados produzidos foi possível inferir que os professores além de serem bons coreógrafos, eram bons pedagogos da dança. Eles dominavam todos os aspectos técnicos e artísticos das danças ensinadas, o que facilitava os alunos a aprenderem a se movimentar “corretamente” e a progredir rapidamente.

As falas dos professores evidenciaram significações sobre a dança como componente para a promoção da saúde em tempos de pandemia. Tais significações encontram-se relacionadas às necessidades e desejo de contribuir com a população e de forma direta cumprir seu papel social enquanto cidadão brasileiro

De acordo com a fala dos professores nas aulas, diante do contexto epidemiológico em que vivemos os profissionais da Educação Física e da Dança assumem uma função social primordial — contribuir para que a população mantenha-se fisicamente ativa frente ao isolamento social.

É mister salientar que os dados produzidos em decorrência do estudo nos trouxeram um resultado não esperado, uma vez que, o ensino da dança, especialmente as midiáticas na maioria das vezes são ancorados em estratégias tradicionais de ensino que quase sempre levam a aprendizagem

mecânica do movimento como: demonstração, dicas verbais, aprendizagem observacional etc.

Por outro lado, o estabelecimento de um ensino dialógico, criativo e inventivo contraria alguns estudos que não agregam significações positivas ao ensino virtual de dança, por considerarem mecânico, não dialógico e desmotivador.

Acredita-se, portanto pelos dados produzidos e pelas reflexões aqui suscitadas, que a dança como manifestação corporal pode-se constituir em uma estratégia de movimentação corporal em tempos de pandemia, quando os profissionais da Educação Física e da Dança utilizarem da dialogicidade e do ensino problematizador como eixo norteador de suas aulas, ainda que o diálogo entre os sujeitos envolvidos no processo educativo aconteça virtualmente.

Referências

ALBUQUERQUE, L.B de; QUEIROZ, M.V.O; JORGE, M.S.B. Arte como ressignificação de vida para adolescentes: Expressões na dança. **Cogitare Enferm**, out/dez, 13(4), p.490-8, 2008.

BARBOSA B. A; VIEIRA, F. L. COVID-19. Análise das estratégias de prevenção, cuidados e complicações sintomáticas. Desafios. **Revista Interdisciplinar da Universidade Federal do Tocantins**, Palmas, Vol. 7, n. Especial-3, p. 38-47, Abr. 2020.

CANDEIAS, N. M. F. Conceitos de educação e de promoção em saúde: mudanças individuais e mudanças organizacionais. **Revista. Saúde Pública**, 31 (2): 209-13, 1997.

CORREIA, V.C.A. **DANÇA COMO RECURSO FISIOTERAPÊUTICO NA REEDUCAÇÃO PSICOMOTORA EM PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS**: estudo realizado no terceiro ciclo do Ensino Básico. Monografia (Faculdade de Desporto da Universidade do Porto), Porto, 2008.

FERREIRA, V. **Dança escolar**: um novo ritmo para a Educação Física. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

FREIRE, P. **Conscientização**: teoria e prática da libertação. Uma introdução ao pensamento de Paulo Freire. 3. ed. São Paulo: Moraes, 1980.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 18. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

- FREIRE, P. **Educação e Mudança**. 6.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1983.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 37. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança: um encontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012.
- FREITAS, A. R. R; NAPIMOGA, M; DONALISIO, M. Análise da gravidade da pandemia de Covid-19. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, Brasília, Vol. 29, n. 2, p. 01-05, Abr.2020.
- GARIBA, C.M.S. **PERSONAL DANCE: Uma Proposta Empreendedora**. Dissertação de Mestrado em Engenharia de Produção apresentada à Universidade Federal de Santa Catarina, no Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Florianópolis, 2002.
- GASKINS, S., M, P. J; CORSARO, W. A. **Theoretical and methodological perspectives. Vol. 58. New directions for child development**. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 1992.
- GUTTIERREZ, M. L. et al. La promoción di salud. In: ARROYO, H. V; CERQUEIRA, M. T. (orgs.) **La Promoción de la Salud y la Educación para la Salud en América Latina** . San Juan : Ed. de la Universidad di Puerto Rico, 1997.
- KOZINETS, R. V. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014. 203p.
- MAIA, B. L; SILVA, R. M. A dança como estratégia de promoção da saúde para adolescentes. **Cad. Cult. Ciênc**. Ano VII, v.11, n.1, dez, 2012.
- MILANI, A. **Dança educação contemporânea: uma proposta interdisciplinar**. São Caetano do Sul – SP: Lura, 2015.
- ROHR, C. M. **Dança na Educação Física**. Rio de Janeiro: Sinergia, 2012.
- SILVA, F. J. S; MARTINS, L; MENDES, C. R. S. **Benefícios da Dança na Terceira Idade**. 2012. Artigo apresentado no IV Seminário de Pesquisas e TCC da FUG. Disponível em: <http://fug.edu.br/2010/pdf/tcc/BENEFICIOS_DA_DANCA_NA_TERCEIRA_IDADE.pdf>. Acesso em: 12 set. 2020.
- TEIXEIRA, M. B. **Empoderamento como estratégia de Promoção da Saúde no campo do envelhecimento**. Dissertação de Mestrado. FIOCRUZ, 2002.
- WERNECK, G. L; CARVALHO, M. S. A pandemia de COVID-19 no Brasil: crônica de uma crise sanitária anunciada. **Cad. Saúde Pública** vol.36 no.5 Rio de Janeiro 2020 Epub May 08, 2020.

ENGAJAMENTOS EMPÁTICOS NO AMBIENTE AUDIOVISUAL - VIDEODANÇA

Lilian Seixas Graça (UFBA)

Esse artigo busca apresentar uma categorização de ações empáticas do corpo do espectador da videodança elaborada no terceiro capítulo da minha tese “A percepção cinestésica na videodança: reverberações: empáticas entre os corpos de carne e da tela”, que reflete sobre as reações cinestésicas ou movimentos corporais dos espectadores da videodança, em uma articulação teórico-prática, envolvendo a criação de videodanças. Tanto a categorização como a elaboração teórica de toda a tese parte de duas premissas básicas. Primeiramente, que as reações corporais não são apenas respostas à percepção visual, mas fazem parte do engajamento somático perceptivo complexo e essencial ao ato de ver imagens em movimento sobre a tela, ou seja; aquilo que normalmente denominamos como reação é aqui considerada como ação cinestésica e engajamento perceptivo e empático. Na segunda premissa, entendemos que a videodança é uma arte intermedial entre a dança e o audiovisual que tem a característica elementar em utilizar a superposição de movimentos, por isso tem a condição de potencializar reações ou ações cinestésicas no corpo do espectador.

Nesse sentido, as duas premissas pressupõem um encontro, uma interação em que ambos os lados convergem e se acoplam - o lado do espectador com seu engajamento e o lado da videodança com sua característica de superposição de movimento – sem determinismos de um dos lados. Esse pensamento é articulado com as abordagens teóricas da empatia estética (*Einfühlung*) e da cognição situada por pensarem o corpo, o movimento e as ações experimentadas no mundo como elementos fundantes e intrínsecos ao processo de percepção.

A partir das abordagens de autores da teoria da empatia estética (WÖLFFLIN,1886; SCHMARSOW,1894 e LIPPS, 1897), tratamos da relação do corpo e do movimento no processo empático e dos modos de pensar o engajamento do corpo na experiência com a arte. Para Heinrich Wölfflin (1864–1945), é a experiência do corpo no mundo que capacita à compreensão,

significação da experiência estética. E isso se dá em um revivenciar ativo do e no corpo. Para August Schmarsow (1853–1936), a transferência do movimento do corpo com suas coordenadas espaciais, é a condição fundamental para mediar a compreensão do espaço arquitetônico e perceber a tridimensionalidade. Aqui movimento do corpo e espaço se conjugam em um princípio de correlação, imbricados e em co-dependência. Já Theodor Lipps (1851–1914) pleiteia que a empatia não acontece apenas no contato com obras que constituem uma semelhança com as formas humanas e da natureza, mas também com formas abstratas como cores, linhas, atmosferas, etc.

A compreensão da arte pelos estados e constituição corporal e a imbricação das coordenadas espaciais no corpo e na arquitetura que esses autores discutem são colocadas em paralelo com três abordagens da cognição situada. São elas: acoplamento estrutural (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991), em que toda forma de cognição é dependente do entrelaçamento estrutural entre o mundo e o organismo. Isso se dá pela interação entre o sujeito, seu corpo e o ambiente; a abordagem das contingências sensório-motoras (CSM) (NOË; O'REAGAN, 2001), em que a visão é exploração do ambiente e no processo de exploração do ambiente o sujeito constrói habilidades e padrões sensório-motores e que podem ser recuperados sempre que entramos em contato com esse ambiente; e por fim, a abordagem da mente estendida (CLARK; CHALMERS, 1998), em que os processos cognitivos podem ser estendidos - pelos recursos e interseções com as tecnologias, artefatos e ambientes experimentados, entre esses os ambientes das artes. Portanto, essas abordagens apontam o nosso objetivo de discutir a relação entre o espectador e o ambiente da videodança como um tipo de interação, em que as reações do corpo geradas nessa experiência possam ser entendidas como um engajamento perceptivo e empático.

Especificamente, buscaremos aqui apresentar as características empáticas e cognitivamente situadas e os modos como o corpo pode se engajar na videodança como parte do ambiente audiovisual (articulando sempre no campo mais geral do audiovisual e específico da videodança). Como se configura o ambiente da videodança? E como se configuram as ações que entendemos serem ações de acoplamento estrutural, determinadas

por contingências sensório-motoras e, conseqüentemente, parte constitutiva do processo empático nesse ambiente?

Introduzimos, para nos apoiar nessa elaboração, as discussões realizadas nas teorias do cinema e do audiovisual que pensaram o corpo do espectador e suas reações afetivas como inseparável do processo de percepção e de produção desse ambiente (CURTIS, 2016; SOBCHACK, 2004), apontando como essas ações podem se configurar em relações tanto de projeção da experiência do corpo do espectador no mundo para o meio audiovisual, como de adaptação aos recursos desse próprio meio (FINGERHUT; HEIMMAN, 2017), refutando, por consequência, a ideia de um espectador passivo.

Ações de interação no ambiente audiovisual – videodança

A partir das abordagens da empatia estética e da cognição situada, o corpo participa, de modo ativo, no encontro com a arte, ou seja, o sujeito-espectador interage fisicamente e não apenas em um processo puramente cognitivo. Se pensarmos no sentido amplo com que a cognição situada abarca as ações humanas no encontro com a arte como interação, o acoplamento estrutural no ambiente audiovisual inclui diversos movimentos, hábitos e ações ligados tanto a cena, propriamente dita, como aos produtos e artefatos gerados por essa. Muitas dessas ações fazem parte, explicitamente, das ações culturais compartilhadas e consensuais entre seus agentes.

Em se tratando da interação específica do corpo do espectador com o meio audiovisual, envolverá ações que dizem respeito tanto ao espaço físico onde ele se encontra como ao espaço (e ao tempo) construído na tela; o corpo situa-se, então, em um espaço físico tridimensional e em um espaço fílmico/audiovisual (bidimensional).

A videodança, como campo construído entre a dança e o audiovisual, e tendo seu surgimento em um momento histórico em que os espaços de apresentação tanto da dança, quanto do audiovisual foram profundamente questionados, não se configura como uma arte que se utiliza de um único espaço de apresentação como no cinema comercial e tradicional. Sua circulação abrange outros espaços e outros tipos de contatos com o seu

público: é apresentada em diferentes espaços, portanto, as ações vinculadas ao corpo situado nos espaços de apresentações de quem assiste à videodança podem ser múltiplas e dependem da sua configuração (salas de escolas de dança, exposições, galerias, museus, ruas, centros de cultura e arte, auditórios de universidades, salas de cinema, ambientes privados, cujos dispositivos de projeção podem variar desde o próprio projetor, assim como a televisão, o celular e o computador e muitas vezes a combinação entre eles).

As ações que envolvem o espaço construído na tela são outros tipos de ações que, embora também se relacionem com o espaço tridimensional onde o corpo do espectador está localizado, relacionam-se mais diretamente com o envolvimento no espaço construído pelas possibilidades estéticas oferecidas pelo meio audiovisual através dos elementos que o constituem.

Nesse espaço, o encontro do corpo do espectador – com todo seu pano de fundo histórico, biológico, social, cultural, político, psicológico, mas também com o que o espectador tem de experiência com esse meio e sobre o que ele sabe a respeito da obra - dá-se na interação com a bidimensionalidade da tela e com os modos como o videasta/cineasta a aborda para construir sua noção estética de espaço-tempo-movimento, ou seja, como ele dialoga com a câmera, edição e som. A ação do corpo do espectador não se dá apenas como reação, mas como modo de revivenciar essas imagens, de empatizar, ressoar com elas, e assim, compreende-las.

Por essa razão, que o limite de análise e da elaboração teórica deste artigo na questão do espaço circunscreve-se ao espaço construído na relação entre a câmera, o espaço físico filmado e os corpos dos dançarinos e no modo como essas relações se configuram – depois de editadas - na tela.

Ações de projeção da experiência tridimensional

Parece-nos plausível que o conhecimento do corpo no espaço tridimensional possa ser projetado no espaço bidimensional da tela, recuperando o conhecimento implícito desse espaço. No espaço do audiovisual, o corpo do espectador não é abarcado em uma circunscrição como no espaço arquitetônico ou tridimensional, como apontado por Schmarsow (1894), ou seja, não entramos literalmente dentro da tela, mas a

arquitetura construída no espaço do vídeo possibilita uma transferência (imaginativa e física) por recuperação de habilidade sensório motoras (CSM) vividas nos espaços tridimensionais do ambiente natural.

Por exemplo, quando assistimos à videodança AMA (2018) da diretora e dançarina Julie Gautier, onde o espaço em que ela se encontra e realiza sua dança é dentro da água, submergindo por longo tempo pela técnica da apneia de mergulho, sentimos imediatamente o que significa estar nesse lugar. A experiência corporal sabe que o elemento água provoca dinâmicas, forças motoras e tensões musculares muito diferentes do que o elemento ar. Também sabe-se que não se pode mergulhar por muito tempo nesse espaço sem que se perca a vida. A sensação de falta de ar ou de que se pode sufocar ali não acontece apenas na imaginação, mas no seu aspecto visceral: imediatamente, sente-se a necessidade de puxar o ar para respirar com mais força, enquanto o corpo se estende no desejo de emergir para fora da água.

Também a videodança Voltar (2013), de minha autoria, tem se mostrado um exemplo de como é possível a transferência ao espaço do vídeo por recuperação da CSM vividas no espaço tridimensional. Voltar⁵⁸ tem uma estética que mescla os movimentos circulares e contorcidos da dançarina Clara Trigo com um espaço físico de uma sala que é recortado em diferentes planos e pontos de vistas, dando também uma ideia circular e contorcida de espaço. A experiência desse trabalho e dos relatos dos espectadores é que, com as mudanças constantes dos movimentos da dançarina juntamente com as mudanças dos planos e perspectivas do espaço, o espectador sente-se um pouco tonto, como se não tivesse onde se agarrar, exigindo dele também uma sensação de mudança constante da posição no espaço. Se por um lado a desestabilização da imagem desestabiliza também a sensação de segurança do espectador, por outro lado, mostra que sem a possibilidade de transferir os padrões de CSM que se usa para perceber os espaços euclidianos, a tendência é que também ocorram perdas de referências no corpo, o que pode gerar a necessidade de construir outros padrões de CSM para lidar com essa estética.

⁵⁸ Voltar foi apresentada em diversos festivais e há relatos de espectadores sobre esse efeito.

Assim, ao assistir uma videodança, o espectador encontra-se nesse processo de um revivenciar imediato das imagens e dos movimentos na tela no seu corpo por ativação das CSM ou, ainda, pelo que Sobchack chamou de ações pré-reflexivas. Sobchack (2004) entende que as reações físicas e empáticas são modos significativos de lidar com o meio fílmico. Ao invés das reflexões analíticas, são as reações cinestésicas que tornam a consciência da realidade mais forte diante da apresentação cinematográfica. Nesse sentido, o espectador participa com seu corpo da produção da experiência cinematográfica em uma relação direta de ressonância com o filme.

Como a videodança lida diretamente com o corpo em movimento, esse também é um fator para que a sua visualização conjugue diretamente com a experiência do corpo e de movimento vivida pelo espectador no espaço tridimensional, direcionando-o para as ações pré-reflexivas e ativação ou recuperação das CSM já vivenciadas. Ao projetar suas CSM, sua experiência corporal no espaço, o espectador cria significação e sentido para o que vê.

Ações de interação com o movimento dentro da imagem

Outra questão importante a ser considerada em relação à transferência da experiência corporal do espaço tridimensional no ambiente audiovisual é o fato da imagem audiovisual ser uma imagem em movimento. Esse fato nos possibilita relacionar a sua visualização às CSM dos atributos visuais, ou seja, a parte dessas contingências que trata da percepção dos objetos quando eles se movem. Os movimentos constantes do que é retratado (objetos, pessoas, animais, desenhos que se movem dentro da imagem) e os movimentos criados com o modo de retratá-lo (diferentes planos, perspectivas, cortes, movimentos de câmera e o som) apontam para uma conjugação complexa de movimentos e que acionam processos de percepção e atenção também complexos, o que pode implicar na recuperação da percepção (CSM) aprendida no ambiente natural, mas também no ambiente próprio do audiovisual. Nesse sentido, as reações corporais e o engajamento sensório motor do espectador estão bastante implicadas à condição intrínseca da imagem do audiovisual ser uma imagem em movimento.

A razão pela qual os movimentos que aparecem e desaparecem no campo de visão mobilizam o espectador cinesteticamente pode ser relacionada com o mecanismo perceptivo humano denominado de transientes visuais. Noë e O'Regan afirmam que a percepção visual é uma ação de exploração do ambiente. O ambiente envolve também os objetos em movimento, do qual eles fazem parte. O ambiente é ainda considerado como memória externa da qual o organismo pode usar. Segundo eles, isso pode ser comprovado no fato de que o sistema visual é bastante sensível para mudanças, ou como eles denominam, é sensível para transientes visuais.

Quando ocorre um transiente visual, um mecanismo automático, "alertando" ou "agarrando a atenção" parece dirigir o processamento para a localização, onde ocorreu o transiente [...]. Isso significa que, se algo acontecer no meio ambiente, geralmente, o veremos conscientemente, já que o processamento será direcionado para ele. Isso nos dá a impressão de "ter sob controle" tudo o que pode mudar, e assim, de ver tudo conscientemente. [...] O conhecimento de ter um controle em qualquer mudança que possa ocorrer no campo visual - o fato de que conhecemos qualquer mudança atrairá nossa atenção - é outra coisa que torna a "memória externa" fornecendo visão diferente de outras formas de memória. Pois, qualquer alteração no campo visual é imediatamente visível para você. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 947).

O transiente mostra como o movimento e as mudanças no ambiente são importantes para a percepção e atenção; um mecanismo que direciona o processamento da visão para a mudança ou para o local onde ela acontece, criando também mudanças no corpo ou pelos movimentos sacádicos dos olhos, movimento de cabeça e outras partes do corpo e, até mesmo, por deslocamento - a depender do grau do transiente - para explorar esse ambiente como memória externa. Nesse sentido, é possível relacionar esse mecanismo perceptual humano ao fato do audiovisual normalmente trabalhar com mudanças constantes em suas imagens. Na percepção dessas imagens, o fato da atenção estar sendo constantemente solicitada e transferida para diferentes espaços, planos, perspectivas e movimentos de câmera faz com que essas imagens solicitem, também do espectador, mudanças corporais constantes.

Entendemos também que, na videodança, o movimento dentro da imagem é potencializado pela superposição dos movimentos de todos os seus elementos (corpo, câmera, edição e som). As mudanças não são apenas mais constantes com o movimento do corpo dos dançarinos, mas por causa deles pode se conjugar em níveis mais intensos e complexos de movimento do que em outras formas de audiovisual. Desse modo, exige também que a atenção atue em níveis mais constantes, intensos e complexos de movimentos. A superposição dos movimentos na videodança potencializa, assim, engajamentos cinestésicos no espectador.

No cinema, os cineastas, assim como os editores, parecem ter clareza desses mecanismos da percepção para construir movimentos na imagem que capturem a atenção do espectador. Smith e John Henderson (2008) abordaram o conhecimento sobre os movimentos sacádicos, piscadelas e mecanismos como a cegueira para mudanças, para a construção da sensação de continuidade no filme, para esconder o corte e provocar a imersão do espectador, através das técnicas de *edit blindness*.

A exploração de movimentos oculares que, se evocados no momento certo, podem esconder eficientemente um corte. Sacadas e piscadelas durante a visão normal criam períodos de cegueira retiniana interrompendo o fluxo de informação em cerca de um terço do nosso tempo de visualização total. Sabe-se por algum tempo que esses movimentos oculares podem ser externamente evocados como respostas de assustar ou orientar usando movimentos rápidos ou mudanças de contraste na tela, bem como tons repentinos. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 4 – 5).

Essas são técnicas usadas principalmente pelo cinema narrativo, que busca trazer o ambiente da cena mais próximo possível a uma realidade tridimensional encontrada no ambiente natural, escondendo as mudanças dos cortes. Foi uma questão suscitada pela teoria cognitiva no cinema que entendem o modo de esconder a qualidade medial da imagem fundamentada no conhecimento dos cineastas sobre a percepção cotidiana de nossos hábitos corporais ou como nos explica Robert Stam:

Os cognitivistas enfatizam os sistemas fisiológicos e cognitivos “embarcados” em todos os seres humanos, aquilo que Bordwell denomina “universais contingentes”, anteriores às particularidades da

história, cultura e identidade: a pressuposição de um ambiente tridimensional, a pressuposição que a luz natural vem de cima, e assim por diante. Esses universais contingentes tornam possíveis as convenções artísticas que parecem naturais, porque coincidem com as normas da percepção humana. (STAM, 2013, p. 262).

Nesse sentido, há mecanismos que tendem a aproximar o acontecimento na tela em semelhança com que o corpo do espectador poderia vivenciar na realidade: mudar a perspectiva, o ângulo ou o tamanho do enquadramento no momento que o corpo vira; o movimento da câmera pode seguir o movimento do corpo em concomitância com suas direções, níveis e pode mudar quando ele muda, seguindo ou não o mesmo percurso; ruídos e sons podem corresponder ao atrito do corpo no contato com outro corpo ou superfície ou, ainda, reforçar esses atritos com mais intensidade, criando ali uma atenção maior.

De algum modo, essa argumentação coaduna com a possibilidade de transferência das CSM do ambiente natural para o espaço da tela, já que as experiências corporais no espaço tridimensional podem ser recrutadas em concomitância com o que é oferecido nessa e que tendem a correspondê-las.

Mas essa discussão de imergir no filme pela proximidade que faz da percepção humana no ambiente natural não é um pressuposto que se pode elaborar da mesma maneira para outras poéticas que questionam o sentido de realidade ficcional em seus programas estéticos e trabalham com outros aspectos da imagem audiovisual, inclusive com princípios de descontinuidade. A transferência das CSM pode ocorrer de outras maneiras que pouco tem a ver com a ideia de ilusão ou esconder os meios. Nesse sentido, tanto se pode imergir em estéticas abstratas como na própria técnica audiovisual, o que deve apontar para a maleabilidade e plasticidade da percepção indo além do ambiente natural.

Ações de interação com o movimento abstrato

O movimento dentro da imagem não só muda constantemente, como o modo de mostrá-lo também é diferente. Ele envolve movimentos e espaços impossíveis de serem abordados de maneira próxima a uma realidade

encontrada no ambiente natural. Uma obra que nos remete ao movimento abstrato dentro da imagem é *A Phantasy in Colors* (1949) de Norman McLaren (1914-1987). Esse trabalho foi criado com uma técnica de desenhar e pintar a mão diretamente sobre o celuloide e tem um apelo fortíssimo de movimentos de formas abstratas como linhas, círculos, borrões, manchas, pontos, espirais e tantas outras, que mudam constantemente de lugares e de cores dentro do quadro, assim como combinam-se incessantemente. É impossível ficar fisicamente inerte diante de *A Phantasy in Colors*. Os movimentos dentro do quadro criados pelas relações de constantes mudanças entre volumes, intensidades, tamanhos, direções e velocidades faz o espectador assistir cinestesicamente extasiado. Esses movimentos imprimem a um filme de animação que não conta história alguma, que não traz por parte de seu autor nenhuma invocação figurativa ou narrativa, a possibilidade de vivenciá-lo como uma dança, como um parceiro que convida a entrar na pista e rodopiar incessantemente.

Imerge-se nessas estéticas, mesmo que apresentem outras relações de sentido com a imagem e não busquem esconder a sua condição como recurso estético e tecnológico. E mesmo que não trabalhem com modelos representacionais ou figuras do ambiente natural. O mecanismo dos transientes visuais deve poder valer para imagens e espaços abstratos, assim como o tratamento das imagens deve também poder elaborar outros tipos de CSM, do mesmo modo que diferentes gêneros e estilos devem envolver diferentes engajamentos perceptuais do espectador, e não exclusivamente ligados a uma reprodução do ambiente perceptivo natural, mas ao ambiente da imagem audiovisual ou, ainda, a mistura dos dois. A estética fora de uma figuração ou realismo deve ser considerada relevante para um engajamento empático e para a participação corporal do espectador do audiovisual.

Essa também é uma reivindicação de Robin Curtis (2016) que, através da aproximação do conceito contemporâneo de imersão com o conceito histórico da empatia estética (*Einfühlung*), entende que a projeção no movimento abstrato pode efetivar um envolvimento tanto somático como emocional do espectador fora do realismo representacional, da ficcionalidade e da narrativa. O movimento elaborado no espaço caleidoscópico (CURTIS, 2016) do filme é, para ela, uma característica fundamental no processo de

imersão do corpo do espectador, capaz de perder seu estatuto de sujeito - que apenas observa sem envolvimento - por causa da criação de constantes e diferentes espaços que a imagem em movimento oferece.

Nesse sentido, a imagem em movimento, muito mais do que criar uma identificação com um personagem ou um lugar, transporta o espectador junto com o espaço também movente, independente desse espaço ser representado de modo naturalista ou não. E, mesmo quando naturalista, existe nesse um potencial abstrato causado pelo movimento que permite também o envolvimento.

Para a videodança, esse é um argumento importante, pois além de estar lidando com a imagem em movimento do movimento do corpo, o que tende a potencializar a cinestesia corporal do espectador pela superposição de movimentos, não se trata de uma expressão que lide com uma narrativa e uma ficcionalidade do mesmo modo que o cinema, mas expõem espectadores, dançarinos e criadores a uma série de vivências corporais criando significados a partir dessas experiências de movimento. E nesse sentido, faz valer aspectos bastante abstratos, tanto do movimento quanto do espaço.

Essa é uma argumentação que pode ser observada se comparadas algumas regras da linguagem audiovisual para o campo da videodança. Por exemplo, as regras que estipulam eixos de ação em uma cena no cinema não precisam ter o mesmo grau de validade para o videodança. Pelas constantes mudanças de direção dos movimentos dos dançarinos, essas regras em que a posição de câmera é pensada para que na tela as direções dos movimentos pareçam consistentes e mantenham a unidade espacial podem ser bastante fluídas, permitindo tanto uma câmera mais em movimento, como quebras na lógica da espacialidade - por causa das quebras desses eixos - sem que haja perdas de lógica total da cena. A regra do eixo 180 graus bastante elaborada no cinema em diálogos - entre duas pessoas olhando, falando ou lutando entre si - não é uma condição totalmente válida para um dueto na videodança. De acordo com essa regra, o plano inicial de uma cena descreve uma linha imaginária, através do centro em que a ação é representada, dividindo o espaço da ação em dois. De um lado, ficam as câmeras; do outro, o espaço visto. Desta forma, a posição da câmara pode variar entre as tomadas, desde que essa linha não seja cruzada e ultrapasse o lado estabelecido pelas

câmeras inicialmente e a esfera de 180°. Esse referencial serve para manter as coordenadas espaciais direita-esquerda ou frente-trás em todos os planos durante uma cena e, assim, orientar o espectador espacialmente.

O movimento na videodança permite uma lógica que descortina mais o espaço em diferentes direções, fazendo com que essa regra possa ser misturada a perspectivas que não correspondam totalmente aos eixos impostos por essa e, mesmo assim, seja válido como unidade espacial. O fluxo do movimento constrói também o espaço, sem que seja necessário buscar sua referencialidade apenas no espaço externo e no plano inicial da cena. Isso implica que o espaço na videodança não necessita de uma referência totalmente baseada em um espaço real ou nos modos operativos do cinema narrativo, podendo criar um sentido caleidoscópico implicado de maneira bastante intensa no movimento do corpo.

Nesse sentido, a transferência das CSM não precisa estar vinculada apenas a um estilo ficcional, naturalista, assim como não precisam ser recrutadas apenas do ambiente natural, mas também do ambiente que se constrói com o próprio meio. Isso inclui não apenas a imagem em movimento, mas também as técnicas e mecanismos para realizá-la, apontando para um tipo de contingência sensorio-motora relacionada com o grau de adaptação e habituação com essas técnicas e mecanismos.

Ações por habituação ao meio

O engajamento perceptual no audiovisual – e, na verdade, em todas as tecnologias - também parece estar ligado ao grau de adaptação que o sujeito tem desse. Fingerhut e Heimman (2017) apresentaram várias pesquisas que mostram um entendimento maior às imagens à medida que o espectador se acostuma à linguagem utilizada pelo meio, ou melhor: há uma aceitação maior aos efeitos, que não estão relacionados àqueles que tentam simular um movimento igual ao ambiente natural, e sim que dependem do grau de habituação do espectador aos artifícios técnicos e estéticos na imagem. Segundo eles, o espectador aceita o artifício como parte da realidade da imagem porque construiu CSM ao meio.

As descobertas experimentais suportam a afirmação de que não compreendemos imediatamente meios e técnicas fílmicas, mas que primeiro eles precisam ser integrados em nosso conjunto de habilidades para assistir a filmes. Somente depois de se tornarem integrados e depois de se tornar um visualizador experiente, eles deixam de ser imediatamente visíveis quando ocorrem. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 19).

Fingerhut e Heimman discutiram essa capacidade de adaptação vinculada tanto ao princípio da mente estendida de Andy Clark e David Chalmers (1998) - ou seja, da capacidade de estender os processos cognitivos a ferramentas e tecnologias, mas também a artefatos de representação, como imagens, textos e filmes - além de se apoiaram em estudos neuro-científicos dos neurônios espelhos⁵⁹, possibilitando construir uma argumentação que vincula ambos os aspectos da habituação. Em suas análises, construíram um conceito de “corpo fílmico”, que seria exatamente uma percepção específica construída no contato com esse ambiente e que não diz respeito a uma vinculação exclusiva com o ambiente natural, mas inclui ambas. Nessa tese, eles reivindicam que a familiarização com o meio fílmico pode mudar nossa experiência do filme, bem como nossas rotinas perceptivas extra-fílmicas, ou seja, fora do ambiente audiovisual ao longo do tempo, “um processo que levou ao surgimento de um ‘corpo fílmico’”. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 3).

As análises baseadas em pesquisas com neurônios espelhos feitas com testes usando EEG⁶⁰ parecem confirmar que alguns efeitos fílmicos têm conformidade com as expectativas e princípios que se apoiam nos hábitos de interação cotidiana com o mundo. Pesquisas com movimentos de câmera (HEIMANN et al., 2014) demonstraram que uma abordagem com câmera dinâmica melhora as ativações do córtex motor durante a observação da ação,

⁵⁹ Com base na neurociência, os neurônios espelho são um tipo de neurônio, localizados na córtex pré-motora foram descobertos em 1994 pelos cientistas italianos Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogassi e Vittorio Gallese. Esses neurônios são ativados quando um indivíduo executa uma ação relacionada com um objetivo, bem como quando ele vê essa mesma ação sendo executada por outro agente. Aos neurônios parece associar a visão de movimentos alheios ao planejamento de seus próprios movimentos e por isso são denominados espelhos, no sentido que espelham o movimento do outro no cérebro, realizando internamente a ação.

⁶⁰ EEG é um método de diagnósticos médicos e de pesquisa neurológica para medir a atividade elétrica somada do cérebro gravando as variações de tensão na superfície da cabeça. O electroencefalograma (EEG) é a representação gráfica dessas flutuações.

mas somente se uma *steadycam* (não um *zoom* ou uma câmera *dolly*) é usada. O julgamento desse resultado considerou a cena com o uso do *steadycam* como mais realista, assim como a melhor maneira de fazer os espectadores se sentirem realizando o movimento de aproximação da cena.

Além dos movimentos de câmera - que tentam imitar os movimentos dos espectadores ou pontos de vista que simulam a perspectiva do espectador e podem causar uma identificação - há também os efeitos e técnicas de filmagem e edição que não se assemelham em nada com a percepção em ambiente natural. A própria mudança de perspectiva repentina tem sua artificialidade, já que não se pula, simplesmente, de um espaço a outro, ou se pisca os olhos e surgem outras pessoas em frente, só para ser bem literal. Mas também as técnicas mais complexas, por exemplo, de duplicação de telas para exibir ao mesmo tempo enredos diferentes, denominado *cross cut*, o movimento reverso, a câmera lenta ou acelerada, o *zoom*, *Jump cut*, entre outros. Todos são efeitos bem diversos daquilo que se pode encontrar no ambiente natural, mesmo assim, têm repercussões sobre a mente e o corpo. Sendo assim, o audiovisual, com seus mecanismos específicos, expande as capacidades perceptivas, já que não é uma aproximação pura e simples do aparelho biológico, fazendo desenvolver novas habilidades e hábitos de perceber através da exposição às condições oferecidas no filme. Pode-se, dependendo de como o audiovisual é construído técnica ou estilisticamente, habituar-se a novos padrões de movimentos sacádicos na procura de uma cena ou aprender novas formas de engajamento cinestésico.

Esse processo pode ser claramente identificável na história do cinema. No engajamento gerado desde o pré-cinema ou cinema das atrações até a inclusão da narratividade, pode-se compreender que houve um percurso de adaptação para aquilo que se construiu como linguagem cinematográfica.

Talvez, em um primeiro momento, quando da curiosidade pela novidade que levava plateias a se deslumbrarem com a reconstituição do movimento enquanto movimento, poderíamos falar de uma atenção, talvez ingênua, a características puramente sensoriais da experiência. O corpo fantasmático causava espanto e não havia ainda competências cognitivas suficientemente desenvolvidas por parte do espectador para uma melhor compreensão dessa atração de caráter ilusionista que, pouco a pouco, ia se configurando como linguagem. Na verdade, a própria

figura do espectador foi algo que precisou de tempo para se constituir. (CASTANHEIRA, 2010, p. 172-175).

Essa é uma afirmação também possível de ser feita no desenvolvimento da videodança. O que, no primeiro momento, possa ter sido um efeito inebriante, estranho e revolucionário ver um dançarino mover em diferentes e descontínuos espaços ou pular de um espaço a outro pelo recurso de câmera lenta, à exemplo da obra *A Study in Choreography for the Camera* de Maya Deren, hoje é algo aceito e completamente utilizado; é quase um recurso *mainstream* da videodança. Podemos supor que as primeiras visualizações devam ter exigido a ação epistêmica de orientação nesse novo recurso estético no sentido de fazer entender e significar. Hoje os espectadores da videodança estão bastante adaptados a esse recurso.

Projeta-se na tela a experiência do corpo vivida no ambiente natural, mas também projeta-se a experiência do próprio ambiente audiovisual lidando com as expectativas e conhecimento que temos dele, portanto, quebrar com essas expectativas através do uso de modos de realização diferentes do habitual pode servir para mudar os modos de ver videodança e criar novas CSM e fazer engajar o olhar e corpo de outras maneiras.

Definição das ações e conclusão

Nesse sentido, entendemos que os processos de percepção por ação cinestésica no meio audiovisual podem se dar, tanto quando o espectador recupera as CSM do ambiente natural, quanto quando percebe as imagens que se acostumou a ver e se enquadram no seu padrão de CSM construído nesse meio. Essa percepção pode também ser acionada exatamente e, de modo intenso, porque exigem novas CSM que ainda não foram totalmente elaboradas.

Podemos assim argumentar a existência de uma diferenciação entre as ações e engajamentos perceptuais que dependem do grau de habituação e adaptação aos recursos técnicos e estéticos do meio audiovisual/videodança. Isso faz sentido quando tomamos o pressuposto que as contingências sensório-motoras são habilidades construídas na interação com o ambiente por

longo período de tempo, até tornarem-se aprendidas como um conhecimento implícito. Seria possível pensar, então, que os movimentos do corpo dos espectadores do audiovisual possuem duas características: aqueles movimentos já constituídos como conhecimento implícito no processo de adaptação ao meio audiovisual e aqueles movimentos gerados em processos de se adaptar aos novos mecanismos estéticos ainda não configurados como contingências sensório-motoras, mas no caminho dessa configuração.

Referências

CLARK, Andy; CHALMERS, David. Extended Mind. **Analysis**, Oxford: Oxford University Press on behalf of The Analysis Committee Stable, v. 58, n.1, p.7-19, Jan. 1998.

CURTIS, Robin. Einfühlung e Abstração na imagem em movimento: reflexões históricas e contemporâneas. **Revista Eletrônica MAPA D2**, Salvador, v.3, n.1, p.9-38. 2016.

FINGERHUT, Joerg; HEIMANN, Katrin. Movies and the Mind: On Our Filmic Body. *In*: DURT, Christoph; FUCHS, Thomas; TEWES, Christian. **Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World**. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.

HEIMANN, K. *et al.* Moving mirrors: A high density EEG study investigating the effect of camera movements on motor cortex activation during action observation. **Journal of Cognitive Neuroscience**, [S.l.], v. 26, p. 2087, 2014.

LIPPS, Theodor. **Raumästhetik und geometrisch-optisch Täuschung**. Leipzig: Barth, 1897.

NOË, Alva; O`REGAN, J. Kevin. A sensorimotor account of vision and visual consciousness. **Behavioral and Brain Sciences**. v.25, n.5, p. 939-1031, 2001.

SOBCHACK, Vivian Carol. **Carnal thoughts: embodiment and moving image culture**. Berkeley: University of California Press, 2004.

SCHMARSOW, August. **Das Wesen der architektonischen Schöpfung**. Leipzig: Karl W. Hiersemann Verlag, 1894.

SMITH, Tim J.; HENDERSOM, John M. Edit Blindness: The relationship between attention and global change blindness in dynamic scenes. **Journal of Eye Movement Research**, [S.l.], v.2, n.6, p.1-17, 2008.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 5.ed. Campinas: Papirus, 2013.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. **A mente corpórea**. Ciência Cognitiva e experiência humana. [S.l.]: Instituto Piaget, 1991.

WÖLFFLIN, Heinrich. Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur-1886. *In*: FRIEDRICH, Thomas; GLEITER, Joerg. **Einführung und phänomenologische Reduktion**: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst. Berlin: LIT Verlag, 2007.

NOTAS SOBRE DANÇAS PARA O AUDIOVISUAL DURANTE O CONFINAMENTO SOCIAL: UM ESTUDO NO RIO GRANDE DO SUL

Daniel Silva Aires (UFRGS)
 Fellipe Santos Resende (UFRGS)

Contexto do estudo

Este artigo tem por objetivo apresentar notas de artistas, gestores, propositores e docentes em Dança, residentes no estado do Rio Grande do Sul – Brasil, sobre produções audiovisuais em Dança realizadas durante a pandemia da COVID-19 e o resultante período de confinamento social.

Os apontamentos foram feitos através de um questionário em formulário eletrônico (Formulários Google), distribuído virtualmente nas redes sociais digitais⁶¹ dos autores, sobretudo no Facebook e WhatsApp Messenger, em grupos onde se articulam profissionais da Dança. Sua elaboração foi pautada na massificação das produções em Dança nas redes, observada ao longo do corrente ano.

O referido formulário é composto de 12 questões, com perguntas abertas e de múltipla escolha. Foi criado em abril de 2020 e permanece aberto para que em um futuro próximo possa se averiguar atualizações de perspectivas, e respostas de novos ou antigos participantes. Para fins do recorte de análise e elaboração deste artigo foram consideradas as respostas enviadas até junho de 2020, constando o recebimento de 25 participações. Destaca-se que na primeira questão do questionário os participantes escolhiam estar ou não identificados nominalmente em caso de publicação dos resultados da pesquisa. Nesse sentido, todos os profissionais cujos nomes são mencionados nesta escrita consentiram em ser identificados. Demais dados,

⁶¹ Segunda a perspectiva de Boyd e Ellison (2008), as redes sociais digitais são definidas como: “[...] serviços baseados na web que permitem aos indivíduos (1) construir um perfil público ou semipúblico dentro de um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão, e (3) visualizar e percorrer sua lista de conexões e aquelas feitas por outras pessoas dentro do sistema”. (BOYD; ELLISON, 2008, p. 211. Tradução nossa). São viabilizadas por dispositivos diversos, tais como computadores, celulares, *smartphones*, *tablets*, etc. Sob um ponto de vista expandido e devido ao crescente acréscimo de recursos interativos que vem apresentando, plataformas como YouTube e Vimeo também podem ser entendidas como redes sociais digitais.

trazidos pelos respondentes que escolheram pela não identificação, aparecem diluídos no texto, sem referência a seus nomes.

O delineamento metodológico deste estudo caracteriza-se pela abordagem descritiva, e ainda que apresente alguns dados quantitativos, enfatiza um levantamento qualitativo, com categorias de análise que se erguem a partir de questões específicas presentes no formulário. Num panorama geral as perguntas investigaram sobre: tipos de produtos audiovisuais criados e recursos utilizados; plataformas de veiculação dos materiais; processos de criação e registros; saldos e balanços sobre a situação atual; problemas encontrados e adaptações necessárias para tais produções.

Além das notas apontadas pelos profissionais participantes, são trazidas reflexões críticas dos autores e também contribuições de pesquisadores que retroalimentam a problematização deste tema. Por se tratarem de notas indicadas em formulário eletrônico, elas aparecem sem paginação ao longo do artigo.

A partir deste quadro busca-se relacionar algumas camadas de reflexão sobre o trânsito digital aumentado das produções em Dança, bem como sobre de que modos elas podem continuar surgindo, reverberando a pergunta “Quais danças estão por vir? ”, que guia a edição virtual do VI Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança, o evento da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança/ANDA, realizado entre os dias 15 e 18 de setembro de 2020.

Contextualiza-se que a pandemia da COVID-19, causada pela propagação massiva do coronavírus tipo SARS-CoV-2, trata-se de um quadro epidemiológico de grande impacto que atingiu rapidamente várias regiões do mundo (FREITAS; NAPIMOGA; DONALISIO, 2020) durante o ano de 2020. Dentre as várias diretrizes de biossegurança recomendadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS) estão o distanciamento e o confinamento social (WHO, 2020).

Sobre este cenário pandêmico, Kemp (2020a) contextualiza:

O mundo mudou drasticamente nos primeiros três meses de 2020, com a pandemia da COVID-19 afetando quase todos os aspectos de nossas vidas. Essas mudanças também têm sido claramente evidentes nos comportamentos digitais do mundo, especialmente quando bilhões de pessoas recorrem a dispositivos conectados para

ajudá-los a lidar com a vida e o trabalho em situação de *lockdown*⁶². (KEMP, 2020a. Documento eletrônico⁶³. Tradução nossa).

É importante trazer que desde o início da pandemia alguns países haviam mantido somente atividades comerciais consideradas essenciais, dentre as quais não estavam contemplados espaços culturais de Dança como escolas, teatros, estúdios, salas de espetáculos, entre outros. No entanto, com o andamento do corrente ano, esta decisão foi contestada em muitos lugares, por motivos majoritariamente financeiros. Após negociações e decretos municipais específicos, algumas cidades abriram margem para que alguns espaços culturais, principalmente escolas de Dança, voltassem a operar presencialmente no segundo semestre de 2020, adotando estratégias de segurança e restrições específicas, tais como: fracionamento numérico de alunos por cada aula, distanciamento controlado, uso obrigatório de máscaras e álcool antisséptico, aulas híbridas (conduções presenciais que são transmitidas ao vivo em plataformas fechadas para os alunos da escola), entre outras. Um panorama não uniforme e com problematizações que ainda estão em curso.

Os 25 profissionais da Dança que efetuaram sua participação na pesquisa via formulário eletrônico, enviaram suas respostas acerca de seus perfis de atuação, suas perspectivas e *modus operandi* adotados nas produções de Dança pensadas para o meio audiovisual. Com exceção de um participante da pesquisa que residia em Bogotá/Colômbia, os profissionais que compartilharam seus apontamentos no formulário indicaram residência e atuação em municípios gaúchos, tais como: Porto Alegre, Santa Maria, Canoas, Osório, Passo Fundo, Gravataí, Novo Hamburgo e Bagé.

Traçando um recorte

⁶² No original: “*The world has changed dramatically over the first three months of 2020, with the COVID-19 pandemic impacting almost every aspect of our lives. These changes have been clearly evident in the world’s digital behaviours too, especially as billions of people turn to connected devices to help them cope with life and work under lockdown*”. (KEMP, 2020a). Para ver mais, acessar: <https://wearesocial.com/us/blog/2020/04/in-lockdown-the-show-must-go-on>. Acesso em: 28 jun. 2020.

⁶³ Documento eletrônico, não paginado.

De modo mais específico, as 12 perguntas que compõe o questionário do formulário eletrônico buscaram informações sobre: que tipos de materiais audiovisuais estavam sendo produzidos pelos profissionais durante a quarentena, quais objetivos estavam por trás destas produções e quais recursos foram utilizados na elaboração das mesmas (como por exemplo nas etapas de planejamento, captura e edição). Outras perguntas, por sua vez, investigaram sobre as formas de registro adotadas na documentação dos processos criativos, sobre redes sociais e plataformas utilizadas na veiculação e/ou transmissão dos materiais produzidos⁶⁴.

Por fim, as últimas questões indagavam sobre: adaptações gerais que foram necessárias frente às especificidades do meio digital, potenciais problemas decorrentes do trânsito aumentado das danças para o audiovisual no ciberespaço⁶⁵, bem como saldos e balanços identificados. É, pois, sobre estes últimos elementos que se circunscreve a ênfase deste estudo: um recorte sobre as limitações, impasses, saldos e balanços observados nessa transposição de suportes, de um ponto majoritariamente presencial no período pré-pandemia para outro predominantemente virtual, com as adaptações impostas pelo confinamento social e as múltiplas nuances e demandas do contexto pandêmico.

Notas sobre danças para o audiovisual

Como Tomazzoni e Canto (2020) nos lembram, “o novo contexto de isolamento que se instaurou” posicionou uma variedade de “práticas virtuais como alternativa para inúmeras áreas”, não sendo diferente para o campo⁶⁶ da Dança. Neste domínio de trânsitos digitais “os espaços de compartilhamento na

⁶⁴ Muitas destas questões estão abordadas num artigo também desdobrado da pesquisa elaborada pelos autores sobre Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento social. Neste caso, a ênfase recai nos principais tipos de produções, nas plataformas escolhidas para circulação das mesmas, e nos registros dos processos criativos. (AIRES; RESENDE, 2020. No prelo).

⁶⁵ O ciberespaço, segundo a perspectiva do teórico Arlindo Machado, pode ser definido como “[...] uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tomado possível pela rede telemática [...]. Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço”. (PRADO, 2003, p. 12).

⁶⁶ A noção de campo pode ser entendida em Bourdieu (1996) como um “microcosmo da vida social que se torna progressivamente autônomo através da história”, tendo seus próprios valores, regras e interesses. (WEBER, 2011, p. 4).

rede, apresentam uma grande quantidade de imagens audiovisuais. Todavia, esses espaços não são neutros, uma vez que” neles “os vídeos obedecem à uma certa organização e espacialização” (GEVEHR; PORTAL, 2019, p. 189), carregando assim elementos estéticos, posicionamentos, traços poéticos e discursivos.

Em meio a videoaulas, videodanças, espetáculos prévios (e disponibilizados virtualmente) ou online, vídeos de ensaio, tutoriais, *challenges*, *lives*, *stories*, e *feeds* competindo por nossa atenção, alguns profissionais da Dança já se mostravam mais familiarizados com as especificidades técnicas do domínio digital, em comparação a ações mais recentes nesse meio. Devido a imposições da quarentena e restrições nas ações presenciais, os sujeitos por trás destas ações mais recentes foram instigados a tatear experimentalidades online e visitar estes espaços⁶⁷ (plataformas, aplicativos, redes sociais digitais), como alternativa para atuação, presença e escoamento de suas produções.

Os balanços trazidos no formulário indicaram a existência de uma gama variada de durações, estéticas e estratégias de divulgação das produções, sendo oferecida uma diversidade de produtos e opções de interação para diferentes consumidores. Outro fator apontado foi o aumento no engajamento com os públicos de cada artista, grupo, companhia ou escola de Dança – fossem antigos ou novos –, evidenciando um crescimento do consumo (acessos, seguidores, curtidas, visualizações e downloads) em suas páginas, canais e perfis. Nesse sentido, Diego Mac (2020), um dos artistas participantes da pesquisa, nos indicou que houve bastante adesão do público nos canais utilizados pela Macarenando Dance Concept (iniciativa cultural sediada e atuante em Porto Alegre/RS), o que levou a uma “potencialização e aceleração das ações de presença digital” que já faziam nas redes (MAC, 2020). Numa dinâmica semelhante, Martha Royer (2020) nos traz que recebe feedbacks positivos dos sujeitos com quem já havia estabelecido uma relação. Segundo a profissional, o público já formado “valoriza e percebe que” estão “fazendo o possível para manter o contato”, que estão “preocupados em manter o corpo ativo” (ROYER, 2020).

⁶⁷ Exemplos que correspondem a estas plataformas/redes sociais digitais incluem: YouTube, Vimeo, Zoom Cloud Meetings, Google Meet, Skype, Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp Messenger, Telegram, TikTok, entre outros.

Em consonância, temos o seguinte apontamento do artista Oneide Santos (2020): “Temos observado um alcance satisfatório das ações, bem como da interação dos demais participantes. O público curte, compartilha e mostra-se interessado no conteúdo” (SANTOS, 2020). Tatiana da Rosa (2020), por sua vez, indica que ao ter participado de uma produção no formato de *live/transmissão ao vivo*, teve “uma resposta animadora”, com um alcance maior que o esperado. Isto a fez perceber no virtual uma via possível de agregar seus alunos pela internet, tanto em questões de relacionamento interpessoal, quanto de “domínio técnico e de conteúdo” (ROSA, 2020). Para além do aumento da rede profissional de contatos, fator bastante apontado pelos profissionais participantes, há também outras dimensões. Leonardo Dias (2020), por exemplo, nos indica uma manutenção “dos vínculos humanos e da possibilidade de ser criativo durante a quarentena”, circunstância que em sua opinião viabiliza muitos aprendizados (DIAS, 2020).

Por outro lado, alguns profissionais pontuaram que algumas pessoas não se adaptam bem, ou se saturam rápido com a rotina frente às telas, sendo flutuante sua participação em certas produções. Tal indicativo sugere um caráter fluido e indefinido de algumas ações de Dança para o audiovisual, o que torna as ferramentas digitais de manejo dessas produções “eficazes, mas limitadas” (TOMAZZONI, 2020a). Nesse sentido, Graziela Silveira Silva (2020) nos relata:

Desisti das vídeo aulas ao vivo porque não existe no mercado aplicativo que possibilite visualizar e corrigir os alunos como fazemos nas aulas presenciais. Há muita instabilidade na internet e isso dificulta a clareza das imagens. De modo geral, os alunos tem se mostrado muito atarefados e não tem conseguido acompanhar as aulas online com a frequência que faziam nas aulas presenciais. (SILVA, 2020).

Ainda nessa dimensão mais pedagógica⁶⁸ de adaptabilidades, Vanessa de Ivanoff (2020) compartilha os saldos que identifica em suas práticas:

Para crianças, a aula online ao vivo ou vídeo aula não tem funcionado muito bem. Nesse caso, tenho utilizado outras

⁶⁸ Um estudo específico sobre a docência em Dança no espaço online, na capital gaúcha (Porto Alegre/RS), foi realizado por Airton Tomazzoni e Ilza do Canto (2020). Para ver mais, acessar: https://issuu.com/centrodedanca/docs/aulas_on-line_final. Acesso em: 06 ago. 2020.

ferramentas lúdicas e que as desafiem a criar. Para adultos, ainda estou aprendendo e me adaptando, mas por enquanto as aulas estão fluindo. Optei por reduzir o tempo das aulas e diluir ao longo da semana, o que, me parece, faz com que a aula renda mais. A questão do espaço é um grande limitador. Em um primeiro momento de busca manter o quadro de alunes, o que temos conseguido. A partir de agora, provavelmente começaremos a pensar nas estratégias para alcançar público novo. Pessoalmente, está sendo um grande desafio. (IVANOFF, 2020).

Algumas notas destacaram ainda a discrepância numérica entre a apreciação das produções nas redes digitais e das produções que eram apresentadas presencialmente no período anterior à pandemia. Nesse sentido, obras online e videoaulas tem mostrado com frequência um maior número de espectadores, superando as variáveis que um espetáculo presencial talvez reunisse, pois em algumas ações online se “tem mais público do que algumas temporadas em teatro” (RUTKOWSKI, 2020).

Se por um lado o alcance geográfico e numérico foi aumentado, por outro o retorno financeiro às vezes se torna um fator delicado. Na relação com as criações em Dança para o audiovisual, algumas interferências dificultam uma remuneração mais adequada. Além de algumas baixas geradas pelo fechamento mandatório dos espaços culturais por onde a Dança se instala (mesmo que alguns tenham reaberto com restrições no segundo semestre de 2020), estão incluídas: escassez de editais emergenciais para a cultura, com demasiada burocracia ou cronogramas demorados nos poucos existentes; não adesão de alunos ao consumo online de videoaulas; dificuldades operacionais para transações monetárias seguras/acessíveis em espetáculos online; dentro outros impasses que potencialmente infiltram a rotina produtiva de muitos profissionais, como é o caso das várias densas camadas da realidade pandêmica. Neste tópico sobre gerar receita a partir das produções em Dança para as redes, Royer (2020) nos aponta sua experiência e posicionamento:

Nessa época de crise, somos uma classe muito afetada. Nossas contas continuam batendo na porta. Acredito que precisamos nos adaptar e continuar gerando renda. Não é só porque tudo ficou no modo online que vamos parar de cobrar pelo nosso trabalho, né? Óbvio que a experiência de uma aula de dança em sala de aula, em contato com um ambiente preparado e um professor experiente é muito mais rica do que a experiência online. Mas é o que podemos entregar no momento. E acredito também que podemos enxergar a situação de forma positiva, tentando buscar outro público. Pessoas de outras cidades que não se deslocariam para uma aula presencial.

Afinal, já temos exemplos de que isso dá certo e pode ser super rentável. (ROYER, 2020).

Demais apontamentos também nos trouxeram que diferentes afinidades coabitam esse cenário do ciberespaço: tanto por parte de quem produz, no que tange a se adaptar à operacionalidade de uma plataforma x ou y, havendo maior ou menor encaixe da proposta criada com as características da plataforma em questão; tanto por parte de quem assiste/consome, no que toca à afinidade com as durações, formatos e gêneros artísticos abordados. Ao passo que algumas estratégias de criação e divulgação são mais acolhidas que outras, determinadas estéticas e conteúdos se compatibilizam mais com os traços operativos de uma rede do que outra.

Fatores limitadores presentes nesse cenário, indicados pelos profissionais participantes deste estudo contemplam dificuldades: na adaptação técnica (manejo de aplicativos, softwares e etapas intrínsecas aos processos de captura, edição, e tratamento de imagens e textos como um todo); na estabilidade de provedores de sinal de internet; na adaptação ao *timing* específico de algumas plataformas (dentre as quais muitas apresentam *delay* no envio do som ou imagem, caso se trate de uma ação transmitida ao vivo); na adaptação ao perfil comunicacional de cada rede; e na adaptação do espaço em casa para a adequada condução das ações.

Sobre este cenário de ajustes, transposições e escolhas, trazemos alguns pontos de vista de participantes da pesquisa. Silvia Canarim (2020) e Airton Tomazzoni (2020a) trazem perspectivas semelhantes ao apontarem uma saturação de produções. Por se tratar de um fenômeno relativamente recente para a maioria, eles indicam que há ainda pouca habilidade na utilização das ferramentas, e um certo despreparo de parcela do público para lidar com as mesmas. Juliana Rutkowski (2020) corrobora com esse pensamento, e adiciona que além da falta de estudo da ferramenta utilizada, o conteúdo ainda é “pensado de forma muito crua”.

Sobre a dinâmica deste excesso, Tomazzoni (2020b) compartilha:

O que começou como uma curiosa e inusitada produção, contudo rapidamente se transformou num universo inflacionado e até angustiante. De uma hora pra outra foi ficando quase impossível acompanhar e mesmo tomar conhecimento da totalidade dessa

produção, com iniciativas acontecendo num mesmo tempo em tantos suportes, canais, plataformas, acessíveis não só localmente, mas em escala global. (TOMAZZONI, 2020b. Documento eletrônico⁶⁹).

Há apontamentos que vão de encontro aos parágrafos anteriores, especialmente ao indicarem que pessoas sem qualificação prévia e específica em Dança, por terem tido acesso facilitado e grande oferta de ferramentas virtuais, se autorizaram a trabalhar neste meio, com conteúdos sobre os quais não apresentam propriedade. Silvana Maciel (2020) pontua que isto também acontece em outras áreas que trabalham com o corpo em movimento. Vanessa de Ivanoff (2020), por sua vez, destaca que a problemática é muito semelhante à que se vê na dimensão presencial dos processos em Dança, de modo que são vistas “pessoas sem qualificação ministrando aulas/lives das mais diversas modalidades/gêneros de dança”, levando a uma “banalização da dança no geral” (IVANOFF, 2020).

Ao atentar sobre as demandas com ênfase pedagógica neste cenário, Oneide Santos (2020) destaca um cuidado importante a se ter, num sentido de “repensar como ensinamos e aprendemos dança a partir dessa relação tecnológica para se comunicar com o outro”. Ele arremata pontuando que “com certeza é um desafio adaptar, reinventar, propor e trabalhar a partir e com os recursos audiovisuais” (SANTOS, 2020). Um cenário que exige, no mínimo, preparo e aprofundamento.

Ainda sobre a ênfase mais didática e de ensino da Dança, mas também contemplando criações cujo recorte busca a circulação de produtos artísticos, Tatiana da Rosa (202) nos conta:

A grande oferta que cresceu subitamente com o isolamento faz eu me sentir acuada em oferecer aulas online. Andei com a sensação de que se eu disponibilizar minhas aulas de dança online não conseguirei atingir um mínimo de alunos, justamente por causa dessa oferta excessiva. Mas não realizei nenhuma tentativa, então relato apenas esse sentimento. [...]. Outro risco que vejo neste movimento atual é o da massificação criar uma média de materiais de baixa qualidade. Mas acho que isso é inevitável e faz parte desse momento de descoberta em massa dessa possibilidade. Sem isso não haverá aperfeiçoamento nem transformação. Já o crescimento da oferta de trabalhos artísticos, sejam prontos ou em fase de experimentação, é fantástico. Quanto mais se produz e se publicam trabalhos, melhor se produz. A boa criação depende de contexto profícuo. Um bom trabalho surge porque muitos outros foram experimentados. E sem

⁶⁹ Documento eletrônico, não paginado.

demanda por parte dos artistas, não há crescimento de políticas e de iniciativas para a profissionalização. A remuneração do trabalho online é uma questão que está se pondo. Difícil ainda vislumbrar as respostas. (ROSA, 2020).

A partir do exposto é possível visualizar que o fenômeno de massificação das danças nas redes não tem contornos definidos, pois é dinâmico e varia de acordo com fatores postos com o passar do tempo. Izabela Gavioli (2020) compartilha seu ponto de vista – também em construção – sobre este contexto, e adiciona um olhar de alerta:

Ainda não tenho um parecer definitivo... Dia a dia as postagens e as reações parecem mudar. Inicialmente eu diria que populariza excessivamente o trabalho – algo como banalizar, não transmitir o quão difícil e trabalhoso é para pôr a termo cada trabalho. Ao mesmo tempo também acho que é uma forma de um acervo "não morrer", porque algumas pessoas que jamais se mobilizariam para ver seu trabalho, agora estão vendo, e talvez futuramente sintam mais vontade e engajamento para ver ao vivo. (GAVIOLI, 2020).

Sobre alguns outros cuidados e limitações da dimensão digital da produção em Dança, Leonardo Dias (2020), indica dois pontos: “Primeiro: não é o mesmo que estar junto” (presencialmente). “Segundo: a fronteira entre gratuito e pago, público e exclusivo, se borra de um jeito que pode vir a ser negativo. Pode banalizar”. Num sentido semelhante, Guilherme Steffler (2020) pontua que existe, por parte de certos públicos, resistência em pagar para consumir os produtos de Dança neste formato de apreciação virtual, em que as pessoas estão em casa. Tal indicativo sugere a permanência de alguns imaginários num estado em que a dança, para ser devidamente consumida, necessitaria ocorrer exclusivamente na dimensão presencial da relação público-artista-produto. Isto nega a potência dos efeitos de presença que as mediações e ferramentas tecnológicas viabilizam nas inúmeras relações que tece com a Dança e seus elementos.

Sobre este cenário que envolve a gratuidade, Royer (2020) compartilha que embora acredite “que mini aulas e alguns conteúdos ofertados gratuitamente são interessantes e despertam o interesse do público em querer conhecer mais e melhor” o conteúdo e o profissional/espaço/grupo que o ofertou, a quantidade demasiada de conteúdos que são oferecidos de forma gratuita é preocupante. A profissional adiciona que é importante:

[...] conscientizarmos as pessoas de que os artistas, sejam professores de dança, cantores, atores, etc., precisam de dinheiro! [...]. Mostrar para as pessoas que o nosso trabalho deve ser pago com dinheiro é muito importante. Conscientizar o aluno de que se ele parar de pagar a mensalidade da escola de dança que ele ama fazer aula, talvez ele não tenha escola para voltar quando a quarentena acabar... Claro que existem casos de pessoas que na atual situação também não têm essa condição. Cada caso é um caso. Mas se o aluno tem emprego fixo, onde o seu salário não foi alterado, por que não pagar a escola/professora? (ROYER, 2020).

Ao relatar sobre os principais problemas identificados na massificação de materiais de Dança dispostos nas redes em tempos de confinamento, Diego Mac (2020) argumenta:

A transição off2on é bastante complexa, em qualquer setor. Um dos maiores problemas nesse processo é não considerar a linguagem do meio a ser utilizado; nesse caso, a internet e o digital. Há uma série de especificidades nessas linguagens que devem ser consideradas. Nessa onda toda (atrasada, inclusive) de virtualização e digitalização total dos processos e produtos artísticos e culturais, tem um aroma que me preocupa: uma ideia de que, por as ações serem eletrônicas/online/digitais, não tenham que ter qualidade nem tampouco gerem despesas para quem faz. Temos que cuidar disso, porque é bem senso comum esse tipo de ideia sobre ações online; quase sempre se acha que não custa nada e que dá pra fazer uma exposição virtual com todos e que isso tá ótimo. Não é bem assim. Tem custo. E tem linguagem envolvida nisso. Não adianta muito só filmar um espetáculo, por exemplo, e jogar na web. É preciso pensar essa filmagem, os meios de produção técnica e de sentido implicados nisso, o formato de distribuição, o público a ser atingido, etc. Então, é, sim, momento de buscar outras alternativas. Mas não de qualquer jeito. (MAC, 2020).

O artista nos atenta sobre a tendência que existe de se superficializar os processos operados no meio digital, pontuando que esta circunstância contribui para um imaginário coletivo que simplifica e desvaloriza as ações em Dança que ocupam e assumem esse domínio como *modus operandi* e também parte de sua identidade como artista/profissional atuante de um campo. Assim como este apontamento, muitas das notas compartilhadas nos entregam facetas plurais de um cenário cuja construção está em andamento. Um furacão cujo olho nos abriga.

Considerações finais

De maneira geral, o panorama da massificação de produções em Dança para o audiovisual mostra-se flutuante e em atualização contínua, com rearranjos diferentes a cada mês, tendência e camadas de realidade vividas pelos criadores e seus públicos. A pandemia segue avançando e muitos embates não cessam de chegar.

Nessa circunstância, os contornos do domínio digital nos convocam a criar ou mesmo reconhecer os modos plurais de elaborar, registrar e difundir estratégias de existência. Mesmo em sua potência, há que se considerar certo esmorecimento de ações, com bloqueio produtivo e um afetamento difícil de operar, dadas as notícias que bombardeiam os sentidos e as preocupações com a emergência de se fazer presente nos meios digitais. Embora seja possível na grande maioria das plataformas uma apreciação assíncrona do material criado (visto que os produtos ficam alojados para consumo imediato ou posterior), é preciso ter “fôlego pra dar conta” dessa tamanha e “repentina mudança” (TOMAZZONI, 2020b).

É necessário considerar ainda que todo esse cenário não está dissociado de entraves sociais prévios. Tal transposição de suportes acentuou traços de desigualdade nos processos de acesso, produção e consumo, em diferentes nichos de artistas e profissionais das artes com subsídios e recursos muito díspares. Mais da metade da população mundial passou a transitar no ciberespaço (KEMP, 2020b), usando e consumindo mais mídias digitais. Mas isso é tudo? O quão atentos estamos às narrativas e realidades que existem e operam fora da linha (*off-line*)?

Ao recorrermos a estatísticas e levantamentos feitos por analistas e teóricos (FERNANDEZ, 2020; KEMP, 2020a, 2020b) sobre dados globais de consumo e estadia das pessoas no ciberespaço dentro do quadro pandêmico, encontramos apontamentos quantitativos sobre o uso contínuo e crescente através do globo: de dispositivos tecnológicos digitais, de conteúdos online, e de ações em esferas digitais, sejam elas de qual ordem e nicho for. Comércio eletrônico, mundo corporativo, entretenimento, ensino, formação, gestão, cultura!

Muitas redes e plataformas tem sido retroalimentadas positivamente por essa circunstância, visto inclusive, que muitas atividades digitais emergiram como alternativas de combate a problemáticas como solidão, isolamento social e distanciamento continuado de tarefas ao estilo do ‘antigo normal’ (KEMP, 2020b).

Embora se anseie por uma normalidade, ligada ao imaginário de mundo cultivado nas últimas gerações, fortes indicativos numéricos – sobre o uso intenso das redes e consumo de produtos audiovisuais (com finalidade artística-pedagógica em Dança ou não) – tendem a permanecer em alta, mesmo num quadro pós-pandêmico mais resolvido (KEMP, 2020b). Mais do que nunca, certos comportamentos digitais evocam uma atmosfera de permanência, mesmo em meio à flutuação das tendências do agora. Sobre este contexto, Fernandez (2020) nos traz:

É nítido que temos vários meses de um *lockdown* de graus variados pela frente, e mesmo o quadro à longo prazo ainda é incerto. As empresas de entretenimento mais inteligentes não estarão sentadas esperando por um retorno ao ‘normal’ – elas estarão se adaptando agora ao que pode ser uma mudança na indústria para sempre⁷⁰. (FERNANDEZ, 2020. Documento eletrônico⁷¹. Tradução nossa).

Tal pensamento pode ser lido de modo mais aplicado, se pensado dentro da cadeia produtiva da dança, com seu vasto leque de profissionais e características próprias de operacionalidade mercadológica.

No levantamento feito por este estudo, pudemos perceber tanto o interesse de alguns participantes em continuar e aprofundar suas investigações na esfera digital, quanto o desejo de outros em retornar somente à dimensão presencial dos encontros. Um quadro diverso e não homogêneo de notas, condutas e expectativas.

Dentre as questões suscitadas por este cenário, está a pergunta sobre quais realidades estarão implicadas nos modos vindouros de elaborar, registrar, difundir, produzir e ensinar as danças do amanhã? Num cenário pós-pandêmico, as logísticas empreendidas no campo da Dança combinarão

⁷⁰ No original: “*It’s clear we have several months of varying degrees of lockdown ahead, and even the longer term picture is still uncertain. The smartest entertainment companies won’t be sitting on their hands and waiting for a return to ‘normal’ - they’ll be adapting now to what could be a shift in the industry forever.*” (FERNANDEZ, 2020).

⁷¹ Documento eletrônico, não paginado.

hibridamente as presenças digital e presencial? O trânsito virtual manterá seu ritmo massivo de produção, ou as experiências artísticas retomarão com maior voracidade seu lugar ontologicamente inicial, o da “experiência pública vivenciada coletivamente nas ruas, nos palcos, nos salões de baile, nas salas de aula”, como descreve Tomazzoni (2020b)?

Embora se trate de um fenômeno que ainda está acontecendo e, portanto, que não apresenta limites ou traços precisos, a massificação das produções audiovisuais em Dança nas redes em tempos de pandemia nos traz questões importantes e emergentes à contemporaneidade. Mesmo sem respostas definitivas, somos estimulados a dar seguimento ao movimento pensante frente à maré de *bits*, *views*, *likes* e compartilhamentos. Onda que amplia alcances em novas (ou nem tanto) formas de propor produtos, criações e materiais didático-pedagógicos de Dança, com estruturas talvez mais porosas e desconhecidas do que pensamos.

Referências

AIRES, Daniel Silva; RESENDE, Fellipe Santos. Criações em dança para o audiovisual no Rio Grande do Sul, Brasil: tempos de pandemia e isolamento social. **Manuscrita-Revista de Crítica Genética**. n.41, 2020. No prelo.

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas**: sobre a teoria da ação. Papirus Editora, 1996.

BOYD, Danah M.; ELLISON, Nicole B. Social network sites: Definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, 13(1), 210-230, 2008. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>. Acesso em: 06 ago. 2020.

CANARIM, Silvia. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

DIAS, Leonardo Costa. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

FERNANDEZ, Oriol. In Lockdown: The Show must go on. **We are social**, Nova York, 02 de abril de 2020. Disponível em:

<https://wearesocial.com/us/blog/2020/04/in-lockdown-the-show-must-go-on>. Acesso em: 28 jun. 2020.

FREITAS, André Ricardo Ribas; NAPIMOGA, Marcelo; DONALISIO, Maria Rita. Análise da gravidade da pandemia de Covid-19. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, Brasília, v. 29 (2), p. e2020119, 2020.

GAVIOLI, Izabela Lucchese. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

GEVEHR, Daniel Luciano; PORTAL, Valmir Mateus dos Santos. Comunicação digital e interação social entre jovens: o uso de materiais audiovisuais nas redes sociais. **PragMATIZES-Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, v. 9, n. 17, p. 187-202. 2019.

IVANOFF, Vanessa de. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

KEMP, Simon. Digital around the world in April 2020. **We are social**, Nova York, 23 de abril de 2020a. Disponível em: <https://wearesocial.com/us/blog/2020/04/digital-around-the-world-in-april-2020>. Acesso em: 28 jun. 2020.

KEMP, Simon. More than the half of people on Earth now use Social Media. **We are social**, Nova York, 21 de julho de 2020b. Disponível em: <https://wearesocial.com/us/blog/2020/07/more-than-half-of-the-people-on-earth-now-use-social-media>. Acesso em: 10 ago. 2020.

MAC, Diego. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

MACIEL, Silvana Pereira. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

PRADO, Gilbertto. **Arte Telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

ROSA, Tatiana Nunes da. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

ROYER, Martha Luise. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

RUTKOWSKI, Juliana. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

SANTOS, Oneide Alessandro. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

SILVA, Graziela Silveira. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

STEFFLER, Guilherme da Silva. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020.

TOMAZZONI, Airton. **Resposta concedida aos autores através de questionário**. Produções audiovisuais em Dança em tempos de confinamento – Formulário online. Abril de 2020a.

TOMAZZONI, Airton. Artes da cena nas telinhas, um novo ethos midiaticizado. **CENA.TXT**. Disponível em: <https://txtcena.art.blog/2020/06/06/artes-da-cena-nas-telinhas-um-novo-ethos-midiaticizado/>. Acesso em: 06 jun. 2020b.

TOMAZZONI, Airton; CANTO, Ilza do. **Aulas On-Line**: ensino de dança em Porto Alegre em tempos de isolamento social. Centro Municipal de Dança de Porto Alegre. 2020. Disponível em: https://issuu.com/centrodedanca/docs/aulas_on-line_final. Acesso em: 06 ago. 2020.

WEBER, Suzi. Mobilidade das práticas corporais e artísticas na dança contemporânea: três estudos de caso frente às práticas dominantes. **Cena**. Porto Alegre. n. 9, 2011.

WHO – World Health Organization. **COVID-19**: physical distancing. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/westernpacific/emergencies/covid-19/information/physical-distancing>; e <https://www.who.int/health-topics/coronavirus>. Acesso em: 10 ago. 2020.

TECNOLOGIA NA DANÇA: UMA PERSPECTIVA DA MÍDIA DA PRESENÇA

Carolina Natal Duarte (UFRJ)

A reflexão que será abordada neste texto se construiu atravessada, imperativamente, por um suposto momento de pausa, de flutuação, causada pela pandemia que paralisou o mundo: o vírus Covid-19. Diante das rupturas, incertezas, caos e desestabilizações que a situação nos impôs, esse texto busca dialogar sobre as novas relações que forçosamente eclodiram na relação entre a dança, o corpo e a tecnologia.

No contexto atual de confinamento, de separação de corpos, de solidões e do corte abrupto das rotinas presenciais, as pessoas se viram isoladas e resgatadas pelas conexões digitais, as quais puderam ser ressignificadas e reinterpretadas, propiciando doses de presenças diante dos afastamentos impostos.

Uma revolução se impõe diante dos corpos que nunca pensaram em atuar, criar ou se exercitar na dança sem a presença do outro, ou melhor, na ausência física do outro. Ao pensar que na contemporaneidade a dança se faz cada vez mais de modo colaborativo, tal cooperação foi transformada infundindo outros modos de corporeidades e de lógicas de se pensar a presença desse corpo que dança.

A questão central que se ativou mobilizando estratégias de supostas continuidades, ou mesmo sensações que denotem a permanência das coisas, é como continuar dançando, se movendo e criando na dança neste momento de um exílio do mundo? Para articular esse pensamento cabe colocar outras duas questões que afetam e se interconectam com essa anterior: Como se entende a relação da dança com a tecnologia? E como o isolamento potencializou essa mídia abrindo e ampliando espaço para o pensamento/criação de videodança?

Neste momento atípico em que somos convocados a rever lógicas do mundo, questionar normalidades e dimensionar como será o retorno dessa suspensão, a tecnologia esparramou-se e se tornou protagonista nos processos de interação entre corpos e indivíduos. Dado que o tempo de

vivencia deste acontecimento aponta um demorar-se, um ralentar-se, uma tormenta viral, a própria situação nos coloca um convite de se conectar com o presente. Portanto, antes de antecipar o que virá, lançar-nos-emos no agora.

Breve percurso das Tecnologias na Dança

Para conectar o discurso da relação entre dança e tecnologia, cabe fazer um recuo histórico para constatar que não é de hoje que os artistas fazem experimentos com a tecnologia de sua época. O balé clássico, segundo Maíra Spanghero (2003), utilizou-se de maquinários para fazer a ideia da suspensão da bailarina, do sonho de voar, transmitindo o ambiente onírico. Já no contexto da Dança Moderna Loie Fuller (1862-1928), artista e bailarina, consagrou-se com sua obra *Danse Serpentine*, (1892), com experimentações cinéticas e uso de projetores iluminando e colorindo seu figurino, criando uma ilusão de ótica através de formas abstratas que aparecem e desaparecem.

Após o sucesso dessa obra, Fuller foi gravada pelos irmãos Lumière e, através de recursos técnicos, a película foi pintada à mão para manter o colorido, numa época em que o cinema tinha a imagem apenas em preto e branco. Esse exemplo, como um recorte do início do século XX, já trazia impactos do uso de tecnologias da época para compor a obra.

Aproximando-se ainda mais do cinema, as vanguardas artísticas do início do século XX representam um período em que movimento e imagem figuravam experimentos cinéticos que poderiam hoje ser lidos como um pensamento coreográfico de objetos em cena. Esses objetos ou fragmentos do corpo em movimento trazem uma lógica/sensação dançante.

Inscrito ainda neste contexto dos experimentos da dança intermediados por técnicas ressalta-se Alvin Nikolais (1910-1993), coreógrafo americano, que também se dedicou à iluminação, aos figurinos e à utilização de espelhos em cena como construção narrativa e estética. Tais efeitos surgidos por essa imbricação criam um efeito de ilusão ótica muito característico das pesquisas desse coreógrafo.

Sob a luz desses campos artísticos que já exploravam as interdisciplinaridades destacam-se também obras experimentais em formatos audiovisuais. Dentre as produções que tateavam o corpo (podendo ser

interpretada como dança) e o cinema não como forma de registro nem de entretenimento, mas como práticas que investigavam uma disposição ainda sem formatos, à margem das nomeações com contornos próprios e estabelecidos, destaca-se a artista Maya Deren (1917-1961) experimentando as composições entre espaço e tempo a partir do corpo. Suas contribuições ampliaram as relações entre corpo e câmera e, segundo Maíra Spanghero (2003, p. 34), abrindo “o caminho da recriação do corpo na tela”.

Hoje, podemos interpretar que em suas obras já existiam um pensamento coreográfico e uma recepção, por parte do espectador, de uma sensação dançante. Sobre suas obras, o pesquisador de cinema João Luiz Vieira (2012, p.23-24) reforça:

Não são raras as comparações com boa parte do cinema de David Lynch, e muitos sugerem que a melhor forma de apreciá-lo é deixar que o filme toque o espectador à sua maneira, sem a busca de configurações já pré-estabelecidas, contribuindo, assim, para um desencadeamento maior de afetos e sensações do que de julgamentos. Ou seja, Deren, de certa forma, antecipou a exploração de um cinema de dimensões sensoriais que ainda fala a novas gerações, antenadas com um cinema contemporâneo e com uma estética do fluxo.

Já na década de 70, temos o coreógrafo Merce Cunningham (1919-2009) que também se apropriou dos usos da tecnologia, iniciando a era do computador e dos experimentos da criação em dança a partir dessa mediação. No Brasil, Analivia Cordeiro é considerada a pioneira, especificamente na criação de Videodança, com a obra *M3X3* (1973), em que a composição coreográfica da artista foi realizada em parceria com um software.

Ao mesmo tempo, no campo das artes visuais e da performance muitos artistas já tateavam as imagens digitais como parte da construção e do processo criativo de suas obras. Na esteira desse pensamento, as composições pressupostas por cada área específica, seja do campo do cinema, da literatura, do teatro, da performance, das artes visuais e da dança, foram rompendo com suas estruturas próprias e mesclando-se com as naturezas alheias.

Lucinda Childs (1940), importante coreógrafa pós-moderna americana, em colaboração com o músico Philip Glass e com o artista plástico minimalista

Sol LeWitt, criaram a obra *Dance* (1979) que provoca uma alteração nos sentidos do espectador ao provocar um efeito tanto de duplicar a cena coreográfica como de ampliá-la através de uma tela transparente, quase imperceptível, na boca de cena. Essa tela que se apresenta à frente dos bailarinos é capaz de promover esse efeito hipnótico em que as imagens se confundem com a realidade.

Tais exemplos citados ao longo desse recuo histórico expõem os modos em que os artistas foram investigando outros meios, juntamente com suas áreas específicas, a fim de pesquisar e proporcionar novas experiências estéticas e sensoriais. Neste sentido, o uso das tecnologias, apropriadas ao seu tempo, sempre estiveram presentes, interferindo e modificando o fazer artístico e de modo bem particular, para cada época e para cada forma específica que o artista se colocava diante dessa conexão entre arte e tecnologia.

Atualmente, em interlocução com o contexto do uso das tecnologias, temos inúmeros artistas nacionais e internacionais que se apropriam artisticamente das tecnologias a fim de trazer novas investigações interdisciplinares e experiências estéticas, poéticas e sensíveis, sobretudo no contexto da cena expandida e das poéticas de intervenção digital, que serão mencionadas a seguir.

Cena Expandida e Poéticas de Intervenção digital

Na década de 60 fundou-se um movimento nos EUA, denominado *Judson Danse Theater*, em que artistas de diversas áreas uniram-se compondo um coletivo artístico performático, sendo os integrantes considerados intérpretes criadores, descentralizando a ideia da figura do diretor, transformando a cena da dança e mesclando o uso de diversas técnicas corporais, tanto para preparação corporal quanto para a criação artística. Esse processo colaborativo entre os artistas de diferentes áreas provocou um rompante no contexto da dança, no modo de pensar a criação coreográfica e seus interlocutores.

Aliada a ideia dessas composições diversificadas figuram-se novos contextos de passagens entre as linguagens artísticas estendendo as formas,

as técnicas, de modo a ampliar o entendimento da obra não necessariamente como pertencente a um único fazer específico, mas como resultado de um atravessamento de fazeres artísticos. Edmond Couchot (2003), artista digital contemporâneo, denomina esse processo de hibridização como desespecificação das práticas artísticas, dialogando com o entendimento da cena expandida.

Assim, entende-se o termo cena expandida como representante desse alargamento do pensar, do associar, do esparramar. Na medida em que as práticas artísticas começam a permitir e a transitar entre suportes ou técnicas que não faziam parte das especificidades de seu campo, amplia-se não só enquanto desafio e modos de se pensar a criação como também afeta a leitura e apreciação do espectador. Trata-se de uma abertura que impõe um recolocar-se diante das tradições clássicas de determinada arte.

Nesse sentido, considero que a cena expandida modifica a recepção da obra artística, propiciando novos modos de percepção, levando o espectador ao lugar de agenciador da obra. Interagir com possibilidades múltiplas que vão desde o uso de dispositivos audiovisuais, passando por suportes distintos ao contato sensorial com materiais e espaços não convencionais, leva o espectador a experimentar um tipo de recepção em que se vê convidado a transitar entre tempos e espaços variados. É na articulação, no encontro, na intersecção entre tempos, espaços e no hibridismo da confluência entre as artes que situo a cena contemporânea. (MONTEIRO, 2016, p.42).

Concomitante ao pensamento da cena expandida têm-se a larga utilização do digital nas produções artísticas contemporâneas, a qual Christine Mello (2005, p.3) designa de “poéticas de intervenção digital (...) que são como redes de colaboração que ampliam a noção de ambiente artístico”. Nesse sentido, podemos também pensar a dança mediada pela imagem em movimento, trazendo outros tipos de presença e corporeidades.

As tecnologias digitais acabaram por abarcar por completo a fotografia, o vídeo e, posteriormente, o cinema em uma única base técnica, simplificando os processos de cruzamentos, apropriações e hibridizações. Com a base técnica digital, passa a ser possível toda sorte de transcrições, efeitos, manipulações e processamentos, ampliando exponencialmente as possibilidades de trânsito e de contaminações nesse espaço *entre linguagens*. (BAIO, 2015, p.39).

Vê-se que a cena expandida e as poéticas de intervenção digital se mostram como um fazer plural e transversal colocando a dança imersa numa infinidade de práticas que atualizam suas próprias dramaturgias. Por exemplo, quando a dança ocupa os espaços públicos e faz deste seu próprio palco e/ou quando os espetáculos dialogam com imagens projetadas, sejam estas em tempo real ou sejam previamente capturadas, percebe-se que o espaço da dança não se restringe mais às salas de ensaio ou aos cenários fabricados. Esse espaço passa a ser construído, dramaturgicamente, juntamente com esse corpo que demanda outros atravessamentos, para além da questão da técnica corporal.

Ao se pensar que os formatos de criação em dança vêm sendo cada vez mais misturados com as relações do corpo *na* imagem ou das conexões do corpo *com* a imagem, a própria noção de coreografia também convoca atualizações e uma expansão enquanto entendimento do que se entende por coreografia. Nesse sentido, enfatiza-se uma suposta relação entre a utilização da tecnologia do vídeo, na dança, e uma transformação no conceito de coreografia.

Desde a decadência das partituras barrocas, coreografia tornou-se geralmente entendida como a sequência fixa em que ocorrem os movimentos e a plasticidade inerente a cada gesto. O conceito de coreografia ficou, assim, congelado em uma perspectiva espaço-tempo linear. Pode-se sugerir que a tecnologia de gravação em vídeo, tornada acessível a partir da década de sessenta, seria um dos fatores responsáveis por retirar o conceito de coreografia de seu encapsulamento, permitindo-lhe ressurgir para intenso debate criativo e teórico desde então. (DE MORAES, 2019, p.370).

A relação entre dança e câmera afeta a ideia tradicional de composição coreográfica, considerando elementos para além da coreografia que se aplica ao corpo. Tudo que se contempla no espaço da câmera se torna um recurso para a composição da dança. A pesquisadora Julie Perrin (2006, p. 4) afirma: “o espaço é uma experiência de corpo”. Ao se pensar nos novos espaços que a dança tem trespasado, sejam espaços reais ou virtuais, convocam-se outras lógicas de organização e apropriação do espaço. No caso da videodança, por se tratar de uma técnica articulada com a imagem, o corpo adquire outra corporeidade pois se reorganiza na tela, adequando-se e recriando não só o

espaço em que se capta essa dança, como também o espaço virtual em que se finaliza a obra, que é o espaço da tela.

Neste alinhamento, pode-se construir instâncias dialógicas entre o olhar da câmera, a manipulação da edição e o corpo em cena. Ao considerar a câmera e a edição como integrantes da obra artística de dança, cabe ampliar a noção de coreografia, pois o espaço coreográfico não se trata mais apenas do movimento do bailarino, mas sobretudo da relação em que este estabelece com o meio em que se propõe a dançar. Pensar o espaço e a câmera como parte de um conjunto e não como figuras isoladas é fundamental para compreender que a videodança tem como condição de existência relações intrínsecas não só com o corpo em cena, mas com os aparatos tecnológicos que a sustentam.

Claudia Kappenberg (2015, p. 34), artista que pesquisa a performance e as mídias, reforça essa ideia de cena expandida através das relações entre coreografia e cinematografia:

a videodança nunca foi senão uma prática híbrida que combina imagens em movimento com corpos em movimento, coreografia com cinematografia. Uma história da videodança, portanto, incorpora as histórias complexas de práticas cinematográficas, bem como aquelas de práticas coreográficas, que por sua vez estão ligadas aos campos da música e da poesia, bem como da mídia digital, para citar apenas algumas das diferentes raízes e elementos.

Sob a perspectiva do cinema, o pesquisador de cinema Philippe Dubois (2009) traz essa reflexão, utilizando a presença insistente do que ele denomina “efeito-cinema”.

de um lado, o cinema na arte; do outro, a arte no cinema. A arte como cinema e o cinema como arte. Em outras palavras, o cinema VIRGULA arte contemporânea. A vírgula aqui é o essencial, pois faz uma ponte entre “cinema” e “arte contemporânea”, deixando a conexão entre os dois pólos aberta em todos os sentidos possíveis. (DUBOIS, idem, p. 181).

Paralelamente a essa ideia, Paulo Caldas (2012, p. 251) utiliza o termo “efeito-dança” na dramaturgia das imagens, enfatizando “o quanto a dimensão coreográfica poderia ou deveria ser reconhecida nos procedimentos da câmera e/ou da edição.” Nesse contexto, podemos considerar que a ideia desse efeito-

dança já poderia ser apreciada e pensada desde as primeiras aproximações entre dança e cinema, estendendo depois para as especificidades do vídeo, via digital.

Portanto, pensar em efeito-dança, nas imagens em movimento que foram construídas ao longo do século XX e continuam sendo reinterpretadas nos dias de hoje, atualiza a ideia de que provavelmente já existia um pensamento coreográfico por trás das câmeras, nas relações entre corpo e cinema sob a perspectiva de exemplos de obras e artistas que foram mencionados anteriormente.

Ademais, esse efeito-dança, produzido na imagem em movimento, pode explorar uma dimensão sensorial, compondo uma poética de intervenção digital, possibilitando a leitura, percepção e entendimento de outros tipos de presenças.

A dança como Mídia da Presença

Esse tempo aparentemente suspenso de quarentena, em que ainda estamos imersos, configurou uma situação emergencial entre ausências físicas, forçando-nos a criar outras lógicas de presenças e de convivências. Paradoxalmente, a tecnologia, a partir das mídias digitais, tornou-se um valioso instrumento de interações que possibilitou manter algum tipo de presença e de interações no contexto atual.

Para dimensionar o recorte do que entendemos como mídia neste artigo, o pesquisador e curador de arte e tecnologia, Arlindo Machado (2002), discute a arte mediada pela tecnologia através da noção de artemídia, a qual ele confronta dois acontecimentos: ao mesmo tempo em que se amplia o fazer artístico, o autor sugere contrapor ao projeto industrial embutido nas máquinas, no sentido da produtividade. Neste sentido, o autor aponta o uso dos aparatos técnicos como ferramentas que não devem ser usadas de modo inocente, porém, pensar em como a arte pode se desviar dessa cultura de massa e tornar-se um instrumento crítico nos dias de hoje, longe dos efeitos clichês que circulam pela indústria do entretenimento.

Ainda em relação ao que se considera artemídia, Arlindo Machado (2003, p.24) aborda a arte e as tecnologias enfatizando: “O artista digno desse

nome busca se reapropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas”.

Ao pensar a dimensão midiática, sob a perspectiva da artemídia, podemos reverberar e potencializar as possibilidades da dança, na imagem em movimento, através do trânsito entre os meios digitais, os quais transformam as relações de presença através dos efeitos de multiplicação, de sincronização de diferentes temporalidades, de ausências de corpos físicos aliados a presenças sensoriais, de presenças em espaços fragmentados ou contínuos, entre outros. Cabe dar sentido a essas perspectivas, ressignificando e atualizando as relações entre dança e mídia.

Mirando interlocuções em torno de formas de presença podemos aproximar de alguma forma do que o filósofo e pesquisador de teoria literária Hans Ulrich Gumbrecht (2016) aponta como “produção de presença”. O autor (idem, p.15) refere-se à palavra produção “ao ato de ‘trazer para adiante’ um objeto no espaço”. Neste sentido, ao aproximar do contexto da dança mediada pela imagem, no caso a videodança, podemos considerar, e expandir a interpretação, de que esse objeto do espaço poderia ser uma tela, considerando o ser não sendo dissociado do espaço e da temporalidade de sua presença. A produção de presença, neste caso, a partir da imagem produzida pela tela, se dá, então, na relação entre sujeito e objeto (mídia) gerando um acontecimento apropriador da presença.

Embora o autor lute contra a tendência contemporânea de abandonar uma relação com o mundo fundada na presença, ele reconhece que as tecnologias podem, em algum momento, participar desse processo.

Se é verdade que se pode descrever a moderna cultura ocidental (incluindo nela a cultura contemporânea) como um processo gradual de abandono e esquecimento da presença, também é verdade que alguns “efeitos especiais” produzidos hoje pelas tecnologias de comunicação mais avançadas podem revelar-se úteis no re-despertar do desejo de presença. (GUMBRECHT, 2003, p.15).

Podemos considerar que esta produção de presença do corpo que dança através da imagem em movimento pode não só re-despertar o desejo de presença, conforme o autor acima menciona, mas também provocar as

diferentes impressões de presença, desnudando-se, portanto, um campo que promove sensações táteis, conferindo influências de presença a partir da imagem. A partir dessa conexão, consideramos que a dança na imagem em movimento pode revelar-se como uma mídia da presença.

Contempla-se, nesse cenário, que não se trata mais de se perguntar se a dança imersa no contexto tecnológico e/ou no contexto ampliado de formatos e experimentos é dança ou não é dança. Ou, ainda, se o fazer da dança nas telas teriam a mesma força que presença real. A relação da dança com a tecnologia, como exposto no início do texto, sobretudo no contexto da relação com audiovisual, já se entende por quase um século. A partir dessa problemática, supõe pensar a potencialidade que este corpo em movimento na imagem pode emergir como força de presença, atravessado pelo digital, assumindo um lugar de poesia redimensionado pelo afeto, pela sensação, pela memória corporal.

Diante de um regime sensorial, provocado pela convocação de imagens, considera-se repensar que dança ainda podemos inovar ou fazer emergir aliada às técnicas atuais. Para tal, fazendo uma analogia com o cinema, retoma-se a reflexão sobre as transformações que o atravessaram neste século:

O que resta do cinema em tudo isso, nas videoinstalações de museus e aviões, nas vitrines dos grandes magazines, nas fachadas de imóveis, etc? Não é a questão da morte (ou fim) do cinema que tanto nos importuna desde muitos anos, mas, ao contrário, sua expansão, sua multiplicação, seu potencial de propagação, o cinema *expanded e extended*. O cinema estaria avançando? A verdadeira questão, portanto, é: ainda é possível continuar a chamar isso de “cinema”? (DUBOIS, 2019, p. 21).

Se em algum momento o cinema pensou em uma possível “morte” deste, por acreditar que as tecnologias poderiam engolir sua natureza, hoje reforça-se a certeza de que o manuseio do digital ampliou a forma de se fazer cinema expandindo-o não só dentro de sua constituição, como também em outras artes, como a dança.

Essas questões que foram colocadas ao cinema podem ser trespassadas no pensar da dança, mas sob outra perspectiva, como um ponto

de partida para discutir o que *resta* da dança nesse modo de criação/exibição através da imagem?

Resta tudo. Todavia, para tal, deve-se considerar toda a reflexão feita anteriormente nesse artigo, entendendo a dança não somente em seus aspectos técnicos ou seus encantos espetaculares, mas como afirmação de uma expressão conjunta de olhares artísticos que atravessam a imagem desse corpo que produz dança, gestualidades e/ou sensações dançantes.

O cinema, desde sempre, produziu efeitos sobre a dança; o vídeo os prolonga e – no instante em que a imagem se torna digital – os extrema. As novas tecnologias não param de tensionar a dança na direção de uma reinvenção. (CALDAS, 2012, p.240).

Na esteira desse pensamento, Sophie Walon (2015) menciona as obras do músico e cineasta belga Thierry De Mey, em parceria com a coreógrafa Anne Teresa de Keersmaeker, como uma referência em múltiplas sensações táteis percebidas através das interações entre os bailarinos e os diversos ambientes em que eles se movem.

Os movimentos, as imagens, os sons e os espaços assumem, portanto, qualidades táteis nas *ciné-danses* de De Mey. Isso se explica, em particular, pelo fato de o diretor mobilizar plenamente a capacidade das imagens e dos sons para evocar os outros sentidos e, em particular, o tato. As suas *ciné-danses* parecem, por vezes, convidar os espectadores a adotarem um olhar e uma escuta "tátil" que encoraja um regime de visão e audição próximo do tato, onde o olho e o ouvido se tornam sensíveis à qualidades que, geralmente, são percebidas por meio do contato direto e tátil.⁷² (WALON, idem, p. 17).

A construção de um olhar tátil sobre as criações em dança mediada pela tecnologia contribui para uma reflexão humanizada do uso dessas mídias, fortalecendo a ideia da mídia da presença. Nesse sentido, Diana Domingues (2003), artista e pesquisadora multimídia, classifica essa ação da interação do corpo com o meio virtual como um processo em que as tecnologias se naturalizam, o qual a autora nomeia: "*tecnologizando-se*".

Trata-se, aqui, de fazer uma ponte da dança com as poéticas tecnológicas, pois, repentinamente, nesse momento de pandemia, mesmo os mais céticos em relação aos meios digitais viram-se abrigados por essa arte

⁷² Tradução nossa

que demanda, de algum modo, uma espécie de interatividade. Pondera-se, nesta reflexão, a noção de interação não somente a partir do acionamento de sensores e/ou de imersão total em ambiente virtual, mas considerando essa vivência estética de interação entre real/virtual como um acontecimento, um lampejo, uma produção de presença que produza a epifania da relação entre corpo e imagem, uma mídia da presença.

Por fim, pensar a dança, especificamente a videodança, como uma mídia da presença pressupõe que a interação entre o corpo e imagem pode ser compreendida como um prolongamento, uma continuidade, uma conexão que tenha por conjectura uma finalidade não dual, mas sim, um fluxo de troca e de abertura. Que tal processo permita o pensar sobre a criação como uma integração entre as diferentes formas de produção de presença que venham a surgir, somando múltiplas formas deste corpo/espaco coreográfico.

Considerações Finais

Neste período de isolamento, a plataforma digital impôs-se como um caminho, uma possibilidade, um percurso virtual. O campo da dança se viu diante de um impasse: ser atravessada pela tecnologia de uma forma, a princípio, obrigatória.

A videodança, entre outras formas possíveis nesse momento, tornou-se uma vitrine das subjetividades corporais, pois o espaço virtual possibilita a ferramenta da interatividade e da existência de um público, onde quer que esteja, condição fundamental para a interlocução das obras criadas.

Diante do exposto, esse texto pretendeu, primeiramente, fazer um recuo histórico dialogando com algumas manifestações entre dança e tecnologia, tanto das obras em formato de apresentação em tempo real, quanto das obras de dança que já exploravam o universo audiovisual, a partir do cinema. Posteriormente, à luz da busca de uma amplitude e de novas investigações dos processos de criação, mencionados neste artigo como cena expandida, os artistas alargaram seus campos específicos possibilitando o pensar e o criar atravessados por distintas referências, formatos e técnicas corporais, produzindo um pensamento híbrido. Ademais, aliado ao contexto do digital, o próprio entendimento de coreografia foi convocado para contemplar novas

situações e relações entre a obra, o espaço e as poéticas de intervenção digital.

E, por fim, esse texto discorreu sobre a relação entre o corpo e a imagem em movimento, no caso a videodança, considerando a dimensão das sensações produzidas como uma produção de presença, ratificando, portanto, um possível lugar da videodança como uma mídia da presença.

Ao trazer essa reflexão, neste momento, sobre o uso da tecnologia na dança neste longo período de isolamento trata-se de repensar caminhos, questões, tendências e supostas problematizações a respeito das “novas” relações desenfreadas estabelecidas entre dança e imagem praticamente como sobrevivência e resistência, considerando ambas legítimas. Pontuo esse percurso como “novas” relações, pois arrisco e ousa a designar que a videodança assumiu um papel importante de continuidade, de formas de expressão e mesmo de aventurar-se a ampliar as possibilidades inventivas, mesmo para artistas da dança que não tinham repertórios nem conhecimento desse modo de fazer.

Por fim, torna-se reconhecida que as mídias, sob a perspectiva da artemídia, se farão presentes com mais intensidade nos contextos de criação em dança e nas artes em geral. Se, por um lado, essa situação atual de pandemia fortaleceu os caminhos da videodança, ampliando sua voz, seus espaços de criação, de interlocução e também uma possível validação desse campo da dança que sempre ocupou espaços muito específicos, permanecendo num circuito muito restrito e, às vezes, em situação de invisibilidade por parte da comunidade da própria dança, por outro, essa “explosão” repentina demanda olhares atentos para que a videodança mantenha-se em estado de pesquisa, sob a perspectiva do olhar artístico, para que as transformações que ocorrerão por conta dessa nova “demanda” de formato e de produção, continue dando legitimidade a essa mídia da presença.

Referências:

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

CALDAS, Paulo. “Poéticas do Movimento: Interfaces.” In: **Dança em Foco – Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Org. Paulo Caldas et al.; Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DE MORAES, Juliana Martins Rodrigues. O conceito de coreografia em transformação. **Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v. 1, n. 34, p. 362-377, 2019.

DOMINGUES, Diana. “A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano. In: **Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade**. Org. Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DUBOIS, Philippe. **Pós-Fotografia, Pós-Cinema – Novas Configurações das Imagens**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença: o que o sentindo não consegue transmitir**; tradução Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

KAPPENBERG, Claudia. “La politique du discours dans les formes d’art hybrides. In: **Art en Mouvement. Recherches Actuelles en Ciné-Danse**. Org. Franck Boulègue, Marisa C. Hayes. Cambridge Scholars Publishig, 2015.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. **Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553**, n. 4, 2002.

MELLO, Christine. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90. **ARS (São Paulo)**, v. 3, n. 5, p. 115-132, 2005.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI. **ARJ–Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 37-49, 2016.

PERRIN, Julie. “L’espace en question.” In: **Repères. Cahiers de Danse**. CDC/Biennale de danse du Val-de-Marne, França, nov.2006.

SPANGHERO, Maíra. **A Dança dos Encéfalos Acesos**. Itaú Cultural, 2003.

VIEIRA, João Luiz. “O visionário cinema de fluxo de Maya Deren.” In: **Dança em Foco – Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Org. Paulo Caldas et al.; Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

WALON, Sophie. “Ciné-Danses et sensations: Éperiences multisensorielles dans les films de danse de Thierry de Mey.” In: **Art en Mouvement. Recherches Actuelles en Ciné-Danse**. Org. Franck Boulègue, Marisa C. Hayes. Cambridge Scholars Publishig, 2015.

A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NO ÂMBITO DA DANÇA DIGITAL

Dorotea Souza Bastos (UFRB)

Tradicionalmente, a dança era vista como uma forma de representação e era considerado dança, tudo aquilo que fazia parte da lógica do movimento (BASTOS, 2013). A mudança começou com uma crise da representação, além de uma negação ao “que se relaciona de forma mais direta aos conceitos de estética tradicional: a moldura na pintura e o pedestal na escultura, a utilização do suporte de representação, a exposição em espaços não convencionais, a dicotomia obra/público” (ARANTES, 2005, p. 31-32).

Importante estudo sobre essa renovação na forma de ver e fazer arte é o da investigadora Rosalind Krauss (1979), sobre o campo expandido. O conceito de campo expandido foi desenvolvido, inicialmente, para a escultura, o que revolucionou a forma de ver e analisar as obras escultóricas, porém este conceito tem sido aplicado em outras áreas artísticas, partindo do entendimento de que a expansão ocorrida na escultura também aconteceu em diversos segmentos, desde o final do século XIX, período que coincide com o surgimento do cinema e do movimento moderno na dança e nas artes em geral, considerado por Krauss como o período que marca um novo período para a produção artística, com a inclusão de novas tecnologias à arte já anteriormente conhecida.

O campo expandido é, por conseguinte, e de acordo com a autora, a expansão de possibilidades para a prática artística com a ampliação dos territórios em que as obras podem transitar. A dança digital emerge neste contexto como uma expansão da própria dança (BASTOS, 2013), sendo, ainda, uma contaminação de fronteiras (MELLO, 2008), o que permite a hibridação, a experimentação e o surgimento de novas expressões artísticas alicerçado, também, no encontro com as tecnologias, o que inaugura uma mudança no envolvimento com o corpo e, portanto, uma transfiguração da experiência.

A dimensão estética da experiência

O termo “experiência estética” é citado por diversos autores acerca dos mais variados temas. Seja para falar de arte, de percepção ou mesmo de processos de comunicação, vários são os encontros, a que temos acesso em livros e textos, entre as palavras “experiência” e “estética”, perpassando as grandes áreas do conhecimento. Vale destacar, porém, que existe uma quantidade expressiva de produções que se referem à experiência estética sem apresentar um conceito, ou sem revelar circunstâncias em relação ao contexto dos autores e correntes que apoiam o termo.

Desde as primeiras reflexões sobre o belo, em Platão e Aristóteles, e mesmo depois que Alexander Baumgarten inseriu o termo “estética”, no século XVIII, o pensamento a respeito da concepção desse termo passou por muitas correntes filosóficas, e sua definição inicial deu margem a diversos conceitos e aplicações. Similar ao que acontece com muitos outros termos, o senso comum também se apropriou de vocábulo tão instigante, e, atualmente, tudo e qualquer coisa pode *ser* ou *possuir* uma estética.

Nos estudos filosóficos, a estética, vista como “disciplina da filosofia que se ocupa da arte, do belo e das sensações e emoções que lhes estão associadas” (TOWNSEND, 1997, p. 267), ou como algo que se refere diretamente aos modos de sentir e de reagir associados à arte, abre espaço a outras interpretações. Longe de querer delimitar a estética a um único conceito ou ponto de vista, é possível perceber que, de certa forma, as questões em torno do tema voltam-se ao que Edgar Allan Poe (2008), assertivamente, considera como uma *possibilidade sensível*.

A história da estética, de acordo com Daniel Herwitz (2010), pode ser vista como um legado triplo de três pensadores: Hume (explicação naturalista, tentativa de encontrar bases psicológicas para a criação e a experiência da arte), Kant (formalismo e simbolização da moralidade por meio da arte) e Hegel (a arte que fornece imagens de uma nova ordem social para expressão das aspirações humanas). Nesse legado triplo, observa-se que a estética, independentemente da forma como é contextualizada, diz respeito à experiência, diferenciando-se, em cada ponto de vista, a forma como essa experiência se apresenta e os elementos que a constituem.

Townsend (1997) afirma que a experiência estética é a experiência dos objetos artísticos. De acordo com o autor, a estética não é uma característica da obra, mas o resultado dessa experiência. A estética ocupa-se da apropriação subjetiva de um objeto, sendo que “os sentimentos ou emoções constituem as formas centrais que a estética assume” (TOWNSEND, 1997, p. 266), o que nos remete ao sentido etimológico da palavra “estética”, derivada do grego *aisthesis*, que significa “algo que é sensível e deriva dos sentidos”. Essa ideia, porém, não parece alcançar a complexidade do pensamento contemporâneo sobre o tema. Pensar a experiência estética a partir da apropriação de um objeto remete-nos a um movimento unilateral, em que o sujeito é espectador e receptor de informações que passam por algum tipo de tratamento de informações, resultando em certo aspecto da sensibilidade.

Habermas (1988) discorre sobre o tema, apresentando a dimensão estética da experiência como algo que possui um movimento de devir, e explica que “quando as experiências com nossa própria natureza interior ganham independência como experiências estéticas, os consequentes trabalhos de uma arte autônoma assumem o papel de objetos que abrem nossos olhos” (HABERMAS, 1988, p. 94), modificando processos como atitudes e comportamentos. As experiências estéticas, pela visão do autor, não se referem a “habilidades cognitivo-instrumentais e a representações morais, que se desenvolvem no interior de processos intramundanos de aprendizagem; ao invés disso, elas estão entrelaçadas com a função da linguagem que constitui e que descobre o mundo” (HABERMAS, 1988, p. 94).

Adriano Rodrigues (2016), pensador que colabora para esse entendimento, apresenta uma explicação sobre a dimensão estética que dialoga com o processo da experiência, segundo a qual a experiência pode ser entendida baseada na ontologia, na ética e na estética, sendo que a experiência estética pode, ou não, estar relacionada à experiência artística.

Gilvânia Pontes (2015) participa dessa discussão acrescentando que “a dimensão estética da experiência, seja na arte ou nas experiências rotineiras, possibilita o vínculo entre a finitude e o processo da experiência.” (PONTES, 2015, p. 207). A autora sugere que é a dimensão estética que possibilita “a relação entre processo e produto, em que cada etapa é importante no

continuum da experiência e contribui para sua consumação.” (PONTES, 2015, p. 207).

De acordo com a pesquisadora Rosário Fusco (1952), a experiência estética também estaria ligada à sensação e à percepção, e o sentir estaria relacionado à “tomada de consciência de uma modificação – interna ou externa – do sujeito-objeto pelo sujeito” (FUSCO, 1952, p. 10). No momento em que isso acontece, algo interfere nessa manifestação. Nas palavras da autora, esse algo pode ser “o julgamento (que é feito em função de uma atribuição de valor à modificação em apreço) como o esforço da vontade, [...] sentir ou perceber tanto mais quanto eu possa valorizar a sensação ou atentar nela (esforço da atenção)” (FUSCO, 1952, p. 10-11), o que resulta, em última instância, em experiência estética.

O conceito a que se referem Pontes, Fusco e Rodrigues é análogo ao pensamento de John Dewey (2010), um dos principais representantes da corrente pragmatista. Dewey considera que a experiência estética apresenta-se de forma intencional e constitui uma experiência não ordinária, a que ele alude como *uma* experiência. Sobre esse conceito, Dewey explica que temos uma experiência singular “quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. [...] Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência.” (DEWEY, 2010, p. 109-110).

Ao longo da análise dos estudos de Richard Shusterman, filósofo americano da corrente pragmática, percebe-se que essa definição de experiência estética é revisitada, pois o autor avalia as críticas mais proeminentes ao conceito. Em seu trabalho "*The end of Aesthetic Experience*", de 1997, por exemplo, examina o processo de declínio dessa formulação, estabelecendo, inicialmente, que o conceito moderno de estética vem do rompimento da beleza objetiva, concepção dos tempos clássicos, para um conceito subjetivo de experiência. O autor admite que o conceito de experiência estética tenha desviado de uma função mais expansiva para uma mais descritiva e semântica, gerando tensões que culminaram na desconstrução do conceito.

Shusterman aponta para a necessidade de abranger a multiplicidade de conceitos relacionados à experiência, como a compreensão de que *uma*

experiência pode significar um objeto/evento/produto ou o próprio processo de experiência, o qual, por sua vez, pode ser entendido como uma ação intencional do sujeito em questão ou um evento a ocorrer com esse sujeito – seja um evento cotidiano, seja algo que se eleve a uma condição extraordinária, geralmente descrita como uma experiência real (SHUSTERMAN, 2006, p. 217). Para tanto, o autor parte da noção de experiência pragmática conforme Dewey, que enfatiza a importância de uma experiência estética para uma filosofia das artes, assim como da vida, em que se faz possível integrar o interior e o exterior do indivíduo numa unidade viva, que destaca, na experiência, as características de potência e integração. Percebemos a experiência estética, de acordo com essa perspectiva, como decorrente de uma relação do sujeito com o objeto – em nosso caso, o corpo com os artefatos na dança digital.

Experiência estética e dança digital

Com a possibilidade de registro, a efemeridade, condição temporal da dança, passou a ser manipulada, e o resultado observado através dos dispositivos imagéticos mostra uma dança que faz parte de um processo distinto daquela que é vista nos palcos. Para Denise Siqueira (2006), a dança, assim como outras artes cênicas, é perene, e a “tentativa de captar uma arte como a dança por meios como fotografia, vídeo ou filme provoca a criação de uma terceira manifestação estética. A dança não pode ser guardada, registrada, documentada [...] sem modificar-se” (SIQUEIRA, 2006, p. 90). A modificação de que trata Denise Siqueira não acontece apenas no âmbito do dispositivo. A dança, ao se tornar essa nova possibilidade, inaugura uma nova forma de fazer e ver a obra, um novo apelo aos sentidos.

Apesar de não haver, na literatura, abordagens que tratem sobre uma estética específica da dança digital, é possível encontrar elementos para essa análise em estudos, no contexto da arte digital, que falam sobre estética computacional, midiática, digital ou mesmo tecnológica, na tentativa de ultrapassar o caráter tradicional da estética, agregando as especificidades dos fenômenos que são relacionados a essa arte, na qual a dança digital está inserida.

Segundo Florian Hoenig, estética computacional é uma disciplina do campo das ciências da computação que estuda métodos que possibilitem aos sistemas computacionais a intervenção estética, tal qual um ser humano é capaz de fazer (HOENIG, 2005). Por essa definição, percebe-se a necessidade de trazer a capacidade de experiência do ser humano para os sistemas computacionais, para que tratemos, de fato, de uma estética dita computacional.

A estética está relacionada à percepção, à qual se vincula o julgamento estético. De acordo com Hoenig, a estética computacional diz respeito a uma possibilidade de aproximação entre o fazer humano e o computacional. Assim, com base numa comparação com a atividade humana e não focalizando essa atividade em si, parece apropriado que a estética computacional/digital possua características próprias, embora essas características não sejam uma negação da estética tradicional.

Para Hoenig, a estética decorre da geração de imagens resultantes da experiência com a arte e, nesse sentido, cabe observar que a imagem gerada por meios computacionais é diferente daquela gerada a partir de um referencial (mesmo que imaginário) para o humano. Para Mario Costa, “a passagem da técnica, como extensão do corpo, à tecnologia, como autonomização material de suas funções separadas, representa uma verdadeira mutação antropológica.” (COSTA, 1995, p. 64).

Em relação ao objeto artístico, que já esteve relacionado a uma imitação da natureza, novos paradigmas estéticos foram criados desde a crise desse conceito, ainda no século XIX, com a crise da representatividade do objeto artístico, que passou a contar com uma participação diferente do público, agora não mais meramente contemplativo. Segundo Priscila Arantes (2005, p. 82), “as artes em mídias digitais dão continuidade a essa proposta, colocando em debate o caráter processual e contextual da prática artística.”.

Na estética computacional, mesmo havendo a intervenção humana, é possível falar da característica da autonomia criativa da máquina, a geração desse sistema vivo, em que a linguagem (arte) é processada pelo meio computacional. Outras características para a estética computacional nesse contexto são a possibilidade de virtualização do corpo e de objetos artísticos, transformando-os em imagens, e a capacidade interativa entre sujeito e

artefato, diante das novas possibilidades trazidas pelos meios tecnológicos. Para Philippe Dubois (2004, p. 34), essa ideia de “novidade associada à questão das tecnologias funciona primeiro, e, sobretudo, como um efeito de linguagem”. Segundo o autor, isso ocorre nos períodos que antecedem a consolidação de uma nova tecnologia, como aconteceu com a invenção da fotografia e, posteriormente, do cinema.

Conforme Arantes observa, ocorreram, ainda na década de 1960, as primeiras tentativas de abordagem sobre uma possível estética digital. A autora atribui essa mudança ao “aparecimento das técnicas de comunicação eletrônica e do tratamento automático da informação” (ARANTES, 2005, p. 165), momento em que “os estudiosos se voltaram para a cibernética e para a teoria da informação, tentando, a partir dessas duas vertentes, delinear novas propostas estéticas” (ARANTES, 2005, p.165).

Atualmente, é possível perceber alguns caminhos de evolução em arte digital, como o aumento da autonomia das máquinas computadoradas, inclusive com base em sistemas de inteligência artificial; maior diversidade de interações e interatividades possíveis entre espectador e a obra artística (facilitada por uma convergência midiática cada vez mais presente); crescente hibridismo em relação às linguagens artísticas, trabalhando sempre nas extremidades dessas linguagens e nos pontos de encontro entre elas; maiores possibilidades de interação com os meios tecnológicos, não em substituição ao ser humano, mas como possibilidade de criação e expansão das atuais mídias disponíveis com o desenvolvimento de tecnologias que permitam maior imersão, inclusive quando da ampliação dos ambientes de realidade virtual.

Dança e tecnologia trilham, assim, um caminho que leva a uma estruturação cada vez mais potente de intermedialidade (BASTOS, 2019), partindo das imagens de síntese ou da criação interativa com outros sistemas, sendo que essas características estão relacionadas, basilarmente, a três vetores da criação computacional, de acordo com Adérito Marcos (2007): aleatoriedade controlada, virtualização e interatividade.

A aleatoriedade controlada, segundo Marcos, abre as possibilidades de acesso instantâneo a elementos de mídia que pode ser reformulado em combinações aparentemente infinitas, o que vincula essas possibilidades a uma estética diferenciada, específica do meio digital. A ideia é corroborada

por Mario Costa, que explica que, com a nova experiência estética a partir das imagens de síntese, “a imaginação é posta diante de uma apresentação *ad infinitum* [...]: as características metamórficas, auto-explorativas, interativas e combinatórias da imagem sintética abrem-na a uma perspectiva de possibilidades inexaurível” (COSTA, 1995, p. 50). O autor complementa que a imagem de síntese extrapola a capacidade humana e que “a imaginação apreende a imagem sintética, mas não a compreende graças à tendencial infinitude da sua essência” (COSTA, 1995, p. 50).

Também a virtualização contribui para a experiência estética no âmbito do digital, pois está relacionada à existência intangível, em potência, tanto do corpo quanto do objeto artístico. Para Pierre Lévy, os sistemas de realidade virtual “transmitem mais que imagens: uma quase presença” (1996, p. 26) e afetam a estética, pois “a virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, [...] a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade” (LÉVY, 1996, p. 25).

Em relação à interatividade, que é outro vetor basilar da criação computacional, a dimensão estética da experiência parece encontrar o ponto necessário para sua nova ordem, pois, com a interatividade, a obra está em eterno fazer, por conta da criação em coautoria com o espectador, que desenvolve novas experiências em sua relação com a obra, não apenas como contemplador.

Arlindo Machado (1997) é um dos autores que buscam esclarecer as possíveis incongruências geradas a respeito da interatividade. Machado diz que “é preciso distinguir sempre uma tecnologia interativa e a simplesmente reativa” (MACHADO, 1997, p. 26). Para ele, essa relação é reativa e reafirma o papel soberano e hegemônico daquele que envia a informação para aquele que a recebe. Segundo o autor, um dispositivo ou sistema interativo deveria oportunizar irrestritas possibilidades a quem o utiliza, porém o que geralmente se oferece é um conjunto de opções predeterminado.

Pierre Lévy (1999) também contribui para o entendimento do que é, ou deveria ser considerado interativo. Lévy explica que quem recebe uma informação nunca está passivo, mesmo que esteja simplesmente assistindo

a um programa na televisão, por exemplo. Porém, o autor pontua que o simples fato de decodificar e interpretar uma mensagem não significa uma interatividade com o objeto com o qual se está em contato. Segundo Lévy, o parâmetro fundamental para a interatividade é “a possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor” (LÉVY, 1999, p. 79), ou seja, a geração de um novo conteúdo.

Desta forma, entende-se que uma tecnologia interativa na dança deve partir de uma atividade em que ocorra uma troca comunicativa e, ao mesmo tempo, que ofereça a possibilidade de participação no processo criativo da obra, interferindo e modificando-a, envolvendo-se no processo de atualização da própria concepção de estética junto às tecnologias digitais.

Priscila Arantes (2005), com o objetivo de expressar a estética da contemporaneidade com base no caráter híbrido das artes em relação à tecnologia (e também referente ao conceito de interface), cunhou o termo *interestética*, pelo qual “a obra interfaceada, ou a obra-interface, é muito menos objeto acabado e muito mais criação que se manifesta em processo a partir de suas interfaces, seja com o interator, seja com as interações realizadas dentro do próprio sistema computacional” (ARANTES, 2005, p. 170).

Mirella Misi e Ludmila Pimentel (2018) apresentam um recente estudo a esse respeito, relacionando a abordagem fenomenológica da experiência estética ao corpo que dança. Baseadas, inicialmente, em Merleau-Ponty e, posteriormente, no conceito de *embodiment relations* de Don Ihde (2010), as autoras observam que “na dança digital, como mediador do ambiente virtual, o corpo é o primeiro operador sígnico do sistema. O corpo interage em ambientes virtuais ou aumentados criados através de sistemas tecnológicos formando um todo relacional e retroalimentativo” (MISI e PIMENTEL, 2018, p. 69).

As autoras concluem que o corpo que passa pelos processos de ampliação, através das tecnologias na dança, é um corpo sede da significação e sua própria interface, sendo, ao mesmo tempo, a própria subjetividade que “se constrói ao se relacionar no ambiente do sistema digital” (MISI e PIMENTEL, 2018, p. 71). Esse corpo, identificado como *bodymedium* pelas pesquisadoras, é apresentado como um “corpo-

subjetividade-no-ambiente”. No caso da dança, elas acrescentam que o discurso é construído na própria experiência estética que, com a presença das tecnologias e dos meios computacionais, é modificada e ampliada.

É percebido que, ao assumir uma dimensão performativa dos artefatos, o corpo envolve afetos e redimensiona a sua subjetividade. Isso ocorre por um processo de imersão (mesmo em caso de obras que não possuem a interatividade como uma de suas características) que vai além da mera mediação do corpo pela tecnologia (BASTOS, 2019), pois forma um híbrido (McLUHAN, 1964) que, neste tipo de produção, vai além da simples união de duas partes em que a tecnologia não é um suporte, sendo o momento em que “o corpo se constitui, se cria e se inventa efetivamente enquanto se performa, enquanto se expõe e, nessa exposição, estabelece uma relação constituinte.” (BRASIL, 2014, p. 139). O processo formativo da experiência estética na dança digital pode ser entendido, assim, também fundamentado na ampliação da percepção e na reconfiguração dos sentidos, por meio de trocas constantes em busca de equilíbrio entre corpo, artefato e ambiente.

Shusterman (2012) apresenta e defende que seja necessário escutar o que o corpo quer dizer sobre ele mesmo, no que diz respeito aos sentimentos cinestésicos e proprioceptivos e seria este o ponto de distanciamento de uma abordagem fenomenológica: o corpo não é algo apenas sobre o que podemos refletir, é o corpo visto como gesto, pois a consciência corporal é sempre mais do que a simples consciência do próprio corpo.

Esse conceito é aprofundado quando trata da somaestética, um campo interdisciplinar no qual o filósofo propõe um estudo sobre o corpo vivo – soma – como “um lugar experiencial chave (e não apenas um meio) do prazer” (SHUSTERMAN, 2012, p. 31), enriquecendo o que o autor relaciona a uma experiência somática, que “celebra o corpo vivo e senciente como núcleo organizador da experiência” (SHUSTERMAN, 2012, p. 19).

O autor destaca que as experiências ocorrem no corpo e através dele, percebendo-se, assim, a realidade a partir da consciência corporal. Shusterman acrescenta que o corpo é um local de manifestações que expressa um duplo estatuto, como objeto e sujeito, colaborando para o rompimento da dicotomia entre corpo e mente, já proposto anteriormente por John Dewey,

colocando corpo, mente e cultura como codependentes. A princípio, ser objeto e sujeito pode parecer uma contradição, porém é partindo dessa forma singular que nós, indivíduos, experienciamos o mundo.

Shusterman enfatiza essa condição e afirma que “há coisas que somente podemos conhecer praticando, escutando e entendendo através do corpo, pois as palavras apenas rodeiam essa experiência e sua sabedoria própria” (SHUSTERMAN, 2012, p. 12), o que, nesta perspectiva aqui apresentada, altera a organização das próprias dramaturgias corporais, entendendo que a organização pressupõe um nível de contato que ultrapassa a simples ordenação de passos e etapas e que a relação que o corpo estabelece para atingir *uma* experiência em dança digital organiza-se a partir da interligação entre os fatores envolvidos, num processo de hibridação.

Considerações

O corpo é a nossa forma de fazer parte de algo que abarca outros corpos, ao mesmo tempo em que nos separa como indivíduos únicos. De uma forma mais ampla, é possível dizer que experimentamos o mundo com o corpo, e, por se tratar de uma forma indissociável de ser, a experiência acontece na totalidade do indivíduo.

Sendo a experiência singular (DEWEY, 2010), percebemos o sujeito da experiência estética na dança digital como alguém que produz sentido enquanto vivencia a própria experiência, num processo de retroalimentação de informações que, de acordo com este ponto de vista, acontece no corpo.

Assim, ocorre que uma noção de experiência estética da dança digital trata de uma dimensão estética ampliada alicerçada na experiência do corpo e na possibilidade de criação tecnológica. Collingwood já dizia que a arte é linguagem e que, em sendo linguagem, a arte é processo e não produto. A obra de arte seria um meio para a linguagem, assim como o é o artefato em arte digital e, no contexto deste artigo, também na dança digital, um veículo para o “livre jogo da imaginação que ocorre em torno dele.” (HERWITZ, 2010, p. 102).

O que se destaca na abordagem apresentada sobre as experiências estéticas é o envolvimento efetivo nas práticas corporais, percebendo que a experiência estética na dança digital emerge da relação entre corpo, artefato e ambiente. Ou seja, a experiência estética se dá com a geração de novas dramaturgias corporais, resultantes da experiência *do* e *no* corpo.

Esse movimento experiencial manifesta-se a partir do investimento dos afetos, gerando a continuidade e a constante modificação da própria experiência, considerando os processos que o sujeito estabelece em seu contato significativo *no* e *com* o mundo que o cerca, o qual é, em última instância, o próprio corpo.

Referências

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.

BASTOS, Dorotea. *A dimensão estética e a experiência sensível do corpo na mediadance*. Tese de Doutorado. Universidade do Algarve, Universidade Aberta de Portugal e Universidade Federal da Bahia, 2019.

BASTOS, Dorotea. *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

BRASIL, André. A performance: entre o vivido e o imaginado. **Anais do XX Encontro Anual da Compós**, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014.

COSTA, Mário. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

DEWEY, John. **Experiência e Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva e Arlindo Machado. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FUSCO, Rosário. **Introdução à Experiência Estética**. Ministério da Educação e Saúde. Departamento de Imprensa Nacional. Cadernos de Cultura, 1952.

HABERMAS, Jürgen. **Pensamento Pós-Metafísico**. Estudos Filosóficos. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1988.

HERWITZ, Daniel. **Estética. Conceitos-chave em Filosofia**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

HOENIG, Florian. **Defining Computational Aesthetics, in Computational Aesthetics in Graphics, Visualization and Imaging**. Eurographics Digital Library, 2005.

IHDE, Don. **Embodied Technics**. UK: Automatic Press/VIP, 2010.

- KRAUSS, Rosalind. Sculpture in the Expanded Field. **October**, Vol.8, Spring, 1979.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 1997.
- MARCOS, Adérito. F. Digital Art: When Artistic and Cultural Muse Merges with Computer Technology. **IEEE Computer Society**, 98-103, 2007.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1964.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Senac, 2008.
- MISI, Mirella; PIMENTEL, Ludmila. Bodymedium como interface conceitual entre as categorias de embodiment (Merleau-Ponty) e de embodiment relations (Don Ihde) aplicado à dança digital. In **Proceedings of 1st International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society**, Lisboa, 2018.
- POE, Edgar A. **A filosofia da composição.** Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- PONTES, Gilvânia. Reflexões sobre a experiência estética na educação. **Revista GEARTE**, 2, 203-212, 2015.
- RODRIGUES, Adriano D. A experiência estética. In: Bruck, M. S., & Oliveira, M. E (Org.) **Atividade comunicacional em ambientes mediáticos: reflexões sobre a obra de Adriano Duarte Rodrigues.** São Paulo: Intermeios, 2016.
- SIQUEIRA, Denise. **Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena.** Campinas: Autores Associados, 2006.
- SHUSTERMAN, Richard. The end of aesthetic experience. **Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 55, 29-41, 1997.
- SHUSTERMAN, Richard. Aesthetic Experience: From Analysis to Eros. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 64(2), 2217-229, 2006.
- TOWNSEND, Dabney. **Introdução à estética.** Lisboa: Edições 70, 1997.



ÍNDICE REMISSIVO

- anatômicas, 22
 artemídia, 263
 artístico, 109
 audiovisuais, 132, 240
 audiovisual, 237, 245
 audiovisual,, 225
 autoamputação, 64
 autoestima, 210
 autoetnografia, 155
 autoetnográfico, 74
 bidimensionalidade, 226
 câmera, 50, 52, 185
 câmeras, 128
cartografia, 123, 125, 126
 cênicas, 274
 cênico, 165
 cibercultura, 154
 cibernética, 156
 cinema, 225, 233
 Cinema, 165
 cinemática, 84
 cinemetria, 85
cinesfera, 184
 cinestésica, 223
 cinestésicas, 223, 228
 cognição, 225
 cognitivas, 107
 comunicação, 193
 conhecimento, 213
 conscientizador, 219
 contemporânea, 79
 contemporâneo, 25, 232, 260
 coreografia, 261
 coreografias, 214
 coreógrafo, 117
 corpo, 22, 84, 139, 215, 280, 281
 corpoduncan, 199
 corpomida, 148
 corpomídia, 144, 150
 corpomídia, 195
 criação, 103
 criativa, 196
 criatividade, 110
 críticas, 241
 dança, 50, 83, 107, 123, 143, 183, 207, 256, 270, 274
 Dança, 243, 252
 decupagem, 170
 desconfigurações, 140
 desfrontereiza, 63
 desfrontereização, 70
 dialógica, 63
 dialogicidade, 221
 digital, 143, 260, 270, 274, 276, 280
 digitalidade, 143
 domínio, 251
 dromologia, 138
 educação, 187, 213
 emocionais, 22
 ensino, 190
 espírito, 195
 esignifica, 142
 estética, 271, 272
 estéticos, 47
 estilo, 47
 etimológico, 124
 existência, 198
 experiência, 271, 272
 ferramentas, 19
 filme, 231
 Filmedança, 174
 fílmica, 48
 fluxo, 195
 gênero, 47
 geração, 25
hibridismo, 147, 164
 híbrido, 278
 instrumentalização, 23
 interatividade, 278
 interdisciplinaridades, 257
 intermedialidade, 61
 interpessoais, 21
 isolamento, 218
 jogo, 25
 libertadora, 213
 linguagens, 276
 Lúdico, 21
 mecanismos, 238
 metodologia, 133
 mídias, 61, 263
mirror, 145
 movimentos, 193
 netnográfica, 210
 neurociência, 112
 neurocognitivo, 118
 neuromodulação, 113
 opressão, 193
 pandemia, 207, 240, 256
 pedagógica, 248
 Performance, 153

práxis, 17, 214
presentificação, 63
produção, 264
psicodelia, 146
redes, 159
resignificando, 158
ressignificada, 28
saúde, 208
significativas, 91
sociais, 153, 179
social, 218
socialização, 207
sociedade, 218
somaestética, 279
streaming, 180
subjetividade, 132
subtecnologia, 141
tecnologia, 17, 83, 123, 137, 139, 179, 256
tecnologias, 278
telematismo, 143
TikTok, 180
vídeo, 168
videoarte, 174
videoconferência, 144
videodança, 61, 93, 123, 131, 133, 224,
227, 228, 267
Videodança, 174
videodança,, 230
videodança cenografia, 168
videodanças, 149, 223
videográfica, 170
videográfico, 176
videomarker, 100
vídeo-performance, 156
vídeos, 183
virtual, 126



AUTORES & AUTORAS

Alex Beigui de Paiva Cavalcante

Artista pesquisador. Pós-doutorado em Dramaturgia pela Université de Lausanne - Suíça; Doutor em Letras pela USP. Atua como Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFOP - PPGAC. Líder do Grupo de Pesquisa no CNPq: DRAMATIC - Grupo de Pesquisa em Dramaturgia: Teorias, Intermídias e Cena cultural.

E-mail: beiguialex@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0955-948X>

Ana Carolina Navarro

Licenciada em Dança (UFRJ), Mestranda em Engenharia Biomédica (UFRJ), Pós-graduanda em Estudos Contemporâneos em Dança (UFBA), Pós-graduanda em Biomecânica (UFRJ), Graduanda em Teoria da Dança (UFRJ).

E-mail: carolnavarro@peb.ufrj.br

<https://orcid.org/0000-0002-9424-0181>

Ana Talita Torres de Araujo

Mestranda no Programa de pós-graduação em Dança da Universidade Federal do Rio de Janeiro, licenciada em Dança, artista-docente atuante em escolas de ensino fundamental na rede pública de ensino dos municípios de São João de Meriti e Nova Iguaçu, no estado do Rio de Janeiro.

E-mail: talitatorres91@yahoo.com.br

<https://orcid.org/0000-0002-4949-4684>

Arlete dos Santos Petry

Professora da UFRN no Programa de Pós Graduação em Ensino de Artes (ProfArtes) e no Programa de Inovações em Tecnologias Educacionais (PPGITE), bem como a responsável pela área de Arte/Educação na Licenciatura em Artes Visuais. Coordenadora do ProfArtes e do PIBID Artes Visuais na UFRN. Autora do livro Jogo, autoria e conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos games.

E-mail: arletepetry@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3120-8501>

Carolina Natal Duarte

É artista do corpo, do movimento e entende a dança integrada às artes. É Doutora e Mestre em Multimeios, pelo Instituto de Artes da Unicamp, tendo sua pesquisa e produção voltada para a questão da dança na imagem em movimento. Atua como Coreógrafa do Curso de Dança da UFRJ.

E-mail: natal.carolina@gmail.com

Cristiane Pinho

Atriz e dançarina. Graduada em Interpretação Teatral (UFBA) e Pedagogia (FEBA). Especialista em Estudos Contemporâneos em Dança (UFBA). Mestranda do PPGDança/UFBA. Iniciou seus estudos em Duncan em Salvador, sob a orientação de Fátima Suarez e Lori Belilove diretora da Isadora Duncan Foundation em NY, com a qual mantém intercâmbio.

E-mail: crispinho9@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1860-2734>

Daniel Silva Aires

Artista-pesquisador. Doutorando e Mestre em Artes Cênicas/PPGAC-UFRGS, Especialista em Dança/UFRGS, Bacharel em Artes Visuais/UFSM.

E-mail: daniel_aires@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2819-7517>

Daniela Bemfica Guimarães

Docente e Coordenadora de Ações Artístico-Acadêmicas da Escola de Dança da UFBA. Doutora e Mestre pelo PPGAC/ UFBA (2017/ 2012). Graduação Dança UFBA (2009) e Artes Plásticas/ Instituto Marangoni (Milão,1996). Docente do PPGDANÇA e PRODAN/ UFBA. Líder do CORPOLUMEN: Redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança. Diretora do Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2017/18): projeto “Trilogia do sonhar”.

E-mail: bemfica.daniela@ufba.br

<https://orcid.org/0000-0002-2467-2632>

Dilma da Silva Araújo

Acadêmica do curso de Educação Física da Universidade Federal do Piauí - PARFOR/UFPI/URUÇUI.

<https://orcid.org/0000-0002-9066-039X>

Dirceu da Silva

Professor associado na Faculdade de Educação da UNICAMP, pesquisador no LANTEC/FE/UNICAMP na área de Ensino de Ciência, Tecnologia. Especialista em estudos qualitativos em ciência sociais.

E-mail: dirceuds@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3267-511X>

Dorotea Souza Bastos

Professora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Doutora em Média-Arte Digital (UAIG/UAb), e em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e é Mestre em Dança pela UFBA. Líder do VISU – Grupo de Pesquisa e Extensão em Arte, Imagem e Visualidades da Cena (UFRB/CNPq) e integrante do Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança.

E-mail: doroteabastos@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3644-022X>

Edilberto Alves dos Santos

Acadêmica do curso de Educação Física da Universidade Federal do Piauí - PARFOR/UFPI/URUÇUI.

<https://orcid.org/0000-0001-7571-0478>

Eleonora Campos da Motta Santos

Doutora em Artes Cênicas (UFBA). Professora permanente no PPGAVI e no Centro de Artes da UFPel.

E-mail: eleonoracamposdamottasantos2@gmail.com

Fellipe Santos Resende

Artista-pesquisador. Doutorando e Mestre em Artes Cênicas/PPGAC-UFRGS, Especialista em Dança/UFRGS, Bacharel em Fisioterapia/UFG.

E-mail: fellipe-resende@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0698-0911>

Fernanda de Oliveira Nicolini

Bailarina, performer e pesquisadora. Mestranda em Dança pelo PPGDan UFRJ desenvolve a pesquisa. Objeto sujeito objeto orientada pela Profª Drª Maria Inês Galvão, investigando as relações entre corpo e objeto e as resultantes de uma fusão entre ambos em dança. Durante a pandemia, expande esta investigação para pensar sobre os objetos digitais dançantes e suas relações. É criadora do vídeo Message to Balzac (2020) selecionado pelo TanzTheaterWuppertal Pina Bausch Create(AL), cocriadora da instalação digital Dispositivo Afetivo(2020) e cocriadora da ação performativa online Performance em Pauta(2020) com enfoque na investigação do espaço das lives.

E-mail: ferdinicolini@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9644-3783>

Gisela Reis Biancalana

Professora Associada do Curso de Dança do Centro de Artes e Letras e membro permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART), ambos na UFSM. Mestre e Doutora em Artes pela UNICAMP. Coordena o Laboratório de Pesquisas em Arte e cultura e é líder do grupo de pesquisas Performances: arte e cultura, vinculado ao CNPQ. Em 2014-2015 realizou pós-doutoramento na De Montfort University, Leicester, UK.

E-mail: giselabiancalana@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7153-0197>

Iago Moreira de Santana

Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Federal do Piauí - PARFOR/UFPI/URUÇUI.

<https://orcid.org/0000-0001-5425-9737>

Ivana Maria Cabral Paiva dos Santos

Acadêmica do curso de Educação Física da Universidade Federal do Piauí - PARFOR/UFPI/URUÇUI.

<https://orcid.org/0000-0001-7049-5924>

Izabela Lucchese Gavioli

Médica Reumatologista (UFRGS) e Especialista em Medicina do Esporte (PUC-RS). Mestre e Doutora em Artes Cênicas (PPGAC UFRGS). Professora Adjunta do Curso de Licenciatura em Dança da UFRGS. Membro da International Association for Dance Medicine and Science Atuação em Dança nas áreas de interpretação, docência e coreografia (registro profissional: DRT 4236/91).

E-mail: izabela.gavioli@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5535-8953>

Jardel Augusto Dutra da Silva Lemos

Doutorando em Educação - PPGE/UFRJ. Mestre em Educação, Cultura e Comunicação/UERJ. Bacharel em Dança/UFRJ e Licenciado em Geografia/UERJ. Aluno do curso de Especialização Saberes e Práticas na Educação Básica - Ênfase em Ensino Contemporâneo de Arte - CAP/UFRJ. Docente da Pós-Graduação Lato Sensu nos cursos de Dança Educacional e Artes Cênicas da Faculdade Censupeg - SC/RJ. Docente de Dança nas escolas Fórum Cultural e Maia Vinagre/RJ.

E-mail: jardelaugusto@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0374-9888>

Lara Seidler de Oliveira

Professora Adjunta nos cursos de Dança da UFRJ. Doutora em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes - UFRJ. Mestre em Ciência da Arte - UFF. Graduada em Bacharelado em Dança - UFRJ. Vice - Coordenadora do curso de Licenciatura em dança - UFRJ. Coordenadora do projeto "Partilhas em Dança Educação: ensino, pesquisa e extensão - DAC/UFRJ.

E-mail: laraseidler@yahoo.com.br

<https://orcid.org/0000-0002-7688-0396>

Lilian Seixas Graça

É coreógrafa, dançarina e videasta. Doutora em Artes Cênicas pelo PPGAC – UFBA (2019). Atua nas seguintes áreas de pesquisa: processos de criação e composição coreográfica; empatia estética; visualidade háptica; percepção e cognição em dança e videodança.

<https://orcid.org/0000-0002-3208-6182>

Luana Echevengú Arrieche

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas (UFPe), Especialista em Metodologia de Ensino de Artes pela Unicesuamar EAD, Graduada em Licenciatura em Dança pela Universidade Federal de Pelotas. Interessada em pesquisas sobre Dança em interface com o vídeo e tecnologia.

E-mail: luana_arrieche@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4533-5974>

Marcella Nunes Rodrigues

Performer, Doutoranda e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (UFSM). Graduada em Dança Bacharelado (UFSM). Participante do grupo de pesquisas Performances: arte e cultura, vinculado ao CNPQ. Desenvolve pesquisas relacionadas à Dança e a Performance Arte.

E-mail: marcellanunesrodrigues@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3023-4639>

Marcilio de Vieira

Bolsista de Produtividade em Pesquisa – nível 2, Artista da Cena, Pós-Doutor em Artes e em Educação, Doutor em Educação, Professor do Curso de Dança e dos Programas de Pós-Graduação PPGArC, PPGEd e PROFARTES da UFRN. Líder do Grupo de Pesquisa em Corpo, Dança e Processos de Criação (CIRANDAR) e Membro pesquisador do Grupo de Pesquisa Corpo, Fenomenologia e Movimento (Grupo Estesia/UFRN).

E-mail: marciliov26@hotmail.com

Maria de Lurdes Barros da Paixão

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.

E-mail: luluacaso@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7196-4590>

Mesaque Silva Correia

Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas. Professor adjunto do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino da Universidade Federal do Piauí, atuando no ensino, pesquisa e extensão no Curso de Licenciatura em Educação Física e Pedagogia. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Educação Física Escolar (GEPEEFE/CNPq/UFPI).

<https://orcid.org/0000-0002-0258-7111>

Mirela Campos Amaral

Doutoranda em Educação pela Faculdade de Educação da UNICAMP, possui graduação em Bachelor of Fine Arts – pela Montclair State University – USA.

E-mail: mirelaamaral.contato@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4280-3229>

Monica Fagundes Dantas

Licenciada em Educação Física e Mestre em Ciências do Movimento (PPGCMH) pela UFRGS. Doutora em Estudos e Práticas Artísticas pela UQAM (Montréal); pós-doutorado na Coventry University/Centre for Dance Research (Reino Unido). Professora Associada do Curso de Licenciatura em Dança da UFRGS. Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS.

E-mail: modantas67@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4632-9429>

Pedro Schestatsky

Médico neurologista e neurofisiologista, Mestre e Doutor em Ciências Médicas (UFRGS/Hospital Clínico de Barcelona). Pós-doutorado em Neuromodulação (Harvard University – 2012). Professor na Pós-Graduação em Ciências Médicas e Psiquiatria UFRGS. Professor Adjunto do Departamento de Medicina Interna HCPA-UFRGS.

E-mail: pedro.schestatsky@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1504-0238>

Rosângela Fachel de Medeiros

Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, professora visitante do Mestrado Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas.

E-mail: rosangelafachel@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0413-5098>

Samuel Leandro de Almeida

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFOP onde desenvolve a pesquisa intitulada: “Intermedialidade entre corpo e vídeo: a construção poética e dramática na videodança”; Graduado em Licenciatura em Dança pela UFRN; Técnico em Informática Para Internet (IFRN); Pesquisador vinculado ao DRAMATIC – Grupo de Pesquisa em Dramaturgia: Teorias, Intermédias e Cena Cultural, registrado no Diretório do CNPq. E-mail: samuel.almeida924@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8476-1805>

Sara Gabrielle Costa

Aluna do curso de licenciatura em dança da UFRN e bolsista de iniciação científica-IC/PIBIC/PROPESQ/UFRN.

E-mail: saragabrielleazevedocosta@gmail.com

Sergio Ferreira Amaral

Professor titular colaborador na Faculdade de Educação da UNICAMP, coordenador do Laboratório de Inovação Tecnológica Aplicada na Educação da Faculdade de Educação da UNICAMP. Pesquisador na área de dança, tecnologia e educação.

E-mail: amaral@unicamp.br

<https://orcid.org/0000-0002-3536-2226>

Viviane dos Santos Dantas

Mestra em Ensino de Arte – UFRN (2020); Professora de Arte do quadro efetivo da Secretaria Estadual e Cultura do Estado do RN desde 2017, atualmente como docente e coordenadora na área de Linguagens no CEEP Dr. Ruy Pereira dos Santos; Especialista em Dança Educação: Prática e Pensamentos do Corpo – CENSUPEG / RECIFE (2018); Graduada em Licenciatura em Dança - UFRN (2014).

E-mail: vivianedossantos@ufrn.edu.br

<https://orcid.org/0000-0003-0685-2338>

Anda

associação nacional de
pesquisadores em dança



EDITORA

Anda

associação nacional de
pesquisadores em dança