



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

VANESSA OLIVEIRA HASSEGAWA

**Dança na palma da mão —
Estudo sobre a videodança nas redes sociais**

***Handheld dances —
A study about screendance on social media networks***

Campinas
2024

VANESSA OLIVEIRA HASSEGAWA

**Dança na palma da mão —
Estudo sobre a videodança nas redes sociais**

***Handheld dances —
A study about screendance on social media networks***

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção de título de Mestra em Artes da Cena na Área de Teatro, Dança e Performance do Instituto de Artes da Unicamp. Orientadora: Profa. Dra. Cássia Navas Alves de Castro.

Dissertation presented to the Arts Institute of the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Performing Arts, in the area of Theater, Dance and Performance.

ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. CÁSSIA NAVAS ALVES DE CASTRO.

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELA ALUNA VANESSA OLIVEIRA HASSEGAWA E ORIENTADA PELA PROF(A). DR(A) CÁSSIA NAVAS ALVES DE CASTRO.

Campinas
2024

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca do Instituto de Artes
Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

H276d Hassegawa, Oliveira Vanessa, 1985-
Dança na palma da mão - Estudo sobre a videodança nas redes sociais /
Vanessa Oliveira Hassegawa. – Campinas, SP : [s.n.], 2024.

Orientador: Cássia Navas Alves de Castro.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP),
Instituto de Artes.

1. Videodança. 2. Dança. 3. Redes sociais. 4. TikTok (Rede social on-line).
5. COVID-19, Pandemia de, 2020-. I. Castro, Cássia Navas Alves de, 1959-. II.
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instituto de Artes. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: Handheld dances - A study about screendance on social media networks

Palavras-chave em inglês:

Videodance

Dance

Social networks

TikTok (Electronic resource)

COVID-19 Pandemic, 2020-

Área de concentração: Teatro, Dança e Performance

Titulação: Mestra em Artes da Cena **Banca examinadora:**

Cássia Navas Alves de Castro [Orientador]

Cristiane do Rocio Wosniak

Maria Claudia Alves Guimarães

Data de defesa: 14-06-2024

Programa de Pós-Graduação: Artes da Cena

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0009-0006-9794-3786>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/5821488384832880>

COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

VANESSA OLIVEIRA HASSEGAWA

ORIENTADOR(A):

PROF(A). DR(A). CÁSSIA NAVAS ALVES DE CASTRO

MEMBROS:

1. PROF(A). DR(A). CÁSSIA NAVAS ALVES DE CASTRO
2. PROF(A). DR(A). CRISTIANE DO ROCIO WOSNIAK
3. PROF(A). DR(A). MARIA CLAUDIA ALVES GUIMARÃES

Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 14.06.2024

AGRADECIMENTOS

Às proteções das águas amazônicas, aos rios que voam nos banhando de fé, à Nossa Senhora de Nazaré (Nazica), cabocla Mariana e seu Zé Pilintra. Sem essas benções, nenhuma dança seria possível.

Agradeço a minha mãe Jane, quem sempre me estimulou prosseguir e me ensina a ser sempre mais amorosa com o mundo, ao meu pai Akira, que se tornou encantado enquanto eu escrevia a minha dissertação, e ao meu irmão Fabio. À minha avó Alice, Hirô, tia Janete, tio Geraldo, meus primos Adriana, André e Taissa.

Ao amor da minha vida, Marcelo Druck, que me ancora nos momentos complexos e vibra de alegria comigo nas conquistas, agradeço por se lançar em tantas aventuras ao meu lado. Agradeço também aos nossos companheiros caninos Xerôso, Danrlei e Olívia.

A cada mestra e mestre que cruzou meu caminho de aprendizagem ao longo dos anos, desde os palcos e as salas de aula até as festas de brega no Pará, que tanto me ensinaram. Aos amigos que a dança me deu de presente: Renata Daibes, Bela do Lago, Stephanie Fretin, Pedro Costa, Patrícia Pina, Elisa Canola, Denise Passos, Paulo Vinícius, Rosana Baptistela, Julia Baker, Ana Clara Ferraz e, especialmente, a meu irmão de alma, Fredyson Cunha, uma contradança para toda a vida. As amigas e amigos especiais que a vida me deu, nomes que receio esquecer e são fundamentais nesta caminhada.

À Cássia Navas, a quem admiro de longa data, desde a lembrança de suas aulas de história, por meio do videocassete, até me dar a honra de ser sua orientanda. Serei sempre agradecida por sua humanidade e aprendizados.

Aos artistas queridos que aceitaram participar das entrevistas para esta dissertação, minha reverência por abrirem seus corações e “casas”, ainda que *online*: Alex Soares, Cynthia Domenico, Leonel Brum, Lilian Graça e Sarah Ferreira.

Agradeço, também, às professoras Cristiane Wosniak e Claudia Guimarães pelo aceite para participar como minha banca examinadora e pelos conselhos preciosos ao longo da qualificação.

À Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), que me deu a oportunidade de integrar minha pesquisa ao Instituto de Artes (IA), onde aprendi e aperfeiçoei ainda meus estudos sobre o corpo, o movimento e o audiovisual.

À Capes, pois o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil (Capes) — Código de Financiamento: 001, processo 88887.834111/2023-00. Apoio imprescindível para realizar esta dissertação.

RESUMO

Este estudo trata da investigação sobre a dança produzida para as telas | videodança. Em especial, são obras disponíveis para serem assistidas via plataformas de rede social, entre elas: YouTube, Instagram e TikTok. Para compor esta dissertação, a pesquisadora elaborou um panorama sobre a linguagem perpassando por momentos históricos e as relações entre a dança nas telas, a videodança e as redes sociais no ocidente, em especial, no Brasil. Tem como estratégia metodológica a coleta de depoimentos, por meio de entrevistas com seis artistas-pesquisadores brasileiros do campo da videodança | dança para a tela. A escolha dos artistas resvala pelo tempo de trabalho com a linguagem e o uso de uma ou mais de uma rede social para expor suas realizações. Esta dissertação também aponta para a construção reflexiva sobre as atuações dos artistas da dança do Brasil ao longo da pandemia de Covid-19, com ênfase nos anos 2020 e 2021, período em que a internet se tornou a principal rede de acesso às artes da cena, seja em forma de espetáculo, seja em experiências pedagógicas, tais como aulas de dança, oficinas, palestras, curadorias e mostras de dança. São artistas que se movem como entusiastas, mentores e interlocutores da videodança | dança para a tela. Estas pessoas fazem as vezes da voz e do corpo que instrumentaliza, potencializa o poder discursivo da dança e estão presentes nos palcos possíveis que a dança pode fomentar.

Palavras-Chave: videodança; dança para a tela; dança nas redes sociais; dancinha; desafio de dança; dança de TikTok.

ABSTRACT

The present study experimentally investigated the production of dance for screens (screendance | videodance). Especially works that are available to be watched through social media platforms, amongst them: YouTube, Instagram and TikTok. To compose this essay, the researcher elaborated an overview of language going through historical moments and the relationships between screendance, videodance and social networks in the West, especially in Brazil. Its methodological strategy is to collect statements, through interviews with six Brazilian artist-researchers in the field of videodance | screendance. The artists' choice slithers on how long they have worked with the language and whether they use one or more social networks to present their achievements. This essay also points to the reflective construction on the performances of Brazilian dance artists throughout the Covid-19 pandemic, with an emphasis on the years 2020 and 2021, a period in which the internet became the main access network to the performing arts, whether as a show or educational experiences, such as dance classes, workshops, lectures, as well as curatorship and dance exhibitions. They are artists who move as enthusiasts, mentors, and interlocutors of videodance | screendance. These people are the voice and body that instrumentalize and enhance the discursive power of dance. And they are also present on possible stages that dancing can foster.

Keywords: videodance; screendance; dance on social media networks; dance challenge; TikTok dance.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Imagem digitalizada da reportagem para o Jornal Já.....	17
Figura 2 — <i>Print Screen</i> o <i>website</i> Coletivo Las Caboclas.....	20
Figura 3 — <i>Print Screen</i> do <i>website</i> de portfólio Vanessa Hassegawa.....	20
Figura 4 — <i>Print Screen</i> de perfil da Prosa, Vídeo e Dança no Facebook.....	22
Figura 5 — <i>Print Screen</i> da busca por #mayaderen na rede social YouTube.....	45
Figura 6 — <i>Print Screen homepage</i> de Analivia Cordeiro.....	56
Figura 7 — <i>Still</i> de Qual pele me reveste? Em cena, as bailarinas Socorro Dias e Duna Dias.....	65
Figura 8 — <i>Print Screen website</i> da Mostra Dança para Todas as Telas.....	67
Figura 9 — <i>Print Screen</i> reportagem o G1 Campinas sobre a Mostra Dança para Todas as Telas.....	68
Figura 10 — <i>Print Screen</i> do <i>flyer International Screendance Symposium 2021</i>	69
Figura 11 — Ilustração de <i>smartphones</i> com as <i>hashtags</i> buscadas nas redes sociais TikTok, Instagram e YouTubeShorts respectivamente.....	74
Figura 12 — <i>Print Screen</i> das redes sociais Instagram e TikTok de Aline Maia @alinemaia dance, no enunciado, o acesso ao pacote de aulas de dança <i>online</i> com Maia.....	79
Figura 13 — Tabela Balanço das Entrevistas	110

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
A TELA COMO EMBARCAÇÃO.....	16
1.VIDEODANÇA E A DANÇA PARA AS TELAS.....	28
1.1 AS POSSÍVEIS “DANCINHAS” DO PASSADO E DO PRESENTE DAS TELAS.....	32
1.2 DANÇAS, TELAS E O VÍDEO — AS DIVERSAS MANEIRAS DE COEXISTIR.....	42
1.3 VÍDEO E VIDEODANÇA NO BRASIL.....	53
2. A DANÇA NA PALMA DA MÃO.....	58
2.1 VIVÊNCIAS: VIDEODANÇA EM TEMPOS DE COVID-19.....	60
2.1.1 TELAS DANÇANTES ENTRE NÓS.....	64
2.2 #DANCINHAS E OS <i>SMARTPHONES</i> COMO EXTENSÃO DA DANÇA.....	71
3. PROSAS, OPINIÕES E EXPERIÊNCIA COM OS ENTREVISTADOS.....	80
3.1. CONVERSAS SOBRE AS DANÇAS DO AGORA.....	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS.....	96
ANEXO I — Perfil dos entrevistados.....	106
ANEXO II — Balanço das entrevistas.....	110

INTRODUÇÃO

Este estudo é um convite à reflexão sobre a dança elaborada para as telas, tanto sob o ponto de vista de quem a realiza quanto de quem a assiste, com enfoque especial às telas que cabem na palma das nossas mãos, como a do *smartphone* ao alcance neste instante¹. A escrita teve início na passagem da maior pandemia do século XXI registrada até o momento, a da Covid-19², período em que a criação de dança cênica esteve inevitavelmente nas telas, ou melhor, sob o chamado “efeito Zoom”, um movimento sincronizado e planetário de muitas pessoas produzindo e se comunicando unicamente por meio de recursos digitais (HASSEGAWA; VENTUNA, 2020). Era, então, o modo possível de fazer dança, ainda que confinada, a partir dos espaços privados de cada um.

As telas acolhiam as mais diversas composições cênicas, ao encontro das inúmeras possibilidades, para que, devido as imensas tragédias causadas pelo estado pandêmico, os corpos não cessassem seus fazeres artísticos, não paralisassem devido ao distanciamento social de seus palcos e plateias. No ano de 2020, os corpos se ajustaram a uma pequena lente, às telas de computadores, *smartphones*, *notebooks*, *tablets*, e os aplausos da vez foram transformados em número de visualizações (*views*) e curtidas (*likes*)³ – ações importantes para aumentar o engajamento nas redes sociais.

É uma adaptação indigesta. Os corpos se ajustam a uma pequena lente e às telas de *notebooks* ou *smartphones*. Os aplausos dessa vez são *views* e *likes*, avalia. Estamos sob um cenário de pressão e de tristeza. Quem dança anseia pela manutenção de seus movimentos e da musculatura. Muitos têm produzido coreografias para a câmera em suas casas e compartilhado a necessidade de se expor, de explodir. (...). Os algoritmos me conduzem a uma enxurrada de possibilidades *online* de dança. Cada vez mais, a internet se transforma numa válvula propulsora de ansiedade, mas também é uma ponte generosa para desbravar as fronteiras da dança (HASSEGAWA; VENTUNA, 2020).

No entanto, iniciativas começavam a sobressaltar pelas mídias possíveis e os mais diversos codinomes surgiam para determinar esse fazer do trabalhador das artes da cena, definições que já existiam, mas nunca haviam sido arremessadas com tanta frequência anteriormente, entre elas: as *lives* nas redes

¹ País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. Segundo a Fundação Getúlio Vargas — FGV, são mais de 464 milhões de dispositivos digitais (computador, *notebook*, *tablet* e *smartphone*) no Brasil.

² Período em que foi decretada a pandemia do novo coronavírus. O vírus chegou a erradicar cerca de sete milhões de vidas (registradas) ao redor do mundo.

³ Dialetos em língua inglesa popular por quem utiliza as redes sociais da internet.

sociais, nas plataformas de *streaming*, nos canais de tevê aberta. Além disso, uma variada normatização ao fazer cênico para as telas como videodanças, danças para a tela, coreocinema, videoarte, teleteatro, teleaulas de dança etc. tornaram-se onipresentes quando se tratava das artes do espetáculo naquele período.

No momento em que a maior parte dos artistas (e suas plateias) estavam, em sua maioria, confinados em casa, Cássia Navas (2020) disse. “Por meio das telas, plateias ampliadas assistem a obras em estratégia de difusão síncrona e assíncrona, a emissão e a recepção da dança têm sido transformadas num complexo laboratório de arte sem precedentes”.

Com intuito de delimitar a investigação laboratorial da dança, a Dança na Palma da Mão – Estudo Sobre a Videodança nas Redes Sociais tem seu enfoque nas palavras videodança e na dança para a tela como linguagem, para justificar a apropriação da expressão “dança na palma da mão”, objeto desta dissertação.

Lucia Santaella (2001, p.20) prevê a existência de três tipos de linguagem: a verbal, a visual e a sonora. Todas se constituem em três matrizes lógicas da linguagem e do pensamento, a partir das quais originam todos os outros tipos de linguagem e processos sógnicos que os seres humanos, ao longo de sua história, foram capazes de produzir.

Assim sendo, para semioticista, a dança pode ser considerada uma linguagem de matriz visual e sonora, tal como, em suas palavras, seria o corpo dando forma plástica à temporalidade evanescente do som, às figurações do som. É nessa forma temporalizada que o movimento do corpo se constitui em linguagem, e não sem ela. (SANTAELLA, 2001, p. 383-384).

Logo, em publicação recente (2020, p.67) Santaella explana que, sob a compreensão da Semiótica, não se pode duvidar que a dança é uma linguagem, já que o termo linguagem não se refere somente às noções de língua ou “linguocentrismo”, a dança transcende as vestes de linguagem verbal ou escrita, ela se expande e se coaduna a outros campos da estética.

Todavia se entendermos linguagem de um modo mais generoso e expandido, todos os modos de organização de signos, mesmo quando muito incertos e ambíguos, pelo simples fato de estarem de uma forma ou outra, organizados, e mesmo em estado caótico, serão capazes de significar e serem interpretados. Sob esse prisma, a dança é certamente uma linguagem, como são linguagens o canto, a música, a mímica, o circo, a televisão, os gestos, o cinema, a hipermídia, o jornal etc. E todos os outros variados sistemas de signos que nos rodeiam

tanto em situações corriqueiras formais ou informais, quanto nos campos de produção estética. (SANTAELLA, 2020, p.67).

Esta dissertação está permeada pelo signo da dança a partir da videodança (dança para a tela) e a reflexão de sua presença nas redes sociais. Ainda em Santaella (2013, p.137), existem dois espaços igualmente físicos, mas diferenciados, o espaço *ciber* – da internet –, e o espaço de circulação física dos corpos. Com o advento das redes sociais, abrem-se horizontes para o que a especialista chama de ubiquidade, constatando-se que, dotados de dispositivos móveis, pode-se mover no espaço físico e ao mesmo tempo acessar o que ela chama de espaço da nuvem informacional, ocupando-se dois espaços ao mesmo tempo.

Desta maneira, a especialista acredita que, de fato, nessas condições, estamos em dois espaços ao mesmo tempo. Independentemente dos ritmos estabelecidos de trabalho e descanso, de estudo e lazer, a vida ecoa não mais na mera sequencialidade temporal em locais físicos determinados, mas isso se sobrepõe ao escoamento da vida na intermitência do tempo em espaços reticulares. Trata-se de uma condição que as redes sociais, especialmente o Facebook, levam às últimas consequências a ponto de permitir que a nossa vida transcorra tanto aqui quanto lá. (SANTAELLA, 2013, 137).

Mais de uma década após a analogia sobre a rede social Facebook, a vida sobre os dispositivos móveis integra-se ainda mais à realidade cotidiana atual devido a pluralidade de redes criadas ao longo desses anos. Como mencionado nesta pesquisa, serão analisadas a dança nas redes sociais: YouTube, Instagram e TikTok.

Opta-se nesta dissertação por relacionar a videodança | dança para a tela como linguagem (SANTAELLA, 2001) e utilizar as palavras dispositivo (ELSAESSER, 2018) e aparato (CHAGAS, 2019), como referência para o aparelho que capta, exhibe e difunde imagens. Os termos concernem a fontes diversas, e prevaleceremos os pontos de vista de Chagas e Thomas Elsaesser neste estudo.

Em 2020, a geração nativa digital, Geração Z⁴, avolumou as *timelines* das redes sociais com danças “rapidinhas”, ditas “dancinhas”, produzidas 100% por e para os dispositivos móveis (*smartphones*, em especial), aparelhos que carregam consigo a aldeia global para dentro do bolso ou de uma bolsa (CHAGAS, 2019, p.6), ou melhor dizendo, dispositivos móveis que carregam consigo (a dança) na palma da mão⁵.

Danças que tomaram fôlego ao longo do confinamento demonstrando coreografias de curta duração, com o tempo de 15 segundos a um minuto, em redes sociais como TikTok, Instagram, em seu formato de Reels, e YouTube, em formato de Shorts Videos⁶. Danças de temporalidade breve, entre aquelas que cabem na palma da mão e que trazem consigo o formato vertical — tendo o *smartphone* como parâmetro —, a musicalidade popular e coreografias que viram “desafios de dança”, conhecidos popularmente pelo termo em inglês *dance challenge*, danças que “viralizam” nas redes sociais ou que também se transformam em *trends*, que em português se referem às tendências de conteúdo proporcionadas especialmente pela rede social TikTok. Para a pesquisadora Rebeca Recuero Rebs, o fenômeno de viralização⁷ em dança torna-se uma *Social Network Dances* — *SND*, danças produzidas em formato de conteúdo para as redes sociais (REBS, 2023), no ambiente da multimídia, definições que são desenvolvidas nos capítulos subsequentes.

Segundo Manuel Castells, o termo multimídia é tratado, a partir dos anos 1990, como ambiente simbólico que integra os diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo. Em suas palavras, é como um novo sistema “estende ao âmbito da comunicação eletrônica para todo o domínio da vida: de casa a trabalho, de escolas a hospitais, de entretenimento a viagens. Governos e empresas do mundo inteiro empenhavam-se em uma corrida

⁴A Geração Z é uma denominação atribuída a um grupo demográfico de pessoas nascidas aproximadamente entre meados da década de 1990 e o ano 2010.

⁵ Ver sobre Teixeira Coelho, página 52.

⁶ Vídeos de curta duração desta plataforma.

⁷ O termo “viralizar” designa qualquer conteúdo, seja imagem, texto ou vídeo, que se espalha com velocidade na rede internet. [Nota da autora]. É um fenômeno de marketing que facilita e incentiva as pessoas a transmitirem uma mensagem e recebe este codinome devido ao número de pessoas expostas ao conteúdo (...) ou seja, quando começa a ser compartilhado por muitas pessoas além do público-alvo esperado. Disponível em: <https://canaldemarketingdigital.com.br/conceitos-basicos/o-que-e-marketing-viral/>. Acesso: 22 jan. 2024.

frenética para instalação de um novo sistema, considerada uma ferramenta de poder fonte potencial de altos lucros e símbolo da hipermodernidade” (CASTELLS, 2010, p.450).

A contribuição a respeito desse fenômeno midiático em que Castells traz como um levante irrevogável simbólico de grande fusão (CASTELLS, 2010) deflagra a reflexão profunda sobre as correlações em que a internet e a dança se entrecruzaram pela primeira vez na trajetória da autora desta dissertação.

Contudo, a dissertação partirá do preâmbulo deste contato até a reflexão temática desta investigação, perpassando desde a dança via internet *dial-up* do passado até a dança na palma da mão, vista do ponto de vista da contemporaneidade.

Além de Castells, esta investigação tem como suporte referências bibliográficas do campo de áreas distintas para a construção teórica do estudo, portanto, sobre o aspecto das relações sociais e o audiovisual, foram consultados autores como: Adriano Chagas, Christine Mello, Lucia Santaella, Manuel Castells, Philippe Dubois, Teixeira Coelho e Thomas Elsaesser. Aos conceitos de videodança: Alexandra Harlig, Claudia Rosiny, Cristiane Wosniak, Douglas Rosenberg, Harmony Bench, Leonel Brum e Rebeca Recuero Rebs. Já para história da dança, movimento e corpo: Cássia Navas e Laurence Louppe.

Para elaboração deste diálogo com os artistas, a metodologia escolhida neste estudo é a Análise de Discurso, de Eni P. Orlandi, com complementação da linha de pesquisa e pensamento de Mônica Ribeiro.

A TELA COMO EMBARCAÇÃO

Esse rio é minha rua, minha e tua mururé⁸.

Piso no peito da lua. Deito no chão da maré.

O rio é a primeira camada a se desbravar quando se é criada na Amazônia, ainda que se habite em Belém do Pará. Uma metrópole cercada por rios, que por muitas vezes se confundem com o mar.

Filha de mãe paraense, assistente social, e de pai paranaense, *dekassegui*⁹, teve como referencial uma criação entre mulheres. Antes da dança cênica como ofício, a “dança” dessas mulheres sempre esteve à sua frente de forma vívida: desde os gestos das cortinas costuradas sob encomenda da vovó Alice, às mesas de bar rodeada de música regional paraense com a mamãe, até o cintilar das bijuterias que a madrinha tecia, estas que facilmente se transformavam em adereços nos espetáculos de balé da escola. Cada personalidade delas foi mais uma composição dessa imagem, e dançar foi apenas o transbordar natural desse rio/mar nas veias desta autora.

A aproximação com a videodança foi incorporada no ano 2000, quando a tela de seu próprio computador com acesso à internet *dial-up* — ¹⁰ conhecida popularmente como *internet* discada —, conectou-a com as danças de outras localidades para além de Belém. Foi através de uma tela que soube da criação da Escola do Teatro Bolshoi no Brasil — ETBB, e por meio dela que a inscrição para participar da audição pôde ser realizada. A dança na tela estava ligada a uma rede que prenunciava o início do século XXI e trazia consigo a possibilidade de ultrapassar fronteiras físicas longínquas de conexão em dança. Assim se deu a inscrição *online*, a viagem a Joinville (SC) e a aprovação como aluna da ETBB.

A viagem de Vanessa foi ainda mais longa e cansativa. Ela veio de Belém a bordo de um ônibus, acompanhada pela avó. Frequentando aulas do primeiro ano do curso, esta descendente de imigrantes japoneses resume um sentimento de todos os alunos ‘estrangeiros’ da Escola do Teatro Bolshoi no Brasil. ‘É uma prova, um desafio. Estou em um lugar desconhecido a mais de 5 mil quilômetros de minha casa e quero vencer’, diz Vanessa com olhos marejados. (BOCCARDI, 2001, p.13).

⁸ Letra da canção de carimbó “Esse rio é minha rua”, composição de Ruy Barata e Paulo André Barata.

⁹ Embora algumas pessoas sintam certa resistência a este termo como tendo uma conotação triste, e seja possível que em algum passado tenha sido empregado com tal conotação, atualmente é ele amplamente usado no Japão para indicar o ato de ir trabalhar longe, tanto no país como no exterior. (ISHIGAKI, 1992, p.22).

¹⁰ Acesso à linha de internet por meio da conexão discada atrelada a uma linha de telefonia fixa.

Em entrevista cedida ao Jornal Já, em março de 2001, intitulada: “A revolução da sapatilha: A Escola do Teatro Bolshoi no Brasil, única filial da lendária companhia de balé fora da Rússia, faz a festa dos menores carentes de Joinville e atrai alunos de outros estados e até do exterior”, expunha a geografia dos desejos de três jovens para estudar em uma das maiores escolas de dança do mundo. A desta autora, a do joinvilense Rafael da Silva, de 10 anos, que acordava às cinco horas da manhã para chegar à ETBB, e da argentina Maribê Angeli, na época com 11 anos, que saiu de *La Plata* com a mãe e o irmão para prosseguir seus estudos de dança naquela escola. Todos cruzaram, à sua maneira, muros altos para estudar dança clássica.

Figura 1 – Imagem digitalizada da reportagem para o Jornal Já



Fonte: Acervo de Vanessa Hassegawa

A experiência vivida 23 anos atrás, convida à reflexão de que as bordas inter-regionais foram atravessadas a partir do desejo de que a dança, desde sempre, precisou estar sob o alcance da palma da mão. Das teclas de discagem aos deslizantes dedos nas telas da atualidade. Além da vivência com a dança clássica, a autora sempre frequentou rodas de danças populares do Pará, bem

como o Carimbó Praieiro (Zona Atlântica do Estado do Pará)¹¹, Retumbão¹², Lundu Marajoara¹³ e, especialmente, o Brega Paraense¹⁴, contaminações rítmicas inevitáveis quando se é habitante daquele ecossistema.

A experiência como aluna da Escola Bolshoi ocorreu em 2001 e durou um ano letivo somente. Porém, a partir daquela oportunidade, pôde compreender dimensões mais amplas da dança e sua diversidade metodológica de áreas de conhecimento, entre elas: anatomia do movimento, musicalidade, danças populares históricas (danças de corte), dança clássica, contemporânea e história da dança, disciplina que se transformou em ponto de partida para a pesquisa da linguagem da dança em seu campo teórico. De volta a Belém, em 2002, o caminho de pesquisa teórica da dança foi totalmente incorporado, aprofundou-se no processo de pesquisa e história de artistas locais como: Cia de Dança Ana Unger e Tribos Ballet Teatro — Cia do SESI — PA —, atuando também como

¹¹ Carimbó, dança e música típica do Pará, recebe este nome tomando empréstimo ao seu principal instrumento, um tambor de cerca de um metro de comprimento por 30cm de diâmetro, feito de tronco cavado e couro de veado sem pelo (...). A coreografia do Carimbó se caracteriza como dança de roda e reúne homens e mulheres. Os pares se destacam e acontecem danças de solista, das quais o movimento do corpo acompanha sílaba por sílaba as notas da música e o ritmo dos tambores. O nome do instrumento chama-se curimbó (nota da autora). (KATZ, 1989, p.192-195).

¹² Um dos principais ritmos dançados, ao longo da festividade religiosa chamada Marujada de Bragança-PA, em louvor a São Benedito, ritmo no qual a batida de pé e o deslocamento são prioridade nesta dança (nota da autora). Da Marujada participam quase que apenas mulheres, que caminham e dançam pelas ruas em duas filas. Uma fila comandada pela capitoa e outra pela subcapitoa. O retumbão é uma espécie de Lundu menos requebrado. Forma-se uma roda, sem palmas, e dois pares dançam a cada vez, o par dança separado formando um círculo e fazendo volteios no salão (KATZ;1989, p.160).

¹³ No lundu, todos os participantes, inclusive os músicos, formam uma roda e acompanham ativamente, com palmas e cantos, a dança propriamente dita, que é feita por um par de cada vez. [e completa] [...] A ‘umbigada’ é o gesto coreográfico que consiste no choque dos ventres, ou umbigos [...]. Em traços gerais, elas consistiam no seguinte: todos os participantes formam uma roda. Um deles se destaca e vai para o centro, onde dança individualmente até escolher um participante do sexo oposto para substituí-lo (os dois podem executar uma coreografia – de par separado – antes que o primeiro se reintegre ao círculo) (SANDRONI, 2001, p. 64-84). Disponível em: <https://musicabrasilis.org.br/temas/lundu-origem-da-musica-popular-brasileira>. Acesso:12 mai. 2022.

¹⁴ Segundo a pesquisadora Flávia Coelho dos Santos: “As tentativas de compreender a consolidação do gênero Brega na cidade de Belém são inúmeras, das quais destaco: primeiro, na cidade de Belém, nos anos 50/60, já eram consumidas as músicas como Bolero, Merengue e outros ritmos caribenhos, pelo público da periferia, os quais serviram de base para o fomento da música Brega e seus desdobramentos artísticos, como por exemplo, dançar o Brega. Segundo o modelo festivo existente nas décadas supracitadas, as famosas “gafieiras”, “sambas” ou “festas de sede”, é o modelo festivo através do qual o Brega adaptou-se. O principal meio de divulgação da música Brega já existia nas décadas de 50/60, por meio de estruturas de som denominadas “Sonoros” e que evoluíram para as Aparelhagens de hoje” (COELHO; FLÁVIA, 2022, p.20).

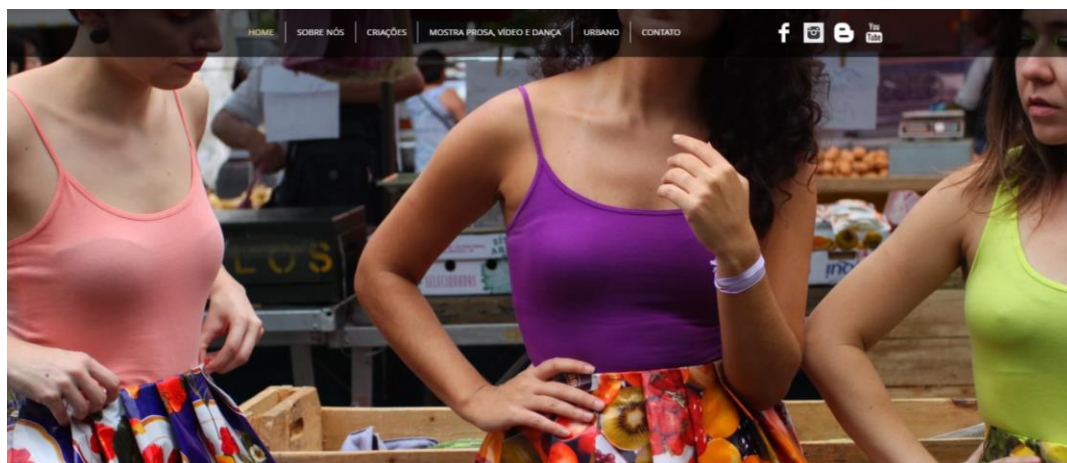
intérprete. Com ambos, circulou por festivais de dança no Pará e por diversos estados do Brasil.

Em 2007, muda-se para São Paulo, logo após concluir a graduação em jornalismo pela Universidade da Amazônia (Unama). Na capital paulista, construiu uma vida profissional como artista da dança de maneira independente e, ao longo dos anos, entrou em contato com vasto conteúdo artístico, como espetáculos, exposições, festivais, mostras e grupos de pesquisa, parte deles capitaneada pela profa. dra. Cássia Navas, em especial Estudos em Dança: Crítica, Análise (e História) na SP Escola de Teatro, em 2014. Além de cursos livres relacionados à videodança, cinema e comunicação.

Já em 2008, passou a criar projetos em torno da linguagem de videodança e, ao lado da artista da dança Renata Daibes, criou o Coletivo Las Caboclas de Videodança¹⁵, que teve como realização diversas obras, como: Encantada (2011), Mormaço (2012), Jurema (2013), Brisa (2013) e Feira (2017). Já as obras Amor Veneris: Um Colar de Brilhantes Para uma Pobre Donzela (2008), Wairua (2017), Uivo (2020), Metrópole (2020), Quando a Boiúna Sonha (2023) e Em Tempestade (2024) são criações realizadas de maneira independente; enquanto a videodança Qual Pele me Reveste (2020) foi produzida sob distanciamento social com apoio das Oficinas Culturais Oswald de Andrade. As obras podem ser assistidas no perfil da rede social Instagram da autora: @vanessa_hassegawa ou no *website* vanessahassegawa.com.br.

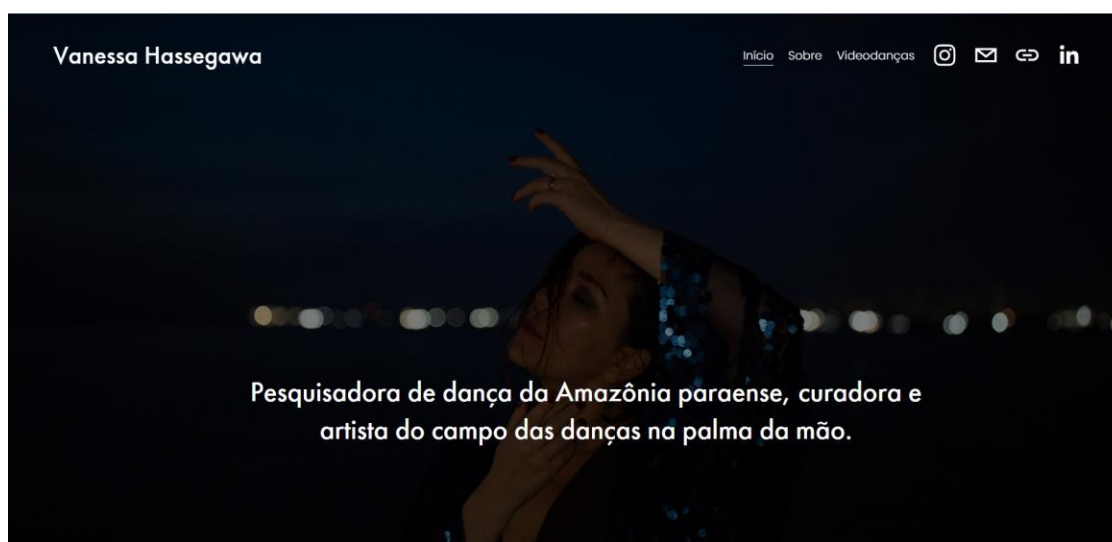
¹⁵ Sobre o Coletivo Las Caboclas: criado em 2010 por Renata Daibes e Vanessa Hassegawa, bailarinas e pesquisadoras, o Coletivo Las Caboclas parte de experimentações do movimento voltados à videodança como investigação.

Figura 2 – Print Screen do website Coletivo Las Caboclas



Fonte: Elaborado pelas autoras Renata Daibes e Vanessa Hassegawa.

Figura 3 – Print Screen do website de portfólio Vanessa Hassegawa



Fonte: Elaborado por Vanessa Hassegawa.

Ao notar que as obras do Las Caboclas ganhavam fôlego, ao circular por festivais e mostras voltados para a linguagem de videodança, o Coletivo decidiu criar o seu próprio festival, conduzindo o olhar para a atuação curatorial de videodança.

No ano de 2014 e 2015, em parceria com Pedro Costa, coreógrafo pernambucano residente em São Paulo — SP, foi criada a Prosa, Vídeo e Dança — mostra independente de videodança¹⁶. As duas edições oficiais ocorreram no Núcleo Artístico Pedro Costa, no bairro do Bixiga, em São Paulo — SP.

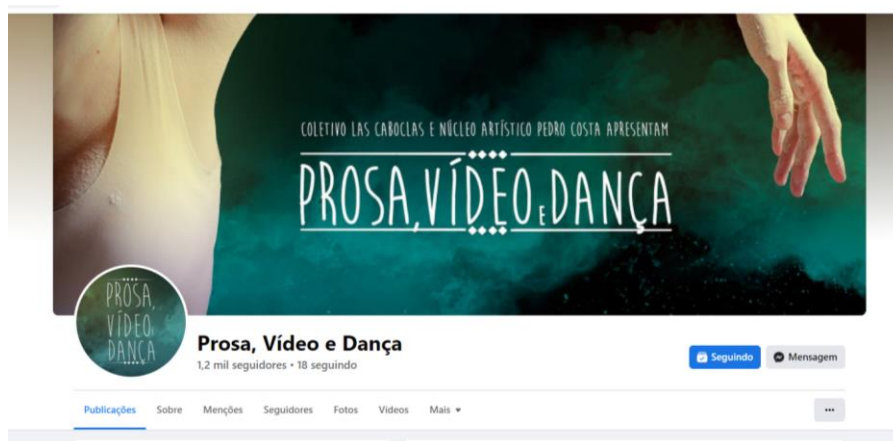
¹⁶ Acesso ao Facebook da mostra. Disponível em: <https://www.facebook.com/prosavideoedanca/>. Acesso: 1 jul. 2024.

A proposta do projeto foi a de abrir uma convocatória gratuita para uma mostra de videodanças, seguida de bate-papo com artistas especializados em audiovisual e dança. Durante os dois anos de sua realização, o projeto não obteve patrocínio. Somente a plateia, nos dias de exibição das videodanças, colaborou financeiramente por meio da contribuição voluntária.

O título Prosa, Vídeo e Dança teve como premissa a criação de um pequeno encontro para se discutir a linguagem entre “colegas”, visto que, segundo o dicionário Michaelis da língua portuguesa, o termo Prosa significa “trocar ideias com alguém, bater papo, dialogar, papear, prosar”. Portanto, logo a equipe à frente do evento, Pedro Costa, Renata Daibes e Vanessa Hassegawa, se surpreenderam com o número de obras cadastradas ainda no primeiro ano de realização do evento. Com inscrições divulgadas somente na página da Mostra na plataforma Facebook — na época rede social *online* bastante utilizada —, a equipe recebeu cerca de 200 inscrições provenientes de todas as regiões brasileiras e de países como Argentina, Bolívia, Chile, México, Alemanha, Espanha, Portugal, Suíça, Itália, Holanda, Estados Unidos, Finlândia e Japão. Foi uma quantidade de videodanças inscritas acima do esperado, para um evento de pequeno porte e sem financiamento.

Para a atividade intitulada “Prosa com”, o evento reuniu ainda palestrantes-convidados residentes da cidade de São Paulo, como Nirvana Marinho (2014), Fábio Almeida (2014), Osmar Zampieri (2015), Jorge Garcia (2015) e Cynthia Domenico (2015). Ao final de 2015, ainda sem incentivo financeiro, a Prosa, Vídeo e Dança realizou circulação de parte do acervo de videodanças curadas nas cidades de Botucatu — SP (2015), Santos — SP (2015) e Belém — PA (2015). Desde então, a mostra Prosa, Vídeo e Dança não retomou as atividades para uma nova edição, embora esta autora ainda trabalhe como curadora, pesquisadora em eventos externos e como artista independente da videodança.

Figura 4 – Print Screen do perfil da Prosa, Vídeo e Dança no Facebook.



Fonte: Elaborado pelos autores Renata Daibes, Pedro Costa e Vanessa Hassegawa

É a partir dessa vivência pessoal inspirada no ato de “prosear” “conversar”, contaminado pela experiência vivida com a mostra Prosa, Vídeo e Dança, que surge o objetivo principal desta dissertação de mestrado: apresentar um recorte do panorama da videodança brasileira, em especial, a dança que esteve ao alcance da palma da mão no período de 2020 e 2021. Tem como suporte reflexivo o depoimento de seis artistas-pesquisadores brasileiros desta linguagem, com a finalidade de levantar suas realizações e diálogos entre os campos da produção, criação, formatos, acesso e difusão (audiência) em que se inserem.

Dessa maneira, entre os objetivos específicos deste estudo, estão:

1. Construir um percurso conceitual introdutório sobre videodança | dança para tela no ocidente;
2. Elaborar um panorama introdutório sobre os conceitos já publicados de vídeo, videodança | dança para tela no Brasil;
3. Coletar as impressões dos artistas-pesquisadores sobre a disseminação do campo ao longo de 2020 e 2021, especialmente nas redes sociais estudadas (YouTube, Instagram e TikTok);
4. Relacionar o conteúdo histórico às reflexões em torno das linguagens da videodança | dança para tela para as mídias de dispositivos digitais (*smartphones*);
5. Construir hipóteses sobre a disseminação da linguagem da videodança a partir do levantamento historiográfico e dos pontos de vista dos artistas.

A seleção dos artistas-pesquisadores teve como critério principal o tempo de atuação no campo da videodança | dança para a tela (todos com mais de uma década de realizações) e suas regiões geográficas em que trabalham. Entre os artistas selecionados estão: **Alex Soares (SP)**, **Cynthia Domenico (SP-URU)**, **Danilo Bracchi (PA)**, **Leonel Brum (RJ-CE)**, **Lilian Graça (BA)** e **Sarah Ferreira (SC)**.

A trajetória pessoal acima relatada por esta autora está descrita para dar pungência a potência da videodança, ao longo dos anos, a exemplo do enunciado assinado por Sarah Ferreira, através da convocatória da mostra *online* de videodança *Corpos em Perspectiva* — festival na qual a autora da dissertação esteve entre as curadoras. Sarah afirma que “a videodança é maleável, se adapta às mídias e se expande de maneira vertiginosa pelas redes nos tempos pandêmicos atuais”. Ainda sob seu ponto de vista, as múltiplas telas e plataformas são espaços possíveis para a visibilidade das diferenças, dos protestos, favorecendo reflexões acerca das danças de corpos múltiplos. Arte democrática por excelência, a videodança opera novas configurações nas políticas do fazer, que emergem dos hibridismos em um campo de amplo espectro em seus planos de composição (FERREIRA, 2020).

A investigação transcorreu sob os seguintes critérios entrelaçados: a primeira, em que prevalece a escolha dos realizadores Alex Soares (SP), Cynthia Domenico (SP-URU), Danilo Bracchi (PA), Leonel Brum (RJ-CE), Lilian Graça (BA) e Sarah Ferreira (SC), por serem representantes brasileiros com mais de uma década de realizações no campo da videodança, com atuação artística representativa nas regiões em que residem e que assinam papéis profissionais como pesquisadores, gestores, artistas da cena, da direção coreográfica, curadores e, em especial, que usam as redes sociais como modo de disseminação de seus trabalhos.

A segunda etapa se configurou na pesquisa de campo, coleta de dados primários e insumos, em forma de entrevista, por meio de encontros presenciais e/ou *online*, através dos aplicativos de videochamada. Os encontros duraram em média 90 minutos e ocorreram por meio de perguntas preestabelecidas, aliadas a diálogos fluidos, a fim de que os artistas pudessem buscar em suas memórias os depoimentos que julgassem importantes de serem relatados.

Na terceira etapa, deu-se a análise dos dados recolhidos ao longo dessas conversas e, especialmente, a tarefa de relacioná-los à realidade do campo, ao longo dos anos de 2020 e 2021. Para esse desenvolvimento, foi aplicada a metodologia de Análise de Discurso, de Eni P. Orlandi, para, então, alcançar as considerações finais sobre a vivência deste estudo.

Segundo Orlandi (1999, p.13), a análise de discurso, como o próprio nome indica, não trata da língua, não trata da gramática, embora todas essas coisas lhe interessem. Ela trata do discurso. E a palavra discurso, etimologicamente, tem em si a ideia de curso, de percurso, de correr, pôr em movimento. O discurso é, assim, palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando. Na análise de discurso, procura-se compreender a língua fazendo sentido, enquanto trabalho simbólico parte do trabalho social geral constitutivo do homem e da sua história.

Nosso ponto de partida é o que a análise de discurso visa compreender como um objeto simbólico produz sentidos. A transformação da superfície linguística em um objeto discursivo é o primeiro passo para essa compreensão. Inicia-se o trabalho de análise pela configuração do corpus, delineando-se seus limites, fazendo recortes na medida mesma em que se vai incidindo um primeiro trabalho de análise, retomando-se conceitos e noções, pois a análise de discurso tem um procedimento de demanda um ir-e-vir constante entre teoria, consulta ao corpus e análise. Esse procedimento dá-se ao longo de todo trabalho (ORLANDI, 1999, p.65).

Desse modo, não se trabalha, como na linguística, com a língua fechada em si mesma, mas com o discurso, que é um objeto sócio-histórico em que o linguístico intervém como pressuposto. Nem se trabalha, por outro lado, com a história e a sociedade como se elas fossem independentes do fato que significam (...). “Consequentemente, o discurso é o lugar em que se pode observar essa relação entre língua e ideologia, compreendendo-se como a língua produz sentidos por/para sujeitos”. (ORLANDI, 1999, p.14-15).

A percepção sobre o que está em curso atraiu a pesquisadora a caminhos possíveis para a análise dos depoimentos desses artistas, ao longo dos anos 2020 e 2021, período demarcado pelas incertezas, em consequência da epidemia da Covid-19. Ao coletar e analisar seus depoimentos, foram levadas em consideração as subjetividades, trajetórias pessoais, valores, referências de trabalho e conteúdo publicado nas plataformas sociais *online* dos referidos artistas.

Outro suporte de análise complementar foi o da neurocientista, artista da dança e do teatro, Mônica Ribeiro (2013), em seu artigo “Pesquisa em Dança: Processos e Travessias”, que considera o ato de pesquisar a partir de três noções: cultivo, processo e travessia. Ribeiro aponta a noção de cultivo proposta por Hissa (2013), em que o ato de pesquisar faz-se cada vez diferente, sendo constituído por metodologias que variam de acordo com o contexto dos problemas e perguntas postas; “por meio do cultivo do compreender, aprende-se a atitude do pesquisador que porta desejo de dialogar, de perguntar, de arriscar-se, inventar/ia de experimentar, de comunicar.” (RIBEIRO, 2013, p.75).

Aquele que pesquisa em dança se sabe pesquisador que interfere inventivamente no objeto investigado, sendo este, muitas vezes, seu próprio corpo em ação de dança. Assim, subjetiva-se o corpo que dança, e a subjetividade se faz também presente no movimento. O dançar requer testemunho de si na ação. (RIBEIRO, 2013, p. 81).

Ademais, Ribeiro discorre sobre as possíveis tensões no ato de cultivar a pesquisa de arte, dentro e fora das instituições universitárias, seus antagonismos/confrontos e toma como exemplo a reflexão de Medeiros (1995) na publicação *Antagonismos e Confronto — Arte e Escola*, entre alguns aspectos, como espaço/tempo. Enquanto a pesquisa em arte propõe a quebra desses limites, o espaço institucional organiza em sistema e limites de espaço e tempo. No mais, a pesquisa livre em arte não tem o compromisso de apresentar objetivos palpáveis e utilitários, não há respostas imediatas, enquanto a pesquisa institucional requer um material palpável, uma função utilitária. Outro exemplo citado é a investigação artística que trata do corpo humano como um todo: emoção, intuição, afetividade, razão, sensibilidade, percepção, experimentação no fazer, em contraponto à Instituição que prioriza o desenvolvimento intelectual: lógica, exatidão, o acerto.

Já sob o ponto de vista processual, Monica Ribeiro considera que investigar academicamente o movimento dançado é tratar de uma ação em processo, por meio do exercício da escrita e do movimento: uma interconexão entre corpo-mente-ambiente, espaço-tempo, dimensões estas indissociáveis no pensar e no mover-se em dança.

Toma-se, então, a perspectiva da primeira pessoa, do sujeito que experiencia a dança que dança ou a do observador que dança junto com o

observado. A pesquisa em torno do movimento na dança — ou a dança como manifestação política, como ato performativo, cinestésico, empático, fenomenológico, antropológico, de comunicação — promove percepções-ações compartilhadas.

É no entre, no encontro entre o fazer, o pensar e o sentir, entre o olhar e o fazer, que se dá a possibilidade de interceptar o gesto do conhecimento. Portanto, na pesquisa em dança não se concebe a neutralidade como distanciamento, mas sim como tomada de posição, como propõe Demo (2001). Este pesquisador toma a decisão de objetivar os estados corporais estetizados no movimento, a dança-contexto, o corpo-político, o sistema espaço-tempo-movimento, imbuído da noção de objetivação proposta por Japiassu (1975) referente ao esforço para se compreender o objeto de estudo como ele é e não como gostaríamos que ele fosse. (DEMO; JAPIASSU apud RIBEIRO, 2013, p. 81).

Nesse sentido, Ribeiro dá-nos ainda pistas de mapas para que esta dissertação se construa a partir da mistura subjetiva construída de maneira processual entre o objeto (os seis artistas da videodança | dança para a tela) e os olhos de quem os vê (esta autora). As conversas por meio das entrevistas fazem parte da elaboração da interconexão entre a fala desses artistas, suas vivências e suas partilhas em torno do campo da videodança | dança para a tela.

No mais, travessias em que Ribeiro não concebe o estudo do corpo como território de fronteiras. Segundo a autora, o corpo é matéria de entrecruzamento por excelência, e estudá-lo em condição dançante não deveria restringir seus atravessamentos epistemológicos. A interdisciplinaridade tem relação aqui com o compartilhamento, o lugar da intersecção, da possibilidade de coexistência de territórios com distinções. Como é proposto, a partir deste estudo, cuja intenção, a partir da composição do registro histórico, elaborado quase em tempo real sobre os anos 2020 e 2021, entremeado pelas entrevistas com os artistas-pesquisadores, é que emerga reflexões em torno das relações entre a videodança, os dispositivos e as redes sociais.

A dissertação *Dança na Palma da Mão – Estudo sobre a Videodança nas Redes Sociais* está fragmentada em três partes, a ver:

No capítulo 1 “Videodança e a Dança Para as Telas”, discute-se a escolha das palavras videodança | dança para a tela para amparar a escolha de

linguagem investigada. Para isso, as proposições de Claudia Rosiny e Douglas Rosenberg sobre intermedialidade e dança para a tela abrem possibilidades léxicas sobre a presença da dança em suas variações de dispositivos.

Em seu subcapítulo “As possíveis ‘dancinhas’ do passado e presente das telas”, há uma reflexão sobre as possíveis aproximações entre as primeiras exposições fílmicas, que envolviam dança no século XIX, e as “danças curtas” exibidas nas redes sociais, conhecidas por “dancinhas”, que duram em média 15 a 60 segundos. Reflete-se também sobre quais os efeitos dessas reproduções e o das bricolagens dos aparatos ao longo dos anos; sobre o cinema como arqueologia das mídias, investigação de Thomas Elsaesser, e suas relações entre o passado e futuro do audiovisual.

No segundo subcapítulo “As possíveis ‘dancinhas’ do passado e presente das telas”, parte-se para as reverberações entre as linguagens de cinema e vídeo, desde o advento da cinematografia de dança de Maya Deren até os primeiros movimentos artísticos em torno da videoarte e da videodança. Destacam-se neste as investigações de Philippe Dubois, Merce Cunningham, June Paik e Analivia Cordeiro e a teoria sobre as Extremidades do Vídeo, cunhado por Christine Mello.

Após a passagem pelo primeiro capítulo voltado aos panoramas históricos sobre cinema, vídeo e videodança | dança para a tela, parte-se para o segundo capítulo. Este segundo discorre sobre as experiências da vida entre telas e faz referência à expressão *onlife*, de um cotidiano ao qual a humanidade foi lançada entre os anos 2020 e 2021, especialmente. Foi o período em que houve o forte advento das danças para as redes sociais, como YouTube, Instagram – Reels e TikTok. Para melhor organizar a reflexão deste tempo transcorrido, o segundo capítulo, “A dança na palma da mão”, se subdivide em três subcapítulos: Vivências: videodança em tempos de Covid-19; Telas dançantes entre nós; e #dancinhas e os *smartphones* como extensão da dança.

Que dança é essa que ocupou as redes sociais na pandemia? Dançar para os *smartphones* é uma videodança? Hipóteses e discussões que são lançadas no terceiro capítulo desta dissertação, que deflagra os depoimentos tratados dos seis artistas-pesquisadores, relatos que chegam com um alento para fomentar e elaborar este estudo.

1. VIDEODANÇA E DANÇA PARA AS TELAS

Na publicação brasileira *Dança em Foco — Ensaaios Contemporâneos de Videodança* (2012), de autoria dos organizadores do primeiro festival de vídeo & dança do Brasil, de mesmo nome, a capa logo convida o leitor ao encontro com normativas diversas que conectam a dança ao audiovisual, tais como: videodança, vídeo-dança, performance na tela, videocoreografia, *camera choreography*, dança para câmera, entre outras. Possibilidades que buscam legitimar o diálogo para o campo e revelar essas diversas formas de realização — em sentido mais largo — entre o corpo e a imagem (CALDAS, *et al.*, 2012, p. 4-12).

Para esta dissertação, as palavras videodança e dança para a tela são escolhidas para conduzir o estudo. Enquanto a palavra videodança cabe em nossa língua de forma deleitável, a dança para a tela, tradução livre do inglês *screendance*, termo proposto por Douglas Rosenberg (2012), chega para embasar a intermediação entre dança, audiovisual e seus mais diferentes suportes de captação e exibição (ROSENBERG, 2012).

O especialista destaca que na América Latina, na Argentina, em particular, o termo *videodanza*, videodança em espanhol, é geralmente aplicado a toda dança feita para a tela. Independentemente do método real de gravação (por exemplo: vídeo, filme, mídia digital). Nesse caso, o termo refere-se mais a um estado de espírito ou a um paradigma de produção do que à própria materialidade ou qualidades formais da obra em questão. (ROSENBERG, 2012, p. 16 – tradução da autora).

O termo “dança para a câmera” também é utilizado em diversas situações de festival, embora também tenha especificidade, implicando que a câmera está a serviço da dança, ou é subserviente à dança. Assim, precisamos olhar mais profundamente para a função da linguagem conforme ela é usada para descrever a prática da *screendance*, a fim de construir uma base para a crítica e o debate intelectual, e para iluminar a diferença. Eu escolho usar *screendance* como um termo geral porque é o único termo que não exclui quaisquer métodos de renderização ou reprodução específicos do meio, desde que sejam, em última análise, destinados a algum tipo de tela. Na verdade, o termo pode abranger qualquer forma de dança mediada apresentada em qualquer tipo de tela. Isso pode incluir dança e animação na tela do computador, cine dança em uma tela de projeção ou videodança projetada na parede ou em um copo de leite. O termo ‘tela’ aqui é, portanto, aplicado livremente e aberto à interpretação: implica algo que é um receptor de uma imagem que de outra forma seria efêmera, e que ressignifica a essa imagem no processo de recebê-la. A tela pode ser um dispositivo analógico (tecido ou madeira)

ou pode ser um sistema eletrônico (tela de televisão ou computador); pode ser digital ou não. (ROSENBERG, 2012, p. 16-17 – tradução da autora).

Rosenberg considera, portanto, que a dança para a tela alude ao ponto final de um processo em que a dança é enxertada ou fundida com técnicas de representação particulares (ROSENBERG, 2012, p.17 – tradução da autora). E ainda sobre a relação entre dança, telas e dispositivos se adiciona a este estudo o olhar da pesquisadora germano-suíça Claudia Rosiny.

Em seu artigo: Videodança — História, Estética e Estrutura Narrativa de uma Forma de Arte Intermediática, incluso na obra mencionada do Dança em Foco (2012), Rosiny pondera que a dança e a videodança referem-se, sintomaticamente, a um discurso do corpo e de suas imagens. “E é paradigma para debates de um gênero particular no entrelugar do discurso sobre intermedialidade”. E deduz que a videodança é uma forma de arte fronteira que se desenvolve paralelamente ao interesse crescente pela dança cênica, bem como pelas variantes da dança-teatro e a da dança pós-moderna.

Para ela, todas as artes cênicas contemporâneas podem transmitir implicações emocionais significativas, além de uma objetividade física, e são capazes de se dirigir a todos os sentidos entre imagem, sonoridade, movimento dos corpos, o possível antagonismo que se transformou ao longo da história em influências mútuas. Como exemplo da relação da dança e a tela, a autora cita o diretor britânico Bob Bentley (1946), que descreveu a videodança, em 1991, como uma arte longe de se definir como cristalizada.

O que é dança e o que é televisão? E o que é videodança? O que me encanta no trabalho com dança é que ainda há a possibilidade de se criar ideias para novos públicos. O formato ainda não está cristalizado, estabelecido. (BENTLEY apud ROSINY, p. 117-118).

Essa flexibilidade no formato pode ser vista não só no gênero videodança, como também outras possíveis interações com outras manifestações intermediáticas como videoarte, clipes musicais e filmes publicitários. A videodança não é em si uma forma de arte nova, mas sua estética e seus mecanismos de percepção podem ser rastreados a precedentes históricos de outras formas de arte. Seja como for, ela é parte de uma evolução geral em direção à intermedialidade, e a mistura de diferentes formas de arte. (ROSINY, p. 116-118).

Rosiny pontua ainda que as distintas formas de arte mobilizaram a engrenagem tanto do teatro quanto da dança. Desde as transformações da urbanização, industrialização, novos conceitos espaciais para as artes da cena

“que rompem com o palco italiano e buscam novos espaços teatrais constituem um avanço importante em direção à fusão das formas artísticas” (ROSINY, 2012, p.119). Em sua investigação, a pesquisadora relaciona os encontros intermediáticos da dança sob os mais diversos pilares. Entre eles, destaca: o papel da dança no cinema, a presença da dança nos vídeos musicais, a videodança presente em projeções no palco e até os aspectos da dança nos meios digitais, bem como a dança no YouTube (ROSINY, 2012, p. 150) ou mesmo nas redes sociais, como proposto neste estudo (nota da autora).

Rosiny aponta que a videodança não é propriamente uma forma de arte nova, porém as diversas maneiras de ser percebida têm raízes em precedentes históricos de outras expressões artísticas. No entanto, a videodança se insere em uma evolução mais ampla em direção à intermedialidade e à fusão de diferentes formas de arte, tendência que se evidencia desde o início do século XX. A pesquisadora cita ainda Erika Fischer-Lichte, professora de teatro da Universidade de Berlim, que descreve essa transformação na introdução de seu livro sobre teatro de vanguarda como uma mudança em direção a novos padrões de recepção, como a influência do Cubismo na redefinição do palco teatral, anteriormente estruturado segundo os padrões de perspectiva. (ROSINY, 2012, p. 118).

Os autores Rosenberg e Rosiny encontram-se neste capítulo para ilustrar pontos de vista complementares. Para ambos, sob diferentes discursos, a dança se refunde a diferentes dispositivos ao longo de sua história e contamina-se das diversas influências artísticas ao longo dos anos.

A videodança | dança para a tela atravessa fronteiras dos dispositivos, para então existir, circular e se fazer presente aos mais diversos espectadores desta linguagem (nota da autora). Rosenberg declara também que a dança para a tela (*screendance*) é uma cultura diaspórica, já que migra constantemente para as novas linguagens da arte e sempre busca preservar elementos empíricos da sua própria identidade. (ROSENBERG, 2012, p. 110).

Dessa forma, este primeiro capítulo aborda a relação da dança nas telas do século XX, sob os parâmetros de referência ocidental, tais como: A dança no cinema, a dança no cinema com ênfase às suas criadoras mulheres (como licença de suma importância, devido a autoria desta dissertação ser de uma artista da dança), perpassa por fragmentos do percursos da videoarte, da

videodança com ênfase no Brasil, a chegada da dança nas telas dos computadores, as *hyperdances* (hiperdanças) (BENCH, 2020, p. 20) e a dança para os dispositivos móveis, tal qual as danças nas redes sociais ou *Social Network Dances* — SND (REBS, 2022 e 2023).

Quais são os parâmetros plurais de reflexão sobre a dança que percorre as telas inseridas em nosso dia a dia? Para esta análise, esta dissertação traz fragmentos das entrevistas realizadas com os especialistas entrevistados como endosso às referências bibliográficas consultadas.

1.1 AS POSSÍVEIS “DANCINHAS” DO PASSADO E DO PRESENTE DAS TELAS

O uso excessivo da tecnologia¹⁷ ao longo de 2020 e 2021 apresentou ao universo da dança um fenômeno que se popularizou rapidamente e conduziu discussões para o segmento a partir de coreografias produzidas sob o formato de vídeos curtos ao estilo “dancinhas de TikTok”.

Na reportagem, originalmente para *The New York Times*, traduzida para o Estadão, a jornalista Margaret Fuhrer declara que a dança ao estilo TikTok influência para muito além dos limites da rede social, a dança se tornou um marcador cultural e não transitório. Em outras palavras, o que inicialmente seria uma tendência popular entre os jovens que ficam bastante tempo *online*, se transformou em um elo de conexão entre pessoas. “O desafio da dança do TikTok se tornou um fenômeno dominante durante os isolamentos pandêmicos, que bloquearam muitas outras saídas para performances e conexão social” (FUHRER, 2023). Um elo que se firma por meio de coreografias e sintonias das pessoas usuárias da rede social.

A construção de uma dança para a plataforma TikTok, em geral, é circundada sob a seguinte dinâmica: posiciona-se a câmera do *smartphone* de maneira estática na vertical, o corpo dançante mantém a distância adequada para que seja filmado sob o enquadramento de “plano americano” (cintura para cima). ¹⁸Após a captação, o vídeo é montado/editado, sob uso de um aplicativo baixado no próprio *smartphone*, o resultado tem em média de 15 segundos a 10 minutos (tempo proposto pelo TikTok). Ao final, a pessoa disponibiliza o vídeo na rede social de seu perfil utilizando as *hashtags* daquele desafio de dança (*challenge*) ou *hashtags* que remetam à coreografia inédita ali postada e que porventura pode se tornar um novo *challenge* (nota da autora).

Até a finalização desta escrita, a empresa criadora do TikTok, a *ByteDance*, não disponibilizou ao público um relatório de mensuração

¹⁷ Segundo o relatório *We Are Social e Hootsuite*, o tempo *online* dos brasileiros no primeiro ano da pandemia foi de 9h17min, muito acima da média global, de 6h43min. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/psiquiatria/como-nao-exagerar-no-uso-de-telas-durante-a-pandemia/> Acesso: 1 out. 2023.

¹⁸ A gravação dos vídeos para a plataforma TikTok, em geral, são no plano americano. Para o roteirista Doc Comparato, o plano americano é aquele em que vemos uma pessoa dos joelhos para cima. Surgiu nos tempos dos filmes de *western* para mostrar o revólver na cintura dos *cowboys*. (COMPARATO, 2018, p.304).

(quantidade ou percentual) de *challenges* de dança realizados pela rede social no período de 2020 e 2021.

Contudo, a dança produzida para a rede social aguçou a curiosidade desta autora na busca por relações que, ao longo da história das linguagens da dança, do cinema e do vídeo, tenham, em suas realizações, danças em formato “curtinho” e com cunho de entretenimento. Surge então o questionamento: realizar vídeos curtos sob a finalidade de diversão é novidade para o mundo da dança para a tela | videodança?

Coube, portanto, a busca pelas semelhanças de formato, a título de comparação, entre as “dancinhas” presentes hoje nas redes sociais e o passado das telas. Perpassaremos de forma breve por essas analogias ao revisitar os primeiros registros cinematográficos. A pesquisadora parte da reflexão de que a exibição de danças curtas, por meio de aparatos, não é um fenômeno tão inédito.

De acordo com Flavia Cesarino Costa (2006), os primeiros eventos de exibição de filmes com mecanismos intermitentes ocorreram em dois momentos distintos: o primeiro em 1893, quando Thomas A. Edison patenteou seu Cinetoscópio, e em 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862–1954) e Louis Jean Lumière (1864–1948) realizaram, em Paris-FR, uma notória demonstração pública e paga de seu Cinematógrafo.

Em Costa (2006), no início do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens, no entanto, quando surgiu por volta de 1895, não tinha um código próprio e estava entrelaçado a outras expressões culturais, como espetáculos de lanterna mágica, teatro popular, cartuns, revistas ilustradas e cartões-postais. Os aparelhos de projeção de filmes eram vistos como mais uma novidade entre as diversas invenções do final do século XIX. Eles eram exibidos como atração em demonstrações para cientistas, em palestras ilustradas e em exposições universais, ou estavam inseridos em outras formas de entretenimento popular, como circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades. A história do cinema está inserida em um contexto mais amplo, que abrange não apenas a evolução das práticas de projeção de imagens, mas também a história dos entretenimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas (COSTA, 2006, p.17-18).

Quanto à criação norte-americana, o Cinetoscópio proporcionava a experiência de visualização¹⁹ do equipamento por meio de um visor individual, em que o espectador precisava se aproximar da lente, fechar um dos olhos e observar as imagens em movimento, como numa apreciação de “olho mágico”.

Sobre esta experiência, a pesquisadora Virginia Brooks relata que a bailarina norte-americana Ruth St. Denis (1879-1968) foi registrada pela câmera de Edison em 1894, no filme mudo chamado Uma dança de saia, com duração de cerca de dois minutos, no qual a bailarina se movimenta dando saltos ao ar livre sob a iluminação solar. Nas palavras de Brooks, Edison filmou danças muito simples, quase mecânicas e repetitivas, convenientes para o formato circular dos antigos cinemas, onde, para o assombro do público, a foto se movimentava e poderia ser vista vezes sem fim. (BROOKS, 2006).

Dessa forma, o Cinetoscópio exibia a dança sob o formato de visualização individual e de curta duração. Esta autora, no entanto, reflete: cabe comparar a experiência proporcionada pelo dispositivo (Cinetoscópio) às formas de assistir as danças na palma da mão via *smartphones* individuais? A autora desta dissertação compreende que a experiência muito se assemelha e atravessa as bordas do tempo até a atualidade.

No entanto, para a criação francesa citada por Costa (2006), o Cinematógrafo teve como principal característica ser um equipamento híbrido que centralizava em um mesmo aparelho a captação das imagens em movimento, revelação de película e projeção. Aspecto que se relaciona ao depoimento do pesquisador brasileiro Adriano Chagas a respeito das relações entre o Cinematógrafo e os *smartphones*.

Segundo Chagas, nas primeiras décadas do século XX, a imagem técnica do cinema convencionou as telas e a sala escura como ambiente propício para a audiência e suas produções, um ambiente surgido em consequência ao que compreendemos atualmente sobre como apreciar essas produções por meio de dispositivos ópticos. “Iniciado como câmera escura no século XVII — que contribuíram (*sic*) para a formação do espectador, da forma como o conhecemos

¹⁹A maioria das imagens exibidas no Cinetoscópio era captada pela câmera Cinetógrafo (kinetograph). O dispositivo foi creditado a Edison e seu funcionário William Kennedy Laurie Dickson como seus inventores. Disponível em: <https://www.britannica.com/technology/Kinetograph> Acesso: 25 de jan. 2024.

hoje” (CHAGAS, 2019, p. 30). Um espectador multifacetado, que porventura, capta e exhibe a imagem em uma mesma. (nota da autora).

No que tange a dança e o Cinematógrafo, na França, destacavam-se nos palcos as *Serpentine Dances* (danças serpentinadas da tradução do francês), criadas pela bailarina e coreógrafa estadunidense Loïe Fuller (1862-1928), que levava aos palcos experiências luminotécnicas. Como bem descreve Maíra Spanghero (2003, p. 30), na publicação *A Dança dos Encéfalos Aceso*, Loïe Fuller dançava embrulhada por tecidos de seda e, ao usar varinhas escondidas como prolongamentos dos braços, surgiam pássaros, nuvens, mariposas, flores, chamuscas e borboletas, dando existência a ilusões incríveis, hipnotizando plateias e, por fim, segundo a pesquisadora: tornando-se a bailarina mais conhecida de sua época.

Para Spanghero, Fuller trazia consigo o legado de pioneira na arte tecnológica e na transdisciplinaridade, pois expõe, em sua movência, conhecimentos científicos, tais como óptica, química e eletricidade nas pesquisas artísticas. “A convergência entre a arte cênica e as ciências físicas dá o tom para uma arte híbrida” (SPANGHERO, 2003, p. 31). No âmbito cinematográfico, diversas imitadoras das danças serpentinadas fizeram as vezes de intérpretes do movimento patenteado por Fuller.

A que mais se destaca, *Annabelle Butterfly Dance* (1894), interpretada pela proeminente dançarina também norte-americana Annabelle Whitford (1878-1961), foi filmada no estúdio de Thomas Edison e Lumière N° 768 (1896) — feito na França pelos irmãos Lumière (FERREIRA, 2020, p. 23). Esta versão é uma das mais popularmente conhecidas para os que acessam essa dança nos sites de busca na internet. O historiador Giovanni Lista traz como registro o seguinte histórico sobre esse arquivo da versão interpretada por Annabelle²⁰:

Annabelle — Serpentine Danse é uma produção da *Edison Manufacturing Company*. A obra foi filmada por William Kennedy-Laurie Dickson e William Heise, nos estúdios da *West Orange-Nova Jersey*. A finalização foi pintada à mão pela Sra. Khun. A dança interpretada por Annabelle Whitford Moore, em um curta-metragem de 27 segundos, está arquivada no Museu de Arte Moderna de Nova York. Uma cópia com tonalidade cromática, incluindo o *copyright* 1897 de Thomas A. Edison, encontra-se na *Cinémathèque de la Danse*, em

²⁰ Versão de *Serpentine Danse* sob o título: *Annabelle Butterfly Dance*, dirigido por William Kennedy-Laurie (1894). Disponível em: <https://mubi.com/en/br/films/annabelle-butterfly-dance>. Acesso: 25 de setembro de 2023.

Paris. Outras cópias são mantidas no *American Film Institute*, em Nova York e no *British Film Institute* em Londres. (LISTA, 1994, p. 638 — tradução da autora).

Em complemento, entre as reverberações coreográficas e fílmicas de Fuller, o pesquisador Gabriel Tolgyesi (2020) traz em sua dissertação as artistas Jessica Lindberg, Jody Sperling e Ola Maciejewska (artistas do hemisfério norte) que têm suas obras inspiradas em Fuller e disponibilizadas na internet, tal qual Anabelle Whitford (1878-1961). Em suas palavras, sobre o efeito história-memória e dança, que abarca as reproduções das danças, Tolgyesi ressalta que a relação de memória-história-dança é sublinhada na criação, como no caso de reconstruções de danças ou dos chamados *re-enactments* que ao se “reproduzir” ganha outros contornos de referencialidades e acessos.

(...) uma vez que se passa a ter objetivamente a referencialidade como parte da construção coreográfica. Tais objetivos de reconstrução coreográfica, podem estar relacionados a um resgate melancólico do passado, a uma crítica sobre a incompletude, ou como propõe Lepecki (2010), ao desejo por buscar possibilidades na materialidade – *re-enactment* como um modo de procurar e produzir diferença, como um modo de repetir, e a repetição como modo de falhar. Assim, ‘No *re-enactment* retornamos ao passado, e neste retorno de danças passadas encontramos uma razão/desejo por continuar inventando’. (LEPECKI, 2010, p. 46 apud TOLGYESI, 2020, p.132).

Além da incontestável relevância histórica sobre o legado das “reprodutoras” do movimento de Fuller, retomamos para o dispositivo Cinematógrafo e suas possíveis semelhanças estéticas com a dança nas redes sociais da atualidade.

Menciona-se aqui, a verossimilhança das redes sociais com o período do Cinema de Atrações, expressão cunhada pelos pesquisadores norte-americanos Tom Gunning e André Gaudreault, em 1985²¹, para se referir aos primeiros dez anos de produção de imagens criadas a partir da invenção do Cinematógrafo. E, sobre a criação deste aparato, o videoartista Raimo Benedetti (2015) destaca que um dos percursos de consolidação do cinema como popular e autônomo refere-se ao período do Cinema de Atrações, período em que segundo ele não havia a “linguagem cinematográfica”, sendo os filmes em sua maioria de um único plano e de curtíssima duração, o termo cunhado por Gunning que notou a

²¹ Menção no livro *Cinema como Arqueologia das Mídias*, de Tomas Elsaesser, 2018, p. 78.

proeminente capacidade de atrair, seduzir e espantar por meio de gêneros muitas vezes populares, bizarros, sexuais, grotescos e fantasmagóricos.

Complementa-se o aforismo do historiador Thomas Elsaesser, este que investiga as relações do cinema como arqueologia das mídias. Elsaesser considera que Tom Gunning especulou que o Cinema de Atrações ofereceu paralelos surpreendentes com a produção cinematográfica contemporânea. “(...) o espetáculo físico pareceu uma vez mais ganhar importância em relação à narrativa cuidadosamente motivada e tramada” (ELSAESSER, 2018, p.78). E explana que o Cinema de Atrações, ao focar menos a progressão narrativa linear, atrai a atenção do espectador para uma única forma de exibição. Sobre isto, deflagra:

Seguindo esses pensamentos e os ampliando-os para o âmbito digital, poderia parecer que as mídias eletrônicas, também conhecidas como interativas, também se enquadram sob o título de cinema de atrações estimulando os visualizadores a submergirem na imagem como ambiente total, em vez de relacionarem-se com a tela como uma janela para o mundo. ‘Atração’ também pareceu um termo adequado para descrever as sensações referentes ao videogame, pois eles também fomentam um espaço de contato diferente entre o jogador e a tela como interface. (ELSAESSER, 2018, p.79)

Outra perspectiva relevante é apresentada pelo pesquisador de cinema Luis Gongra (2022) ao propor que o Cinema de Atrações tinha como propósito capturar a atenção do espectador, o que não difere muito da produção de conteúdo para as plataformas de redes sociais contemporâneas. Vídeos curtos no TikTok e Reels do Instagram estão se tornando cada vez mais populares, impulsionados por conteúdos virais que vão além das danças, abrangendo uma ampla gama de assuntos, como animais fofos, tutoriais de culinária, beleza, música, comédia e experimentações visuais. Os espaços de veiculação, os tipos de conteúdo exibidos e a forma como a estética audiovisual é utilizada, juntamente com o impulso da indústria por trás disso, os consumidores continuam explorando e testando os limites dessa forma de arte.

O fascínio a partir da conexão com as danças na tela assistidas nas redes sociais permanecem à disposição dos usuários dessas redes para serem apreciados de forma atemporal, tendo aparições em *feeds*²² de acordo com a

²² *Feed* ou *fluxo web*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Feed>. Acesso: 29 jan.2024

relevância algorítmica²³ de cada vídeo, garantindo sua circulação, sobrevivência e/ou apagamento diante de seu campo de exibição, nas telas que nos acompanham na vida atual.

Danças na tela, que sempre puderam conviver lado a lado com todas as linguagens, flertam numa coreografia síncrona, desta vez entre o cinema e a dança em existência no audiovisual (nota da autora). Pois, tal qual o cinema, a dança contemporânea nasceu no final do século XIX, numa ocasião em que a sua principal semelhança com o cinema era ser considerada uma arte nova, ainda que seu veículo — o corpo humano — seja o suporte mais antigo de todos (LOUPPE, 2005, p.54).

Além de suas semelhanças estruturais de elementos de linguagem que se vogam além do dispositivo pelo qual a dança está sendo captada, há ligeiras diferenças estruturais que cabem entre as danças dos dispositivos do primeiro cinema e os dispositivos móveis como os *smartphones*, que divergem da estrutura clássica da linguagem cinematográfica.

A captação via *smartphone* destinada às redes sociais tem em sua estrutura a ausência de profundidade de campo, contracampo²⁴ a montagem/edição tornando-se opcional, e a posição da câmera na verticalidade, um marco inusitado especialmente em relação ao enquadramento, que prioriza a circulação de vídeos nessa posição, sob a proporção 9:16²⁵, frequentemente usada para os formatos popularmente conhecidos como “vertical”.

Para Thomas Elsaesser, cuja obra tem se pendido à reflexão sobre o passado e presente das telas, sendo o pesquisador, um dos nomes do campo

²³ Pierre Levy chama de medium algorítmico. Na ciência, na economia ou na política, as atividades humanas estão cada vez mais baseadas na gestão e análise de enormes quantidades de dados digitais. Mesmo que não estejamos claramente cientes disso, nossa sociedade está gradualmente se tornando datacêntrica. Paralelamente a essa evolução, nossas comunicações — tanto transmissores quanto receptores de dados — baseiam-se em uma infraestrutura cada vez mais complexa de manipulação automática de símbolos, que eu chamo de “medium algorítmico” (LEVY, 2021). Disponível: <https://ateliodehumanidades.com/2021/01/07/fios-do-tempo-o-medium-algoritmico-por-pierre-levy/> Acesso: 8 jul. 2022.

²⁴ Campo e contracampo – O campo é o espaço que é focalizado pela câmara; naturalmente, a largura e a profundidade do espaço dependem do tipo de lente usada. Já o contracampo é uma sucessão de tomadas ou planos mostrando ora um, ora o outro interlocutor de um diálogo (VAZ, 2008). Disponível em: <https://50anosdefilmes.com.br/glossario/> Acesso: 25 set. 2022.

²⁵ Proporção 9:16 ou 1080 x 1920, tamanho que conhecemos popularmente na verticalidade dos *stories*, Reels para a rede social Instagram, formato *Shorts* do YouTube e o formato da rede social TikTok (nota da autora).

de “arqueologia das mídias²⁶”. A partir de sua investigação sobre o cinema como uma abordagem “arqueológica”, Elsaesser prenuncia que, embora pareça mais retrospectivo do que propositivo, para ele, a arqueologia enseja que aquilo que é descoberto seja mantido, definido e transportado. E justifica que a relação do passado e futuro se interligam conforme a passagem do tempo, este que o autor intitula como *Alude à arché* (origem, princípio absoluto, autoridade) e *inquire* sobre a condição do ‘arquivo’ cinematográfico (a localização física e virtual dos documentos, filmes e objetos que constituem o patrimônio do cinema). Segundo Elsaesser, o uso do termo “arqueologia” não é apenas metafórico, pois também visa apresentar e preservar esse patrimônio, ‘cinema como arqueologia das mídias’ difere significativamente de algumas das respostas e opções que acabamos de mencionar, especialmente porque não insiste na singularidade do cinema como forma de arte nem em sua especificidade como meio.

Em vez disso, considera o passado do cinema, bem como seu futuro, integrado firmemente em outras práticas midiáticas, outras tecnologias, outros usos sociais, tendo, acima de tudo, ao longo de sua história, interagido, sido dependente, sido complementado e se percebido em competição com todas as formas de entretenimento, de buscas científicas, de aplicações práticas e de usos militares (ELSAESSER, 2018, p. 20).

Elsaesser salienta que tão fundamental quanto as mudanças geopolíticas no mundo (nota da autora) e no panorama cinematográfico é o fato de que muito da atenção intelectual se deslocou para as mídias digitais, e entre elas estão incluídas a tevê digital, os videogames, a realidade virtual e as telas dos celulares (ELSAESSER, 2018, p.19). São essas mídias que representam neste estudo o já mencionado dispositivo e/ou aparato²⁷, o meio pelo qual se consolida o diálogo da dança na palma da mão.

²⁶ Thomas Elsaesser pesquisa o tema cinema como arqueologia das mídias há quase 30 anos, porém o termo não advém de sua autoria. Para esse estado de sua pesquisa, o autor bebeu em fontes diversas, todavia o pioneiro a investigar “arqueologia da mídia” foi Friedrich Kittler (1943-2011), nos anos 1990. Esta dissertação escolhe não se aprofundar nos diversos pontos de vista para o termo, e sim prevalecer a visão de Elsaesser (ELSSAESER, 2018, *apud* FELINTO, 2018, p. contracapa).

²⁷ Aparato ou aparato tecnológico (a partir de Apparat psíquico) serve-se da psicanálise para compreender os elementos que envolvem a experiência na sala de cinema, os quais produzem a “impressão de realidade” e criam uma relação de convivência entre o aparato cinematográfico e o sujeito que ali aprecia o filme, termo definido por Sigmund Freud (1856-1939) e Jacques Lacan (1901-1981). ELSAESSER, 2018, *apud* MENDES, 2018, p.14, p. 108).

O pesquisador disserta que é possível identificar dois períodos de brusca transformação das mudanças ocorridas no amplo espectro de tecnologias midiáticas e desenvolvimento sociais: o período das décadas de 1870 e 1900, e entre 1970 e 2000. De acordo com ele, o primeiro período testemunhou a popularização da fotografia, o surgimento do cinema, o uso internacional e transatlântico do telégrafo, bem como o uso doméstico do telefone e a invenção do rádio e das teorias básicas da tecnologia da televisão. Enquanto o segundo período foi marcado pela consolidação do vídeo como meio de gravação, armazenamento e pela prática artística de vanguarda, pela ascensão da instalação artística e sua hibridização com o cinema, pela adoção universal do computador pessoal e pela mudança do som e da imagem analógicos para digitais da *world wide web* (ELSAESSER, 2018, p. 105). Nota-se, portanto, que, a partir do pensamento de Elsaesser sobre as transformações históricas e sociais afetadas pelas mudanças desses que chamamos nesta dissertação de dispositivos, a partir do original *dispositif*²⁸ cinematográfico (Elsaesser, 2018). A apropriação e a implantação de técnicas cinematográficas, as tecnologias e as maneiras de observar campos diferentes do convencional do cinema estão na investigação de como as mídias de som e imagem e outras tecnologias da informação contribuíram para as mudanças ou estiveram à frente na relação da prática artística, esta muitas vezes hostil às práticas comerciais (ELSAESSER, 2018, p.107).

A relação entre a criação em dança por meio dos dispositivos atuais é um dos tópicos discutidos com os artistas brasileiros entrevistados para este estudo; mais adiante os pontos de vista serão mais bem destacados. Contudo, *dispositif* representa a capacidade de pensar em termos de bricolagem e arranjos, a sua consideração renovada por condições de recepção.

Dispositivos, aparatos que cerceiam a vida cotidiana no presente, esta afetada por experiências de tempos anteriores. Maneiras que se assemelham em sua cadeia de produção desde o processo criativo, captação, montagem, exibição e circulação. O quão semelhante poderia ser a experiência de difusão da coreografia das reprodutoras de Loïe Fuller e o fenômeno de milhões de pessoas se desafiando numa mesma coreografia na rede social TikTok? Uma

²⁸ *Dispositif* ou teoria do dispositivo, termo cunhado originalmente por Jean-Louis Baudry (1930-2015) (Elsaesser, 2018, 108).

ressignificação poderosa sobre o fazer e existir danças nas telas além da linha do tempo e espaço.

Sobre a relação entre os dispositivos do passado e o *smartphone* de hoje, Adriano Chagas (2019) afirma que o cinematógrafo e o *smartphone* (chama-o de telefone celular) são protagonistas da reconfiguração do processo de realização de obras audiovisuais, cada qual a seu tempo. Destaca que:

O primeiro reinou absoluto diante dos aparelhos concorrentes, principalmente em função de sua mobilidade, portabilidade e oferta de uma projeção com luminosidade superior à dos aparelhos similares. A captação e projeção das imagens apoiaram causas que foram muito além da arte cinematográfica. O celular, por sua vez, é elemento central na reconfiguração das práticas de reprodução, distribuição e exibição das imagens, com autonomia e qualidade técnica semelhante às dos melhores recursos profissionais, antes só disponíveis para grandes emissoras e produtoras de televisão e cinema (Chagas, 2019, p.31).

Chagas (2019, p.31) reforça que o *smartphone* é um equipamento onipresente no cotidiano das pessoas e que, à sua maneira, democratiza a realização de vídeos diversos tanto amadores quanto profissionais. Segundo ele, o *smartphone* e o cinematógrafo têm semelhanças, mas não concorrem entre si, ambos contribuem para a reorganização de hábitos e inauguram paradigmas da produção e exibição da imagem audiovisual. Relações que não concorrem, seguem desempenhando papéis de testemunho histórico à sua época.

A caminho do encerramento deste subcapítulo, acredita-se que, à medida que o estudo se depõe, momentos pontuais que contaminaram o objeto desta pesquisa, a dança na palma da mão, bem como a história da dança para a tela | videodança continuam a ser mencionados. Bem como prenuncia Elsaesser (2018), sempre sob o paradigma da Arqueologia, um punhado de passado sempre ao encontro dos anos 2020, já em sua primeira década se constrói após grandes desafios, entre eles a pandemia de Covid-19, período em que esta dissertação começou a ser construída.

1.2 DANÇAS, TELAS E O VÍDEO — AS DIVERSAS MANEIRAS DE COEXISTIR

Traçado o percurso sobre as relações dos dispositivos e aparatos desde os primeiros registros cinematográficos até a discussão central deste estudo (os *smartphones*), percebe-se um caminho dialógico para batizar as inúmeras maneiras de dançar no âmbito do audiovisual, ou dito outra maneira, para a dança nas telas.

Bem como o conceito de intermedialidade (ROSINY, 2012) e o pressuposto de Rosenberg (2012) de que a *screendance* (dança para a tela) refere-se a qualquer dança captada em qualquer tipo de tecnologia de imagem em movimento e que circula em qualquer tipo de tela, a videodança refere-se a dança capturada na cultura material do vídeo (ROSENBERG *apud* BRUM, CERBINO, p.105, 2012). São essas pequenas fissuras que serão decantadas daqui em diante.

Para além fendas da etimologia das palavras, como dito, é importante destacar que, apesar do panorama histórico descrito no subcapítulo anterior que configura a hipótese reflexiva de um elo proximal entre formatos do passado ao atual, esta dissertação não seguirá a cronologia historiográfica que marcou a dança para a tela | videodança. Saltaremos para alguns marcos, nos quais se entrecruzam, às reflexões em torno dos dispositivos e a dança no âmbito das telas. Um aspecto importante, em especial para esta autora, é que, nos entreatos dessa linha do tempo, as autorias femininas representaram o pioneirismo na realização das danças no campo do audiovisual, tais como: Alice Guy-Blaché e Maya Deren, na relação cinema e dança, e Analívia Cordeiro, autora da primeira videodança | dança para a tela no Brasil.

Como menciona Luísa Pécora (2020), a roteirista e diretora Alice Guy-Blaché (1873-1968) filmou *A Fada do Repolho*, em 1896, tornando-se a primeira diretora mulher da História do Cinema no ocidente.

Em uma carreira brilhante tanto na França quanto nos Estados Unidos, Blaché fundou seu próprio estúdio, dirigiu mais de mil curtas e longas dos mais variados gêneros cinematográficos e foi uma das primeiras pessoas a perceber o potencial do cinema para contar histórias. (PÉCORA, 2020).

No filme de um minuto de duração, ela apresenta uma personagem dançando e interpretando o papel de fada em volta de uma plantação de

repolhos. Deles surgem bebês. Na obra, revela-se a poesia de uma personalidade recém-descoberta, reconhecida por seu pioneirismo e por ser visionária ante as tecnologias essenciais ao audiovisual, bem como a sincronização de som, a colorização, o elenco interracial e os efeitos especiais²⁹.

A história que compõe o audiovisual e a dança, tanto na França (especialmente) quanto nos Estados Unidos, tem como destaques nomes que entraram com tamanha relevância para o legado da dança no âmbito do audiovisual, tais como: Ted Shawn (1891-1972), David W. Griffith (1875-1948), René Clair (1898-1981), e entre os que compuseram a Era do Ouro de Hollywood (1920-1960), como Fred Astaire (1899-1987) e Busby Berkeley (1895-1976). (FERREIRA, 2020, p. 24).

No entanto, para esta dissertação, opta-se por citar as realizações do primeiro cinema (já feito, final do século XIX) e mencionar o legado de Maya Deren (1917-1961), outra referência feminina fundamental para a construção da interlocução entre a dança e o audiovisual.

O primeiro filme estrelado pela diretora e teórica cinematográfica ucraniana Maya Deren foi *Meshes in the afternoon* (1943), com direção de seu companheiro Alexandre Hammid e estrelado por ela mesma. A obra se destaca como o início do *New American Cinema* (VIEIRA, *et al.*, 2012, p. 16-17) e, em cena, Maya Deren dança. Para o pesquisador João Luiz Vieira, o filme continua surpreendendo até hoje a quem o assiste.

(...) quer pelo continuo abalo que propõe em nossos sentidos espaço-temporal (*sic*), quer pelo fluxo narrativo que constrói diversos enigmas a partir de uma iconografia de objetos relacionáveis (flor, chave, espelho, faca), quer ainda e, principalmente, pela experiência radical que envolve o espectador em uma proposta que tematiza, no próprio processo cinematográfico de filmagem (registro) e posterior montagem (estabelecimento de relações entre diferentes planos), as tensões entre exterioridades e interioridade que caracterizam a arte em geral e o cinema em particular. (VIEIRA, *et al.*, 2012, p. 16-17).

Deren se configura como referência para o diálogo entre dança e cinema, sendo um destaque especial para a montagem cinematográfica. Um destaque como artista multifacetada, pois, além da dança e de seu cinema livre (VIEIRA, 2012), a artista também transitou pela literatura, fotografia, sendo pioneira também na tentativa de integração entre outros diferentes meios de expressão artística. “Em especial, perseguindo e experimentando com frequência, formas

²⁹ Acesso aos filmes mencionados neste subcapítulo encontra-se nas referências.

possíveis de diálogo entre dança, performance e cinema que lidam, cada qual a sua maneira, com movimento”. (VIEIRA, 2012, p.17).

A influência de Maya Deren para as relações entre cinema, dança e vídeo são notáveis até os dias de hoje, com destaque para o seu legado, pelo qual a artista pronunciava-se apta e aberta a dialogar com as linguagens da arte. Coleciona entre suas realizações um importante artigo que se tornou referência para o campo da dança e do audiovisual. Com o título “Cinema como uso criativo da realidade” (DEREN, 1953) — traduzido para o português pelos pesquisadores José Gatti e Maria Cristina Mendes —, Maya Deren disserta que as novidades no mundo artístico devem substituir as antigas apenas quando forem melhores nas mesmas funções. Sobre essa relação com a temporalidade, diz.

A arte, entretanto, lida com ideias; o tempo não as nega, mas pode simplesmente torná-las irrelevantes. As verdades dos egípcios não são menos verdadeiras por não poderem responder a questões que eles mesmos nunca formularam. A cultura é cumulativa, e cada era deve fazer sua própria contribuição (DEREN, 1953; GATTI, MENDES, 2013, p.143-144)

Para a diretora, a arte está apta a novas configurações, ao encontro de uma possível acumulação de novas contribuições, e não como substituição imediata a partir de novidades oferecidas pelo mundo atual. Contribuições essas que podem ser complementadas pelo pensamento de Elsaesser (2018, p.26), ao declarar que a atividade de resgatar essa vasta diversidade e elucidar a prodigalidade para explorar essas narrativas paralelas, investigar trajetórias alternativas é encapsulada no conceito de “cinema como arqueologia das mídias”. Isso abrange não apenas a busca por uma gama diversificada de passados, mas também a construção de uma arqueologia de futuros potenciais, que ainda estão na esfera virtual. Cada singularidade, alteridade e diversidade do passado desencoraja a ideia de traçar linhas diretas para o presente ou de estabelecer relações lineares entre o presente e esses passados.

Ao desvelar novos futuros a partir da temporalidade pregressa, Maya Deren, segue seu curso como uma importante referência no âmbito da dança e do audiovisual. Para exemplificar sua relevância nos dias atuais, nas mídias contemporâneas, investigou-se #MayaDeren no campo de busca da rede social

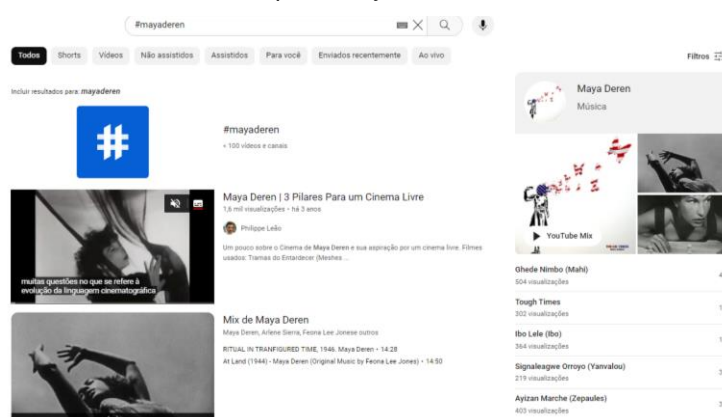
YouTube. A rede demonstra imprecisão³⁰ em seus números, numa média de mais de cem vídeos relacionados. O resultado, com o filme mais assistido encontrado, é *Meshes in the Afternoon*, com cerca de 107 mil visualizações até o dia 1º de fevereiro de 2024.

Ao compararmos a uma lotação média da sala de cinema do tradicional Cine Belas Artes³¹, na capital paulista, por exemplo, em que a lotação é de 200 lugares, 107 mil visualizações significam que teriam sido realizadas 535 sessões de exibição de *Meshes in the Afternoon* em uma sala de exibição hoje.

A despeito da quantidade significativa, nesta análise, os números não são o parâmetro de referência e sim a “curiosidade” por esta busca na rede social YouTube. Esta curiosidade ocorreu para exemplificar o que se traduz nas próprias palavras de Deren sobre o efeito “acumulativo da arte”.

Por meio da busca pretende-se demonstrar que suas realizações se adaptaram a um futuro distante do ano de estreia do filme, em 1943, e, ainda que a rede social YouTube já exista há quase 20 anos, esta ainda se traduz como um meio atual para assistir aos filmes de Deren. Uma rede que pode exibir o mesmo trabalho em dispositivos diversos: tevês, *tablets*, computadores, *notebooks* e, claro, *smartphones* que cabem na palma de nossas mãos.

Figura 5: Print Screen da busca por #mayaderen na rede social YouTube



Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=%23mayaderen/

Acesso: 1 de outubro de 2023

³⁰ Segundo a pesquisadora Alexandra Harlig, canais relacionados à dança não fornecem uma avaliação precisa do impacto que a dança tem no YouTube ou no público mais amplo; vídeos virais não geram assinantes, mas têm uma grande repercussão, efeito sobre a cultura e sobre outros dançarinos. (HARLIG, 2019, p. 24 – tradução da autora).

³¹ Disponível em: <https://www.cinebelasartes.com.br/> Acesso: 1 fev. 2024.

O que encanta neste processo de escrita é a gama de dispositivos possíveis para que a dança na tela resista ao tempo e siga em sua existência, transmissão e retransmissão. Rosenberg (2012) presume que a dança para a tela provém de uma cultura diaspórica, que migra em constância através de culturas hospedeiras, assumindo diversos elementos vernáculos. “Ainda que por vezes, lute para manter a identidade da(s) sua(s) cultura(s) de origem” (ROSENBERG, 2012, p. 110 – tradução da autora).

No centro desta dinâmica está o seguinte: as técnicas de representação de imagens na tela também fluem, portanto possuem especificidade de material que também é legível. Tanto as origens contingentes da dança como as dos meios de comunicação preexistentes conspiram assim para criar um significado que emerge ao efeito cumulativo do seu excerto: atravessando tanto o tempo, como os gêneros e as geografias físicas, a dança e os meios de comunicação absorvem algo da paisagem e da cultura de cada um, gerando assim comunidades de prática que compartilham linguagens comuns e elementos estilísticos. (ROSENBERG, 2012, p.110 — tradução da autora).

Para o próximo passo, caminha-se em direção às transições importantes de linguagem, entre o cinema, a dança, o vídeo até a videodança | dança para a tela. São direções que nos convidam a panoramas reflexivos sobre suas origens divergentes e complementares para a construção deste estudo.

Quanto à natureza da história do vídeo, o teórico da imagem Philippe Dubois (2004) contribuiu com este trabalho ao nos propor dialogar sobre a estética para dialogar sobre a estética videográfica. Dubois manifesta que o vídeo sempre enfrentou o desafio do que o autor descreve como “questões de identidade”, uma vez que surgiu entre o cinema e sua antecessora, a imagem infográfica. Para ele, o vídeo está em uma encruzilhada entre o plano técnico (imagem eletrônica) e o estético (movendo-se entre a ficção e o real, entre o cinema e a televisão, entre a arte e a comunicação, entre outros) (DUBOIS, 2004, p.69). Os únicos terrenos em que o vídeo foi verdadeiramente explorado em si mesmo, em suas formas de modalidade explícitas, foram por meio dos artistas com o advento da videoarte. Apesar de o termo “vídeo” funcionar, em suma, como espécie de sufixo, Dubois exemplifica por meio das variantes “câmera de vídeo”, “imagem de vídeo”, “videoclipe”, “videoinstalação”. No mais, para o pesquisador, a palavra vídeo não funciona como um “fixo”, a raiz, o centro, mas sempre como uma palavra periférica às várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar que não lhe pertence. Dubois diz.

Video assim, sem acento é também de um ponto de vista etimológico, um verbo (vídeo do latim *videre*, 'eu vejo'). E não de um verbo qualquer, mas do verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda ação construtiva do ver: vídeo é ato mesmo de olhar. Portanto podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infraestrutural de "eu vejo". Ou seja, se por um lado o termo vídeo não é uma raiz, um centro um objeto específico identificável, nem por isso deixa de ser, enquanto verbo, a expressão de uma ação que, ela sim, está na raiz mesma de todas as formas de representação visual. (DUBOIS, 2004, p. 71-72).

Antes de adentrar as relações diretas do encontro das palavras vídeo e dança, cabe aqui trazer mais um ponto relevante de Dubois sobre a natureza estética do vídeo sob a condição intermediária (DUBOIS, 2004, p.97), que chega após o cinema. Para ele as diferenças de linguagem entre um e outro está na construção fílmica que, para o cinema narrativo clássico, requer a dedicação e o olhar atento em toda a sua cadeia produtiva complexa. "Tijolo por tijolo, é assim que ele é pensado, quando se passa do roteiro à decupagem", quanto à linguagem estética videográfica, o modo narrativo e ficcional está longe de ser o ponto de vista majoritário da obra. (DUBOIS, 2004, 76-77).

Embora esta dissertação caminhe para a construção de coexistência entre as linguagens do cinema, da dança e do vídeo, a obra de Dubois, em particular, se mostra essencial para a construção de hipóteses para a linguagem da videodança | dança para a tela presentes nas redes sociais do agora.

Em tempo, o autor opta por pensar o "vídeo" como estado e não objeto, portanto convém não somente pensar a imagem e o dispositivo como também, e mais precisamente, pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem (DUBOIS, 2004, p.101). Essa reflexão que deflagra muitas conjeturas, como a de que seria possível associar a obra de Maya Deren à cinecoreografia ou cinedança. Porém, ao estar presente no ambiente viral das redes sociais, ela se transforma em videodança | dança para a tela e/ou uma dança na palma da mão (nota da autora).

Entre as obras citadas pelo autor está o pioneiro da videoarte, o sul-coreano Nam June Paik (1932-2006). O artista trabalhou com nomes como Stockhausen (1928-2007) e John Cage (1912-1992) e com eles encabeçou o movimento Neodadaísta conhecido por *Fluxus*³², inspirado em Cage, que se

³² Um dos primeiros líderes do movimento *Fluxus*, Paik priorizou o processo em detrimento do produto, subvertendo a crescente comercialização da indústria da arte. E permaneceu na

caracterizava pelo uso de sons do dia a dia em suas músicas. De acordo com a curadora e pesquisadora Christine Mello, o período correspondente ao movimento *Fluxus* ocorreu no auge da crise perceptiva, na metade do século XX, em especial entre o fim dos anos 1950 e 1970, momento no qual houve boa parte das transformações sensoriais e dos processos de materialização na arte. “Nesse período, surge na vida cotidiana um novo meio que propicia não só as novas relações na reorganização de um espaço-tempo, mas também novas atitudes artísticas. Trata-se do meio videográfico” (MELLO, 2008, p.43). Este é fruto de uma complexidade de estados perceptivos, a modulação eletrônica, o sinal de vídeo, sintetizado e traduzido simultaneamente em informação.

Em sua natureza eletrônica, em relação ao modo de registro da imagem e som, ele é instável, constituído por pontos de emissão e a recepção da mensagem audiovisual em tempo real, trazendo com isso, a lógica do ao vivo, do acaso, do improviso e do efêmero, assim como a multiplicidade de ações artísticas que se associam à telepresença, às performances do corpo com a câmera de vídeo e ao processamento eletrônico, entre outras manifestações. Dessa forma ele é conhecido, antes de qualquer coisa, como arte do tempo e do acontecimento (MELLO, 2008, p. 44).

Em consonância às performances do corpo com a câmera, outra presença artística deste período é o coreógrafo norte-americano Merce Cunningham (1919-2009), que ao longo de sua extensa carreira produziu incessantemente obras que dialogam com a dança, audiovisual, vídeo, tecnologia e danças para as telas de um modo geral. O coreógrafo atuou ao lado de Paik e Cage (este como seu grande parceiro de criação e de vida), bem como Charles Atlas (1892-1972), por longos anos.

Atlas, que para Maíra Spanghero (2003, p.38) é um dos primeiros artistas mundiais a inaugurar a videodança. Dessa forma, em suas palavras, determinar a primeira videodança realizada em termos globais seria uma tarefa difícil (e até mesmo desnecessária). No entanto, a primeira videodança de Cunningham foi *Westbeth*, produzida em estúdio pelo cineasta Charles Atlas no outono de 1974 e lançada em 1975. Este trabalho marcou o início da colaboração entre os dois artistas, que resultaria em muitas outras obras. *Westbeth* é uma colagem

vanguarda apostando e acreditando nos usos positivos e interativos da mídia eletrônica: durante o final da década de 1970 e o início da década de 1980, a transmissão via satélite estava avançando rapidamente e Paik logo adotou esse novo espírito tecnológico produzindo numerosas obras de arte construídas com televisões explorando, ainda, a tecnologia dos satélites e transmissão ao vivo. Disponível em: <https://www.artequaeacontece.com.br/nam-june-paik-unindo-tradicao-e-tecnologia/> Acesso: 2 out. 2023.

composta por seis partes e foi concebida com base na percepção de que a televisão modifica nossa maneira de observar e altera nossa percepção do tempo.

A partir de entrevistas ocorridas entre os anos 1977 e 1983, transformada na publicação literária “O dançarino e a dança — conversas com Jacqueline Lesschaeve/Merce Cunningham” (2014), editado pela própria jornalista francesa, Jacqueline Lesschaeve, Cunningham destaca que a conexão entre dança e televisão estavam fadadas a uma relação de intimidade, visto que, para ele, a dança é uma arte visual (LESSCHAEVE; CUNNINGHAM, 2014, p.188). Na obra, Cunningham descreve que a relação com Charles Atlas se iniciou a partir de experimentos com a câmera no próprio estúdio de dança intitulado *Westbeth: Merce Cunningham Dance Studio*, em Nova York. Logo no início, o coreógrafo se empenhou em entender sobre o funcionamento da câmera e em procurar respostas sobre suas questões daquele momento de sua fase artística, desde a distância ideal entre a câmera e o dançarino até outras estruturas provenientes da linguagem do cinema. “Indo de closes aos planos gerais. Essas mudanças eram feitas envolvendo movimento de uma forma que a dança não parasse” (LESSCHAEVE; CUNNINGHAM, 2014, P.188).

Apesar de colecionar ao longo de sua carreira mais de 200 montagens, entre elas obras para o palco e para o vídeo, o coreógrafo era um entusiasta da linguagem do vídeo e considerava que — num futuro próximo — esta seria uma linguagem capaz de causar grandes mudanças na arte, assim como a gravação causou mudanças no mundo da música. “Tenho a impressão de que o vídeo vai mudar e se desenvolver bem mais que o filme. Não falta muito para que as telas se tornem melhores e maiores” (LESSCHAEVE; CUNNINGHAM, 2014, p.185-190).

É uma consideração visionária de Cunningham se considerarmos o mundo atual, no qual, a cada ano, as telas se aperfeiçoam ainda mais, seja em termos de tecnologia, seja em termos de interação. Elas expandem, ganham polegadas e artifícios, tal qual a *smart TV*, ou permanecem cabendo nas nossas mãos como *smartphones* e *tablets* (nota da autora).

De acordo com a pesquisadora brasileira Christine Mello, ao longo dos estudos da arte do vídeo, ele pode ser comparado ao estudo da geologia: “(...) encontramos certas *falhas*, *fissuras* ou *fendas* produzidas como formas de

transformação da sua linguagem” (MELLO, 2008, p.23), *falhas* que estão para ela, relacionadas a aspectos que problematizam o deslocamento do vídeo em direção a uma multiplicidade de contextos da arte.

Para isso, Mello aprofunda-se em sua relevante investigação em que cunha a expressão: “extremidade do vídeo”, esta que, para a pesquisadora, está relacionada a conhecer o vídeo interligado a variadas manifestações expressivas, ou o vídeo nas extremidades.

Extremidades do vídeo é uma crítica do estado da arte do vídeo sob o ponto de vista da cultura digital. Aborda os deslocamentos, as infiltrações e os desvios proporcionados pelo vídeo nos trânsitos e questionamentos do espaço-tempo midiático. No século XXI, o vídeo é apresentado em suas extremidades como uma trajetória inacabada, em movimento, como vértice criativo de variadas práticas. A visão das extremidades implica analisar menos as especificidades do vídeo como linguagem e mais os modos como a estética contemporânea dele se apropria. (MELLO, 2008, p. 23).

A respeito da estética contemporânea e sua apropriação nos modos de realização. Mello pontua que uma maneira de analisar os deslocamentos e os movimentos híbridos do vídeo compactua com o conceito de extremidades. “É utilizada como atitude de olhar para as bordas, observar as zonas-limite, as pontas extremas, descentralizadas do cerne da linguagem videográfica e interconectadas em várias práticas” (MELLO, 2008, p. 31). Christine Mello acrescenta ainda que a palavra “extremidades” tem sentido metafórico derivado da medicina oriental, entre os métodos terapêuticos como acupuntura, reflexologia, *do-in*, pontos cutâneos extremos capazes de se relacionar a outros organismos do corpo. Analogia da qual, segundo Mello, compreende o conceito de “extremidades” sob três pontas extremas: desconstrução, contaminação e compartilhamento.

Esses três procedimentos, ou pontas extremas do vídeo, dão lugar a múltiplas formas de circunstâncias artísticas e interligam uma gama de repertórios sensíveis sem necessariamente encerrá-los no âmbito da comunicação audiovisual.

Os procedimentos criativos relacionados à desconstrução contaminação e compartilhamento refletem estratégias cujos significados principais são muitas vezes adjacentes à própria produção da imagem eletrônica e que, em certa medida, são procedimentos analisados por teóricos, críticos e historiadores dos mais variados campos do conhecimento. A leitura das extremidades do vídeo através desses três procedimentos-chave objetiva menos leitura do vídeo como produto e mais leitura do vídeo como processo, em seus diálogos com o ambiente sensório, em suas apropriações por outros meios, em suas contribuições interdisciplinares. (MELLO, 2008, p.31).

Portanto, para Mello (2008, p.37), o vídeo nas extremidades é o que evidencia, dando luz às múltiplas práticas artísticas, e representa, então, o vídeo traduzido a partilhas diferentes por meio de estratégias criativas na direção de uma iconografia mais complexa. A pesquisadora menciona a obra de Paul Valery, ao relacionar o vídeo ao Esboço de uma Serpente, em que a serpente traz para si o símbolo do amadurecimento e da sabedoria. “Ao modo de Valery, reconhecer o vídeo nas extremidades é como reconhecer que o que se come/processa hoje é a cauda/extremidade do vídeo” (MELLO, 2008, p. 37). Para ela, a consciência de tal gesto reflete, por conseguinte, a tomada de consciência a respeito do amadurecimento da linguagem do vídeo, e parte deste esforço é atribuído aos artistas que sempre estão na incessante busca de se atualizar e acentuar a vitalidade criativa do século XXI (MELLO, 2008, p. 37). Em suas palavras, no contexto brasileiro, há um valioso conjunto artístico gerado sob a lógica das extremidades do vídeo e que merece ser mencionado neste estudo.

O vídeo como processo, de fronteiras e possibilidades amplificadas, dialógicas é um dos aspectos que salta aos olhos da autora desta dissertação. Ou, melhor acrescentar, a confluência pujante das publicações dos pesquisadores mencionados neste capítulo, possibilita refletir sobre as diferentes maneiras de discutir as linguagens do audiovisual para então encontrar-se em margens dançantes.

Perpassamos neste capítulo por especialistas e suas investigações acerca da dança intercedida pelas telas e pelas mídias, semelhanças atemporais entre a linguagem do cinema e a experiência da presença da dança redes sociais; o vídeo como advento estético atrelado às extremidades.

Segundo Mello, nas extremidades do vídeo pode-se observar, por exemplo, tanto a videoarte desconstruindo a televisão nos anos 1970, quanto o vídeo digital desconstruindo o cinema nos anos 1990, são ocorrências nas quais notam-se as contaminações do vídeo com circuito da arte contemporânea, bem como:

Por meio das performances em tempo real do vídeo, do embate direto entre o corpo do artista e a câmera do vídeo, das videoinstalações, e dos eventos relacionados com a dança, o teatro, os espetáculos multimídia, a cena eletrônica e os VJs, em que o vídeo pode ser manipulado e presentificado ao vivo. Chega à atualidade já de modo transmutado nas redes de comunicação digital, em ações que acentuam a completa descentralização das linguagens e que faz com que o vídeo compartilhe muitas vezes a lógica da interatividade, dos

bancos de dados, dos arquivos, dos ambientes virtuais e on-line. É nessa direção dos procedimentos limítrofes e híbridos da contemporaneidade, que se estabelece a presente análise do vídeo nas extremidades (MELLO, 2008, p.33).

A caminho do fechamento deste primeiro capítulo, o encontro entre o corpo em dança, as telas e como destacado em Mello, o vídeo, tomam destaque na trajetória histórico-artístico do Brasil. A seguir, a passagem breve da materialidade do vídeo, da videoarte, até a videodança.

1.3 VÍDEO E VIDEODANÇA NO BRASIL

A experiência do vídeo no Brasil pode ser notada culturalmente de uma forma plural e híbrida, a partir de práticas heterogêneas e não heterogêneas existentes no cenário criativo do Brasil. No campo do cinema, o longa-metragem *Limite*³³ (1929-1931), de Mário Peixoto (1908-1992), instaurou, de acordo com Christine Mello, um discurso limítrofe no âmbito audiovisual no Brasil. Isto, devido a seu caráter poético, fragmentário, descontínuo e não linear, um cinema que toma as vezes de vanguarda em sua realização (MELLO, 2008, p.75).

O vídeo como prática de arte no Brasil surgiu no ano de 1956, devido às intervenções midiáticas e aos gestos performáticos do artista Flávio de Carvalho (1899-1973)³⁴ na TV aberta brasileira, com a ascensão do movimento neoconcretista dos anos 1960. Este, segundo Mello. “Trouxe ao Brasil a desmistificação do objeto artístico e de sua unidirecionalidade” (MELLO, 2008, p. 77).

Nesta mesma época, a artista visual brasileira Lygia Clark (1920-1988), cria a série *Bichos*³⁵, que se tornou uma das primeiras obras brasileiras a reivindicar a participação do espectador em regime de coautoria, e que também se destacou por trazer proposições sobre as infinitas possibilidades de criar e recriar. Mello também destaca outros ícones para a virada de percepção naquele período, como Hélio Oiticica (1937-1980), cuja obra *Tropicália* (1967) influenciou e batizou o movimento Tropicalista (1967-1969)³⁶ (MELLO, 2008, p.78), um período de forte reflexão às rupturas universalistas, que inauguram um período de valorização do indivíduo e sua vida cotidiana.

Essas rupturas tropicalistas na arte trazem o foco para o indivíduo, para a vida cotidiana, para o fragmento, para os processos de apropriação, para a reciclagem, para a indústria cultural e para um novo repertório originado das mais diversas mídias de massa (MELLO, 2008, p.78).

³³ Acesso ao filme *Limite*, de Mário Peixoto encontra-se nas referências.

³⁴ Os pesquisadores Eduardo Kac e Rui Moreira Leite relatam as apresentações de Flávio de Carvalho em programas de *talk show* ao lado de atores como Tônia Carreiro e Paulo Autran, conhecida como Experiência social número 3, em que o artista surpreende a cidade de São Paulo ao mostrar na TV o traje “indumentária do futuro”. “Essa informação revela um novo ponto de partida cronológico para o início do vídeo no Brasil” (MELLO, 2008, p. 77).

³⁵ Disponível em: <https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/@domainName/bicho/@orderBy/@relevance>. Acesso: 30 set. 2023

³⁶ Movimento cultural brasileiro que influenciou as linguagens de arte como música, cinema e poesia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tropic%C3%A1lia>. Acesso: 15 jan. 2024.

Os gestos pioneiros de Limite à Tropicália produzidos pelas poéticas tecnológicas no Brasil são exemplos precursores de um ideário próprio na condução do vídeo e de suas relações com a arte contemporânea. Pela contaminação cultural e de linguagem, redimensionam as práticas do vídeo na arte a partir de uma visão limítrofe e descentralizada. É com essa nova atitude artística que surgem as primeiras experiências do vídeo no Brasil, como integrantes de uma plataforma plural e, como vimos, de um processo de mistura entre o cinema, o cinetismo, a performance, a televisão, a música, a arquitetura, o espírito pop, o conceitualismo, o computador e as artes (MELLO, 2008, p.81)

Ao referir-se à dança, a respeito do encontro entre as linguagens confluentes, bem como dança, televisão, música e, especialmente, a computação, no ano de 1973, a videoartista Analívia Cordeiro, reconhecida no campo artístico como a pioneira da videoarte no Brasil (WOSNIAK, DURÃES, 2022, p.82) lança a sua obra M3X3, transmitida por meio da TV Cultura de São Paulo.

Na obra, a artista trazia a público uma composição coreográfica construída a partir do processo intitulado *Computer Dance*. Cordeiro se destaca não somente por seu primeiro trabalho, mas por trazer em suas realizações a dança sob os moldes da concepção digital, elaborando notações e inspirando gerações adiante, a partir de seu pioneirismo.

A pesquisadora brasileira Cristiane Wosniak destaca ainda que, em 1973, Analivia cria o processo *Computer Dance for TV* — sua criação direcionada à tevê —, o que resultou em alguns *videotapes* que participaram de vários eventos de arte da dança ao longo dos anos (WOSNIAK, 2006, p.54) e ressalta que Cordeiro é a primeira a utilizar a mídia eletrônica e digital como forma de arte na dança. Sobre sua trajetória, Wosniak e Durães destacam:

Formada em arquitetura na FAU/USP, tornou-se mestre em multimeios pela Unicamp. ‘Recebeu influências de seu pai, Waldemar Cordeiro, artista que atuava na área das artes plásticas, inserido no movimento da pintura concreta, o pop-creto, as obras cinéticas e sua produção pioneira no campo da computer art’ (WOSNIAK, 2006, p. 54).

Devido a estes fatos, a artista procurou transformar a linguagem do computador e da tela do monitor/vídeo na própria obra de arte. Trata-se, portanto, de uma artista de obra extensa que atua em diversas áreas: na dança, vídeo, fotografia, pintura e, recentemente, também iniciou pesquisas com escultura. Apesar dessa vasta experiência em áreas diversas, um interesse fundamental é perceptível no trabalho da artista: o corpo humano [feminino] em movimento (WOSNIAK, DURÃES, 2022, p.83).

Entusiasta da história da videodança brasileira, um dos artistas entrevistados para esta dissertação, Leonel Brum, revela que os objetivos de

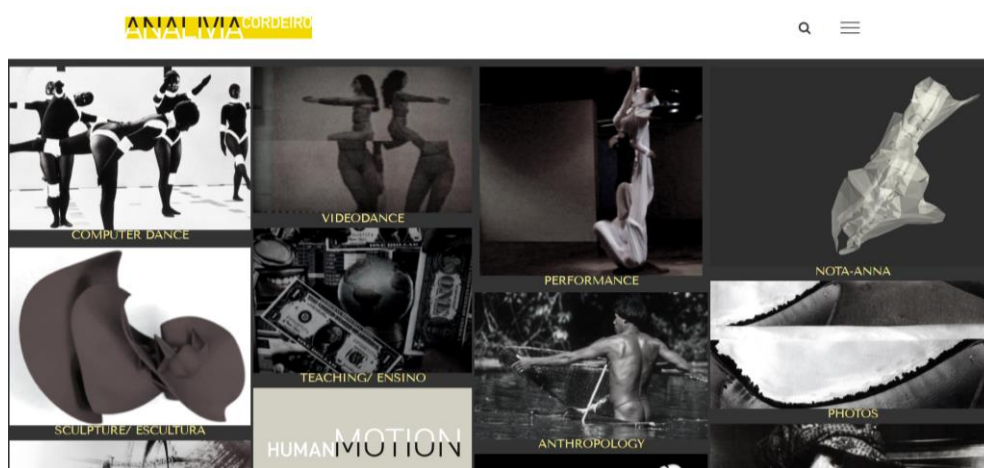
Cordeiro não se restringiam à obra em si, mas de maneira ampla focavam a continuidade do estudo das composições de movimento.

A artista desenvolveu, 21 anos após a criação de M3X3, um software de análise de movimento chamado Nota-anna (1994), que também permitia a criação de coreografias. Enquanto os primeiros artistas brasileiros que utilizaram o vídeo focavam capturar as sutilezas expressivas do gesto performativo diante da câmera, Brum (2007) descreve M3X3 como um vídeo no qual é possível observar um procedimento que seria adotado como prática em todos os trabalhos posteriores da coreógrafa: a investigação dos movimentos nos corpos dançantes.

E o descreve como um cenário de nove quadrados pintados no chão e duas barras pretas grossas dividindo a superfície da parede de fundo em três partes, transformam a tela em uma grade composta por eixos horizontais e verticais. As bailarinas, incluindo Analívia e sua irmã Fabiana, são inicialmente apresentadas vestindo roupas comuns. Posteriormente, utilizando malhas com barras brancas — todas as cores foram eliminadas, já que as transmissões na época eram em preto e branco — as bailarinas, dispostas igualmente em cada quadrado, executam movimentos retilíneos com seus braços e pernas em sequências que acompanham as batidas secas de um metrônomo (ACOSTA, 2011, citado por BRUM, 2017, p.132).

A coreógrafa seguiu investigando a convergência entre dança e vídeo em todas as suas criações ao longo de sua carreira, entre elas: *Slow-Billie Scan* (1977), *Striptease* (1997), *Flash 1* (2004) e *Flash II* (2007), obras destacadas por Brum e recentemente analisadas pelas também pesquisadoras do campo Cristiane Wosniak e Daniele Durães, em 2022, no artigo mencionado neste capítulo.

Figura 6: *Print Screen* da homepage de Analivia Cordeiro.



Fonte: <https://www.analivia.com.br/>

Sobre a materialidade do vídeo no Brasil, este campo atravessou (e atravessa), desde seus pioneiros, uma trajetória criativa de relevância imensa. Christine Mello, preconiza que um dos principais meios de difusão da videoarte brasileira é o festival Videobrasil. Criado em 1980 pela curadora Solange Farkas, tem, até os dias atuais, a responsabilidade de curar, exhibir, premiar e apresentar trabalhos de artistas brasileiros e internacionais. “Ele se firmou nessas últimas décadas como um evento mais importante de intercâmbio e difusão de vídeo na América Latina” (MELLO, 2008, p.105). Nos anos 1980, boa parte das obras que circulavam no festival e em outras frentes expositivas, como galerias e salões de arte, tinham por característica a estética experimental³⁷, enquanto nos anos 1990 surgia uma produção mais diversificada, consolidando linguagens como videoperformances, videoinstalações, programas de TV, videoclipes e cinema sob uma forma mais interativa com as mídias e o advento da internet — discussão esta que retomaremos em breve.

No Brasil, há um trânsito expressivo que ocorre especialmente na primeira década dos anos 2000, quando as primeiras formas de circulação e distribuição aterrissavam se apropriando de vez da relação entre as linguagens do vídeo e da dança com naturezas próximas. Como diz Paulo Caldas, é comum tomar a videodança como um híbrido nascido do diálogo entre a dança e o vídeo, “no

³⁷ Vídeo experimental é todo aquele que cria experiências com a linguagem cinematográfica, todo aquele que usa a linguagem para além de uma função meramente narrativa. Ou seja: um filme experimental subverte o uso tradicional da linguagem (TUOTO, 2021) Disponível em: <https://arthurtuoto.com/2021/02/22/o-que-e-um-filme-experimental/> Acesso: 30 set. 2023

qual essas linguagens se tornam indissociáveis, como uma obra coreográfica que existe apenas no vídeo para o vídeo” (CALDAS, 2012, p.250).

Entre os destaques para a disseminação e a educação sobre a videodança | dança para a tela no Brasil estão os festivais e mostras dedicadas à linguagem. O evento pioneiro do qual se tem registro é o Dança em Foco — Festival Internacional de Video & Dança, criado em 2003, na cidade do Rio de Janeiro.

O evento que deu cabo à formação de pesquisadores, por oferecer oficinas, palestras e mostras gratuitas de vídeo e dança (tal qual preferem intitular), fomentando o intercâmbio de artistas e realizadores ao longo desses mais de 20 anos. Além disso, o festival gerou cinco publicações, com os quais hoje gratuitamente podem ser consultadas via website do Dança em Foco, criado originalmente por Leonel Brum e Paulo Caldas, atualmente a equipe também conta com Eduardo Bonito e Regina Levy à frente desta organização. A história e o percurso deste, foi relatada na entrevista cedida por Leonel Brum, a ser mais bem descrita no capítulo 3 deste estudo.

Com o passar dos anos e a partir da necessidade de criar outras frentes de circulação para linguagem, a videodança ganhou outros festivais e mostra pelo Brasil, não enfocaremos nesta listagem para não correr o risco de desmerecer o trabalho das pessoas realizadoras no qual, – pessoalmente para a autora desta dissertação –, todas as criações e possibilidades de manter a videodança | dança para a tela viva e pulsante é uma conquista imensurável. Ainda que esta listagem brasileira não seja feita, no capítulo seguinte serão citadas as participações da autora como pesquisadora, curadora ou debatedora de mostras realizadas entre os anos 2020 e 2021, tempo-espço aqui pré-determinado como análise.

Além das frentes de circulação de mostras, a dança (quase) totalmente realizada, transmitida e assistida na tela e, especialmente na tela da palma da mão, esta que fomenta a discussão desta dissertação.

2. A DANÇA NA PALMA DA MÃO

É possível dizer que nunca dançamos tanto para as telas quanto nos anos 2020 e 2021, período em que a pandemia da Covid-19 foi decretada pela Organização Mundial de Saúde (OMS). Da noite para o dia, os artistas tiveram sua rotina de trabalho adaptadas aos espaços mais controlados, vivendo sob o isolamento e com as relações sociais limitadas da porta para fora de seus lares.

Logo, além da limitação tanto espacial quanto econômica, artistas da dança passaram a assumir ainda mais atribuições profissionais, a pandemia transformou os dançantes em *videomakers*, figurinistas, diretores de cinema, editores de vídeo, verdadeiros especialistas em educação à distância entre outras atribuições que somente o audiovisual pôde acolher.

Aos poucos, o quarto, a cozinha, a sala, os cômodos das casas se transformaram em cenário para coreografias captadas ou estúdio de aula de dança: Toda a criatividade seria legítima para que a renda dos artistas não fosse comprometida.

Em busca de pleitear editais artísticos públicos, novos equipamentos foram necessários, adaptaram aos orçamentos dispositivos de captação de imagem, iluminação específica, aprimoramento do sinal de internet, até a assinatura de *software* de videoconferência que garantisse a boa receptibilidade do público que iria assistir ao espetáculo/aula ou oficina por meio da transmissão.

Para uma breve colocação que não pode ser ocultada, é também relevante mencionar que nos anos 2020 e 2021 travava-se um intenso embate para a permanência e criação das leis de incentivo, estas que pudessem dar cabo às realizações dos trabalhadores das artes do Brasil.

Em tempo, o ano de 2020 desde seu início já demonstrava forte sinais de desmonte do então Ministério da Cultura, dando início a uma série de embates em prol da classe das artes. Sobre este período, a historiadora Lia Calabre, disserta.

Em meio à pandemia, quando ficou claro que o Poder Executivo não iria implementar providências de socorro ao setor artístico/cultural, indivíduos, grupos e instituições de representação coletiva do setor começaram a se mobilizar. O Fórum Nacional de Secretários e Dirigentes Estaduais da Cultura, o Fórum de Conselhos Estaduais e Municipais de Cultura, a Rede Nacional de Pontos e Pontões de Cultura, entre outros, iniciaram um intenso diálogo com os parlamentares em busca de soluções, de medidas legais que garantissem um nível mínimo de renda que permitisse a sobrevivência aos tempos de pandemia. (CALABRE, 2020, p.15).

Diante das intensas mobilizações ocorridas por webconferência, houve a aprovação e criação da PL1075/2020, projeto de Lei emergencial voltadas ao setor cultural quanto ao estado de isolamento social. Sobre isto, Calabre destaca.

Na etapa final de aprovação, a lei foi batizada como: Lei de Emergência Cultural Aldir Blanc, em homenagem a esse magnífico compositor, poeta, crítico social, músico, mais uma das vítimas do coronavírus no Brasil. A lei dispõe sobre as ações emergenciais que devem ser adotadas durante o estado de calamidade pública, que foi reconhecido pelo governo federal, por decreto, no dia 20 de março de 2020. Ela é registrada como uma iniciativa da Deputada Benedita da Silva, que é Presidente da Comissão de Cultura da Câmara de Deputados. (CALABRE, 2020, p.17-18).

Além da aprovação conquistada à exaustão pela classe das artes brasileiras, outras iniciativas sociais também tomaram relevância. Em retorno à dança, iniciativas por meio de financiamentos foram exemplos deste período, a exemplo, da campanha SOS Dança Cidade de São Paulo.

A iniciativa criada pelas instituições Portal MUD em parceria com o Movimento a Dança se Move e a Cooperativa Paulista de Dança³⁸, tinha por objetivo auxiliar financeiramente profissionais da dança que estivessem sem renda ou em situação de vulnerabilidade devido a pandemia. Segundo o próprio *website*, a iniciativa recebeu aproximadamente 69 mil reais em doações, com mais de 490 doadores. Já os beneficiados inscritos não estão revelados.

Ainda que de forma breve, o enunciado deste capítulo aponta para temáticas que resvalam os desafios da adaptabilidade às telas desses artistas, o contexto socioeconômico não poderia ser invalidado, já que este também se pronuncia desafiador diante de tempos tão tórridos. E é a respeito da vida entre telas que este estudo segue seu curso.

³⁸ Disponível em: https://www.catarse.me/sos_danca_cidade_de_sao_paulo Acesso:6 fev.2024.

2.1 VIVÊNCIAS: VIDEODANÇA EM TEMPOS DE COVID-19

A dança que precisou encurtar as fronteiras, por meio do “existir virtual”, mesmo diante de dificuldades financeiras, emocionais e de adaptabilidade revolucionou o seu modo de fazer para o ambiente *online*. Ocorrências comuns tanto para os que embarcaram no código da videodança | dança das telas pela primeira vez, quanto àqueles vanguardistas da linguagem que, notaram um campo fértil para experimentar, assistir e participar desta convivência³⁹ sob uma constância nunca vista.

Na publicação *Dança sob o Signo do Múltiplo*, organizado por Lucia Santaella e Everson Motta (2020), traz pensadores das artes do movimento instigados pela recente informação de executar suas produções adaptadas às circunstâncias do distanciamento social. Nela, Motta apresenta o artigo *Dança das Lives*, no qual discursa que a dança, ao longo de sua linha do tempo, apresenta uma construção curricular, reinventada, reciclada e codificada em diferentes tempos históricos e sociais da humanidade. Motta (2020) afirma que a pandemia mundial de Coronavírus, que assolou o globo terrestre, obrigou-nos a parar e não ter mais contato social — mais que necessário — levou-nos a ficar em casa e nos adaptar.

O vírus que acometeu o mundo, não apenas modificou estruturas sociais e culturais de toda a vida terrestre, mas também a forma de tocar o outro, de se aproximar e dividir o mesmo espaço, ganhou um outro olhar, o olhar da calma, do pensar, e do refletir soluções para inovar diante dessa crise. Pessoas trancadas em suas casas, buscaram diferentes formas de apresentar sua arte. Tivemos, com auxílio da internet, do ciberespaço, da comunicação em rede mediadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), uma brecha para nos aproximar. (MOTTA, 2020, p.137).

Segundo ele, na Modernidade, a dança chega a assumir características revolucionárias e se apropria de tecnologias⁴⁰, a fim de transformar os contextos culturais nos quais esteve inserida. Para um mundo do agora, a dança também não se comportaria de maneira diferente. “Pessoas trancadas em suas casas, buscaram diferentes formas de apresentar sua arte”. (2020, p. 159).

Diante de múltiplos e ávidos olhares a reter conhecimento sobre a dança, ela foi apreciada em diversos lugares. Nestes tempos de intensificação do papel das redes digitais, as apresentações na cozinha, na sacada, no quarto assumiram formas complexas, as quais

³⁹ Trechos e análise das entrevistas no capítulo subsequente.

⁴⁰ Ver capítulo 1.

possibilitaram refúgio, aconchego e afago a fim de suprir a falta temporária de contato. Dessa forma, possibilita demonstrar seu caminhar disruptivo envolto em momentos e movimentos entrópicos com novas (re)formulações. (MOTTA, 2020.p.165).

Para Cássia Navas, autora do artigo *Dança e Recepção – Três Partituras*, também presente em *Dança sob o Signo do Múltiplo*, o contemporâneo surge em uma sociedade moderna, onde elementos como a metrópole, máquinas e locomotivas desempenham um papel dominante. Além disso, é um período marcado pela celebração da vida e morte, presentes tanto individualmente quanto no coletivo formado pelas relações humanas (NAVAS, 2020, p.252).

Na arte da performance, que se divide em dois espaços básicos de circulação, como o palco e a plateia, a transmissão de conteúdo, centrada nos corpos, é realizada por especialistas, os artistas da dança, que dançam em nosso lugar, nos representando. O espaço de comunicação, anteriormente descrito como "esférico" entre a comunidade ou em relação a outras instâncias, transforma-se em uma topologia bipolar. No entanto, uma mediação mais completa pode ser estabelecida entre esses dois polos. Isso é evidenciado em espetáculos onde o público se une aos dançarinos, como se estivessem suspensos em conjunto (NAVAS, 2020, p.201).

Navas enfatiza que a dança sempre passou por transformações significativas ao longo do tempo, e suas rupturas foram marcantes ao longo da História da Dança no Ocidente. Essas mudanças ocorrem por meio de rupturas profundas com as práticas anteriores do que era considerado "arte da dança" (NAVAS, 2006, *apud* NAVAS, 2020). Durante uma mesa-redonda mediada por Navas, intitulada Local, Regional e Global: Desafios Híbridos, realizada como parte do VIII Seminário Mario Santana 2020, os participantes foram desafiados a desenvolver estratégias a partir das muitas ausências para construir presenças. A potência dessa presença ainda não pode ser totalmente mensurada.

O que sabemos é fundamental e necessário neste momento de pandemia, mas no momento anterior à pandemia, digamos assim, as coisas não estavam tão apaziguadas. Nós já vínhamos arrastando a epidemia do racismo, a epidemia da bipolarização, a epidemia da falta de negociação, de diálogo e principalmente a arte, ciência e a universidade sendo colocadas em questão de maneira muito violenta (...). Quando chegarmos à margem da agregação deste rito de passagem, vamos ter que comportar lugares de fala, mas também muitos lugares de escuta". (NAVAS, 2020).

Dessa forma, em 2020 e 2021, os desafios para se estar em cena foram inúmeros e imensos. A partir de muitas ausências, seguiam-se em presenças possíveis de serem edificadas pelos artistas das artes da cena, ainda que as cenas possíveis haveriam de ser nas telas acopladas às suas mãos.

Em Teixeira Coelho em *Com o Cérebro na Mão – O Século que Gosta de Si Mesmo*, previa que carregar os *smartphones* na palma da mão seria um hábito ainda mais corriqueiro do que acontecia no ano da publicação de sua obra em 2015, na qual afirma que, em 2020, ao redor do planeta, 80% dos adultos seriam usuários de *smartphones* como recurso de alcance global (ao menos duas horas por dia e os adolescentes o dobro do tempo). O autor disse ainda que os *smartphones* mudariam o modo pelo qual as pessoas se relacionam entre si e com o mundo ao redor, o mundo da informação e da comunicação e o mundo das coisas “o mundo conectado com a porta de entrada da casa” (COELHO, 2015. p,13).

Trata também da comunicação preditiva, apontando para “o mundo do ar-condicionado ligado antes de entrar em casa, o mundo do carro conectado a tudo”. Um cotidiano que enunciava desde a publicação de Teixeira Coelho, a presença da Inteligência Artificial — IA no dia a dia das pessoas. Não caberá a esta pesquisa aprofundar-se no campo preditivo da área de conhecimento de IA, mas é importante destacar que, o enunciado de Coelho se consolida ao destacar que, nas últimas pesquisas realizadas pela Fundação Getúlio Vargas, atualmente, o Brasil tem mais *smartphones* do que habitantes. A pesquisa aponta que o país tem 242 milhões de celulares inteligentes em uso atualmente, que tem um pouco mais do que 214 milhões de habitantes. O levantamento aponta ainda que há 447 milhões de dispositivos digitais (computador, *notebook*, *tablet* e *smartphone*) em uso no Brasil (corporativo e doméstico), ou seja, mais de dois dispositivos digitais por habitante, o *smartphone* dominando a maioria dos usos, para bancos, compras, redes sociais, entre outras frentes de conexão.

Neste mundo, “o *smartphone* vê e ouve, sempre sabe onde está mesmo que você não saiba onde você está e tem as respostas a tudo” (COELHO, 2015, p. 13). Sobre isto, Teixeira Coelho ainda nos diz.

O *smartphone* é o segundo cérebro do homem no século 21 ou do século 21, um segundo cérebro que esse homem carrega na mão — não mais no bolso ou na sacola, como na pré-história do telefone

celular, mas na mão: pode precisar dele, podemos precisar dele quando menos esperamos, é preciso sempre, literalmente, tê-lo à mão, 24 horas por dia, sete dias por semana, algo nunca registrado na história da tecnologia humana (COELHO, 2015, p. 12).

Parece-nos que a previsão de Teixeira Coelho não se distancia dos fatos em que estamos mergulhados: a realidade de “cérebro na mão”, configura-se no que ele havia previsto, já que o *smartphone* se tornou um “parceiro” que está no dia a dia de múltiplas maneiras desde o despertar, à verificação de notícias, à interação entre as pessoas – especialmente na ocasião de distanciamento social tão proeminente nos anos de 2020 e 2021: Ele monitora, cronometra, filma, informa sobre o clima, o horário, auxilia a lista de supermercado e por fim, dança conosco e entre nós.

2.1.1 TELAS DANÇANTES ENTRE NÓS

A visão vanguardista de Coelho (2015) se faz presente, ainda que não cogitasse que haveria uma pandemia desta magnitude nos anos 20, e os *smartphones* – ou mais bem ampliar –, a vida *online* transformaria globalmente a relação entre artistas e seu público.

Por mais que tenhamos sido lançados para as relações exclusivamente mediadas pela internet e suas telas, cabe mencionar que o cotidiano *online* já estivera há um tempo no dia a dia de cada um de nós. Para Santaella (2013), a sociedade vive no espaço da “hipermobilidade e ubiquidade desdobrada”, a hipermobilidade conectada redundando em ubiquidade, esta que está atrelada a aparelhos, ubiquidade das redes, ubiquidade da informação, da comunicação, dos objetos e dos ambientes, ubiquidade das cidades, dos corpos, das mentes. “Da vida no escoar do tempo em que é vivida” (SANTAELLA, 2013, p.15). A vida, cujo corpo clama por seus passos de dança, ainda que equidistantes fisicamente entre si.

O conceito de ubiquidade sozinho não inclui mobilidade, mas os aparelhos moveis podem ser considerados ubíquos a partir do momento em que podem ser encontrados e usados em qualquer lugar. Tecnicamente, a ubiquidade pode ser definida como a habilidade de se comunicar a qualquer hora em qualquer lugar via aparelhos eletrônicos espalhados pelo meio ambiente. Idealmente, essa conectividade é mantida independentemente do movimento ou da localização da entidade. (Souza e Silva, 2006, p. 179 apud Santaella, 2013, p. 15).

Sob as vestes do distanciamento social, opta-se por mencionar vivências particulares da autora, estas corridas exclusivamente sem nenhum contato físico com as parcerias. Entre as vivências, estive como mentora de oficina, diretora de videodança, curadoria de mostras de videodança e pesquisadora-aluna de eventos voltados à reflexão sobre a dança, tela e as redes sociais.

Entre julho e agosto de 2020, ao lado do videomaker Vinicius Cardoso, realizou-se a oficina *online* chamada: Qual pele me reveste? — conversas sobre videodança em tempos de isolamento social, que resultou numa videodança | dança para a tela de mesmo nome, ambas realizações viabilizadas Oficina Cultural Oswald de Andrade, em São Paulo — SP, de forma gratuita.

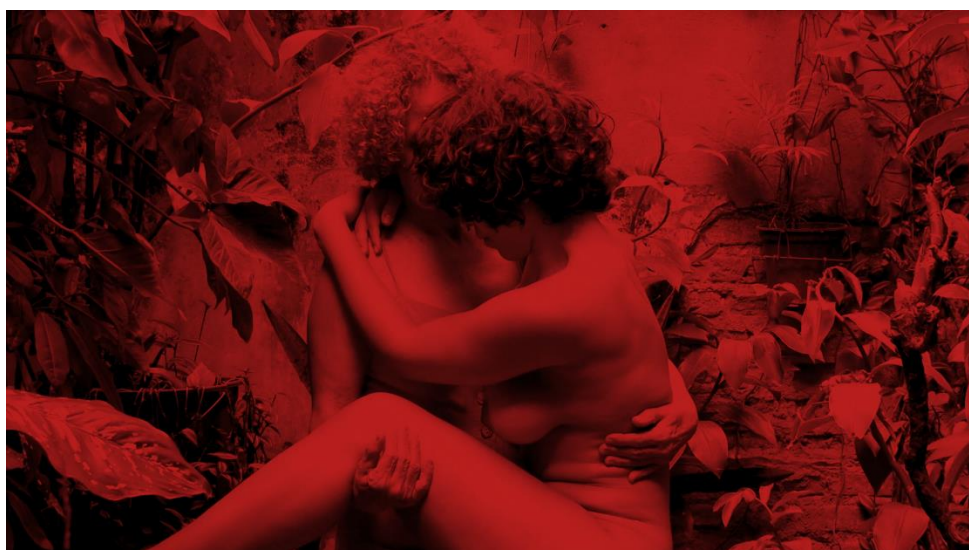
A oficina deu-se a partir de quatro encontros por videochamada, com duas horas de duração cada e teve como público-alvo, participantes mulheres, e entre as selecionadas estiveram 13 artistas, provenientes dos estados de

Pernambuco, Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro, reunião que só seria possível por meio do uso da conexão *online*. Ao longo dos encontros, o grupo se debruçou nos estudos dramatúrgicos inspirados no conto da psicanalista Clarissa Pinkola Estés, “Pele de foca, pele da alma”, que pode ser encontrado em seu livro “Mulheres que correm com os lobos — mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem”, (2014). O conto relata a trajetória de uma mulher-foca que tem sua pele roubada por seu companheiro. Para que ela a tenha de volta é necessário que se case e procrie, à medida em que os anos passam aquilo que a foi prometido, não ocorre e então, a mulher vai definhando, perdendo o brio e é posta diante do desafio de escolher voltar para o mar e resgatar a sua pele, “a sua origem” ou permanecer na mesma dimensão que seu companheiro e filho.

Aos poucos, aquilo que se propunha uma oficina de videodança, fez-se aflorar numa experiência dramatúrgica totalmente dirigida e concebida à distância. A partir das leituras e dos estímulos técnicos sobre dança e câmera, sob a perspectiva de seus próprios lares, as artistas iam desenvolvendo suas próprias formas de dançar, filmar e, diante do auge dos primeiros meses da pandemia, a experiência as estimulou a redescobrirem as potências dos cantos de seus lares como palcos possíveis, resultando em uma videodança | dança para a tela cheia de potência.

Todas as estudantes-artistas coletivamente participaram de todas as etapas de concepção da videodança e obra final estreou no canal do YouTube da Oficina Cultural Oswald de Andrade.

Figura 7: *Still* de Qual pele me reveste? em cena, as bailarinas Socorro Dias e Duna Dias



Fonte: Frame realizado por Vinícius Cardoso. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=YJCHe7dNLns> Acesso: 5 fev.2024

Outra vivência que cabe destacar foram as cocuradorias para projetos pontuais, como:

A convite dos diretores-fundadores da Cia Nave Gris (SP/DF), Kanzelumuka e Murilo de Paula foi cocuradora da “Gira – mostra nave gris de videodança” (outubro de 2020), esta focalizada em suas materialidades poéticas em diálogo com as culturas tradicionais-populares do Brasil e suas inter-relações com as artes contemporâneas. Mostra *online* que exibiu apenas videodanças nacionais, parte delas captadas via *smartphone*.

Ainda inclusa no time de curadoria, participou da “Corpos em perspectiva – mostra on-line de videodanças”, (2020-2021), idealizado por Sarah Ferreira e viabilizado pelo Centro Coreográfico do Rio de Janeiro, o evento teve como eixos temáticos que buscava desde videodanças com abordagens feministas, corpos diversos até experiência entre corpos e as telas. A programação teve sua exibição no canal de Ferreira no YouTube, o Videodança Mais⁴¹, a artista é uma das entrevistadas desta dissertação.

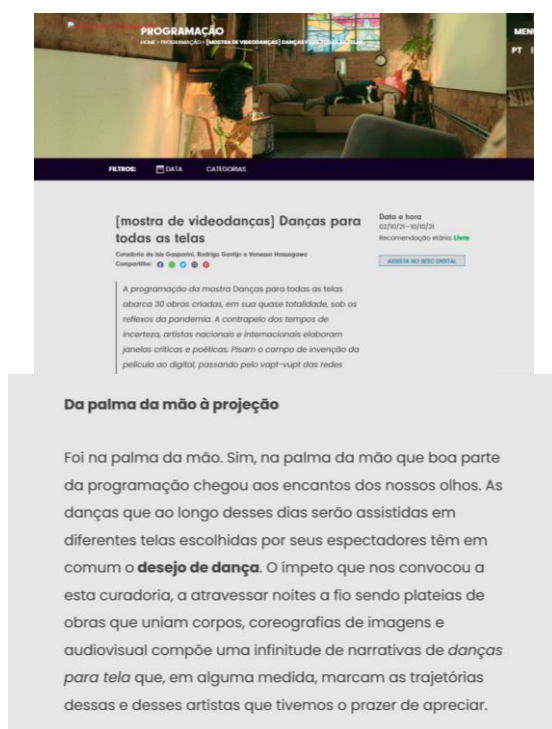
Outra realização deste período, foi a cocuradoria da mostra de videodanças para a Bienal Sesc de Dança, que aconteceu entre 2 e 10 de outubro de 2021, incluída no eixo de Mostras Especiais, teve como curadores, Isis Gasparini, Rodrigo Gontijo e a autora da dissertação. Coletivamente criaram o título especial para a mostra de videodança: “Dança para todas as telas – da palma da mão à projeção”. Neste, a realização contou com o encontro de três olhares que nunca havia trabalhado juntos, e desta maneira, a partir de seus repertórios selecionaram 31 obras dirigidas por brasileiros, subdividida em quatro eixos temáticos: Estados de Invenção, Solitude e Recolhimento, Memórias, Corpos e Afetos e Fluxos, Modulações e Deslocamentos. Além disso, o trio desenvolveu o laboratório Danças para todas as telas: partilhas, como atividade educativa dentro do evento. Sobre esta realização que enfocou na multiplicidade de telas e modos de elaboração, o excerto do texto curatorial disponível no website da Bienal de Dança.

O exercício de agrupar um conjunto de obras audiovisuais que tem a dança como fio condutor é uma tarefa tão desafiadora quanto

⁴¹Disponível em: <https://www.youtube.com/@Videodancamais> Acesso: 7 fev.2024.

inesgotável. A mostra apresenta moveres de corpos de muitos brasis que transmuta a interação com as telas na medida em que os suportes e dispositivos se modificam. Reunimos aqui trabalhos que nascem de diferentes materialidades que vão da película ao digital, filmes, “danças rápidas” como as provenientes de plataformas de rede social como TikTok, Reels no Instagram, passando ainda por dispositivos móveis, drones, câmeras compactas ou profissionais, dentre outros. (GASPARINI, GONTIJO, HASSEGAWA, 2021).

Figura 8: Print Screen website da Mostra Dança para Todas as Telas



Printscreen elaborado pela autora

<https://bienaldedanca2021.sescsp.org.br/programacao/mostra-de-videodancas-dancas-para-todas-as-telas/>. Acesso: 6 fev. 2024

A mostra ganhou até o codinome de TikTok Cult, chamada da entrevista que Isis, Rodrigo e Vanessa concederam ao G1 Campinas.

Figura 9: Print Screen reportagem o G1 Campinas sobre a Mostra Dança para Todas as Telas





Printscreen elaborado pela autora. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/noticia/2021/10/09/tiktok-cult-entenda-como-coreografias-do-aplicativo-invadiram-a-bienal-sesc-de-danca.ghtml> Acesso: 6 fev.2024

Exemplos de formas inesgotáveis de enxergar a dança e a tela, esta que ainda com o distanciamento social, sempre se fez presente, e é inegável que não tenha sido sumariamente sentida por quem dançou, por quem produziu e para quem a assistiu. Afinal, quanta presença pode existir naquilo que nos parece ausente?

Sobre realizações dedicadas à reflexão da dança, telas e a realidade de pandemia da Covid-19, retoma-se a Rosenberg. Desde 2010 que o pesquisador está à frente da publicação *International Journal of Screendance* (Revista Internacional da Dança para a tela), e em 2021, dedicou-se a pensar a dança no contexto atual.

Na edição, Rosenberg convocou as pesquisadoras Harmony Bench (*The Ohio University*) e Alexandra Harlig (*University of Maryland*), ambas são referências na investigação de danças para a tela e nas redes sociais Juntas assinaram o editorial *This is Where We Dance Now: Covid-19 and the New and Next in Dance Onscreen*, em português: "Aqui é onde dançamos neste momento: Covid-19, a nova e a próxima dança na tela", (tradução da autora), este também título do simpósio *online*, realizado em março de 2021, pela Universidade de Ohio, como interesse de investigação, esta autora acompanhou o evento via videoconferência. E na publicação de *Screendance Journal* de 2021, pode-se ler.

Em 2020, a tela foi aparentemente o único local preexistente e sua lógica da geografia ao acesso às comunidades de movimento, em todo o mundo, mudou repentinamente de uma forma que provavelmente reverberará nos próximos anos. Esta revista sempre manteve a posição de que a dança para a tela abrange mais do que filme de dança, e esta edição reflete uma renovada insistência de que, mesmo

considerando seus diferentes legados, recursos e heranças, há algo útil e urgente em reunir os vários projetos de dança na tela e considerando-os lado a lado.

(...) um tema recorrente desta questão é qual a nossa atual compreensão sobre dança para tela – e na realidade em nosso mundo como um todo – sustentadas sob uma pandemia fortemente midiaticizada. A intensidade em que a dança para a tela foi para o ambiente da internet revelou e acelerou políticas, plataformas, normas e gêneros existentes na dança, ao mesmo tempo, abrindo espaço para reconsiderar os valores associados a cada um deles. (BENCH; HARLIG, 2021, p. 1-2 – tradução da autora.)

Figura 10 — *Print Screen* do flyer International Screendance Symposium 2021



Simpósio ocorrido vida aplicativo de videochamada Zoom Meeting. Parte do evento

Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=LJz_95GCVVv&list=PLHzS7Ft0ZggBdOeHWPaAdQCQ1gnVrG2_1&index=8. Acesso: 2 de outubro de 2022.

E a respeito da diversidade de valores entorno da dança para a tela, a pesquisadora Chuyun Oh, na edição de *This is Where We Dance Now: Covid-19 and the New and Next in Dance Onscreen* declara que os desafios de dança do TikTok, como dança social, priorizam a socialização e a popularidade entre os participantes. Elas consistem — em suas palavras — principalmente, por movimentos simples em que o corpo rebola, circula no mesmo lugar ou balança os quadris em um ritmo regular — nem muito rápido, nem muito lento -, de uma maneira “fácil”.

Oh diz ainda que em um *challenge*, geralmente é gravado por uma câmera, como um *oneshot* (de uma vez só), focalizando a parte superior do corpo – plano americano -, e é acionado pela frontalidade do corpo, a partir de um espaço limitado, bem como um quarto (cômodo da casa), em relação ao tempo, a duração média é de cerca de 15 segundos. (OH, Chuyu, 2021, p. 205)

— traduzido do inglês pela autora. Lembrando também que a captação, em geral é realizada com o *smartphone* posicionado na posição vertical.

A descrição de Chuyu poderia se relacionar à renovada insistência de legitimar a dança para a tela, como mencionado por Bench e Harlig nas aspas acima? Esta dança que revela um código particular, destinada às redes sociais como TikTok, Instagram e formato *shorts* no YouTube. Possibilidades de dança que conduzem uma coreografia realizada a partir de um pequeno cômodo da casa capaz de percorrer espaços nunca imaginados proporcionados pela internet.

Sobre a intersecção entre dança e espaço, Cássia Navas (1996), publicou *Os Desenhos dos Desenhos da Dança*, a relação entre as notações de dança e a trajetória que a coreografia provoca um determinado espaço, seja ele qual for. Dessa forma, a palavra “desenho” aponta para polissemias escancaradas, podendo significar um dos componentes formadores de uma obra, uma abdução na forma de colagem; poderá ainda conotar, como por exemplo no *Life Forms*, o *software* utilizado pelo coreógrafo norte-americano Merce Cunningham (1919-2009), que é ao mesmo tempo um rascunho anterior e notação gráfica de alguns de seus trabalhos (NAVAS, 1996).

Essas notações apresentam-se como possíveis desenhos para a dança, primeiramente atuando como falas capazes de sustentá-la num período em que a nossa ‘arte do efêmero’ fragiliza-se face ao ritmo rápido em que se processavam as modernidades e a estranheza, e mesmo rejeição, que estas mudanças frequentemente viriam a suscitar. (NAVAS, 1996, p.3).

Entre polissemias do movimento e a experiência de trabalhar em dança ao longo e uma realidade virtual, entende-se que cruzar com pensadores dispostos a investigar a dança em suas matrizes das redes sociais é um privilégio. Como uma testemunha de uma vivência que ampliou reflexões hipóteses para esta dissertação, sob o reforço da efemeridade e da pluralidade de formatos para o campo da videodança | dança para a tela na palma da mão.

2.2#DANCINHAS: SMARTPHONES COMO EXTENSÃO DA DANÇA

Destrava o código de segurança, desliza os dedos sobre a tela e pronto, rapidamente nos percebemos navegar pelas redes sociais como ação de rotineira da vida atual para quem tem *smartphone*. Sinais de que cada vez mais vive-se na realidade *onlife*⁴², termo alcunhado por Katia Ethiénne dos Santos, especialista em educação digital. Segundo Santos, a cultura *online* e as fronteiras entre a vida física em presença se misturam ao universo virtual o tempo todo, de modo a não se notar suas diferenças entre ambas.

Conforme sugerido por Chagas (2019, p. 59), a proliferação do dispositivo *smartphone* ao alcance das mãos remodela comportamentos e tradições culturais, através de suas diversas formas de utilização. Este dispositivo influenciou a dinâmica entre o usuário e seu aparelho, expandindo os usos do telefone para incluir a circulação de imagens anteriormente restritas à televisão ou ao cinema, o que contribuiu para a evolução do personagem urbano do *flaneur* para um novo protagonista, o *phoneur*. Esses são alguns dos elementos que moldam, na era contemporânea, o papel dos telefones celulares na criação, compartilhamento e exibição de obras audiovisuais de curta duração.

A personagem *flaneur*⁴³, originalmente criada por Walter Benjamim (1892-1940) não será aprofundada aqui, mas cabe a relação do *phoneur* como uma ficcionalização relevante – quiçá, bem-humorada –, de Adriano Chagas, para descrever o comportamento do cotidiano *onlife*.

Com objetivo de compreender o modo como a sociedade tem se lançado como usuários desses dispositivos, dessas “telas luminosas” dos *smartphones*, retoma-se à Santaella (2013). A semioticista propõe um caminho expandido para o conceito de leitura e define que o usuário atual das redes sociais se configura no Leitor Ubíquo, este que se assemelha às realidades *onlife*, de Santos ou tem o comportamento do *phoneur*, de Chagas— observação da autora.

Em síntese, o conceito reflete a ideia de que devido o avanço tecnológico e da proliferação de dispositivos tais como: *smartphones*, *tablets*, livros digitais,

⁴²Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/05/e-vicio-entenda-os-diferentes-graus-de-dependencia-das-redes-sociais.shtml> Acesso: 28 set. 2023

⁴³ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%A2neur> Acesso: 7 fev. 2024

entre outros, o ato de “ler” se tornou uma atividade ubíqua, podendo ocorrer em diversos ambientes e momentos da vida cotidiana.

Para designar o perfil ubíquo, Santaella perpassa pelos seguintes tipos de leitores: o Leitor Contemplativo, o meditativo da idade pré-industrial, da era do livro impresso e da imagem expositiva fixa, aquele nascido no Renascimento que perdurou até o século XIX; enquanto o segundo, o Leitor Movente, provém da explosão demográfica pela aceleração capitalista. “É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes, cuja percepção se tornou atividade instável, densidade desiguais leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas e misturadas”. Este surge com o advento da impressão mecânica, aliada ao telégrafo e a fotografia, surge com advento do jornal impresso, a publicidade, a velocidade do burburinho urbano, um leitor de perfil “Novidadeiro. De memória curta, mas ágil”. Já o Leitor Imersivo refere-se ao tipo de leitor que brotou nos novos espaços das redes computadorizadas de informação e comunicação. (SANTAELLA, 2013, p. 268 e 269).

O Leitor Ubíquo, a quem toma relevância nesta escrita, pode ser compreendido como o indivíduo que está sempre presente, em qualquer tempo e lugar. E este herda características de comportamento dos outros três, sendo que do Movente, toma a capacidade de ler e transitar formas, volumes, massas, pistas, mapas etc. Um leitor que, para Santaella (2013, p. 278), se assemelha ao indivíduo cujo organismo se adapta ao ritmo frenético da modernidade, sincronizando-se com o nomadismo inerente à aceleração e ao incessante burburinho do mundo. Sob uma circulação veloz, seja em carros, transportes coletivos ou a pé, imersos nessa constante movimentação.

Sobre o Movente e o Imersivo, Santaella descreve a dualidade do leitor contemporâneo, que é tanto móvel quanto imersivo. Ele está constantemente presente fisicamente, navegando pelos espaços físicos como casa, trabalho, ruas e parques, interpretando os sinais e símbolos que esses ambientes transmitem. Ao mesmo tempo, este leitor pode, com um simples toque em seu celular, adentrar o ciberespaço informacional, ou interagir silenciosamente com indivíduos próximos ou distantes. Esta característica é marcada por uma notável capacidade cognitiva para navegar entre os nós e conexões multimídia, sem perder a consciência de sua presença e do ambiente físico ao seu redor. (SANTAELLA, 2013, p. 278).

Quanto ao Contemplativo, há o contraste de entre o comportamento, já que este busca se dedicar a uma forma mais tradicional de leitura, caracterizada por uma abordagem mais reflexiva e concentrada, enquanto o Ubíquo em seus fascínios pelos dispositivos móveis.

Por que os celulares fascinam cada vez mais seus usuários? Porque para eles convergem jogos, vídeos, fotos, música, textos e ao mesmo tempo, permitem manter uma comunicação ubíqua do usuário com seus contatos via SMS e chamadas. Não são mais simplesmente dispositivos que permitem a comunicação oral, mas, sim um sistema de comunicação multimodal, multimídia e portátil, um sistema de comunicação ubíqua para leitores ubíquos, leitores para os quais não há tempo nem espaço para a reflexão, a reflexão, esse tipo de habilidade mental que precisa do tempo para tecer e que por isso mesmo, é característica primordial do leitor contemplativo. (SANTAELLA, 2013, p.279).

Ainda que contrastantes, nenhum leitor, ou como conduz-se este estudo, nenhuma pessoa usuária do dispositivo móvel com a finalidade de dançar, desaparece nesta reflexão. Um se apoia no outro, sendo a opção de ubiquidade, a mais bem disposta para compreender a presença da dança nas redes sociais.

Embora a dissertação tenha raízes reflexivas e qualitativas, sustentadas a partir da investigação de referências e conversas com especialistas da linguagem, despertou-se a curiosidade sobre o volume quantitativo da presença da dança nas redes sociais aqui perscrutadas.

Para isso, a autora realizou uma pesquisa simples, no dia 27 de julho de 2023, fazendo uso do símbolo de cerquilha “#” (*hashtags*)⁴⁴ seguida de palavras associadas à dança nos buscadores (espaço de pesquisa, onde há um desenho de lupa), das redes TikTok Instagram e no YouTube, com foco no formato *shorts* (até 60 segundos).

A busca esteve centralizada destacando as *hashtags* com maiores resultados, aqui listados. Na rede social TikTok, a *#dancinha*, apresentou quantidades altas resultados de vídeos de dança com cerca de 14,5 bilhões de visualizações, a segunda, mais utilizada nesta rede é a *#dancinhas*, a palavra dança no diminutivo e plural, representou 2,6 bilhões de visualizações.

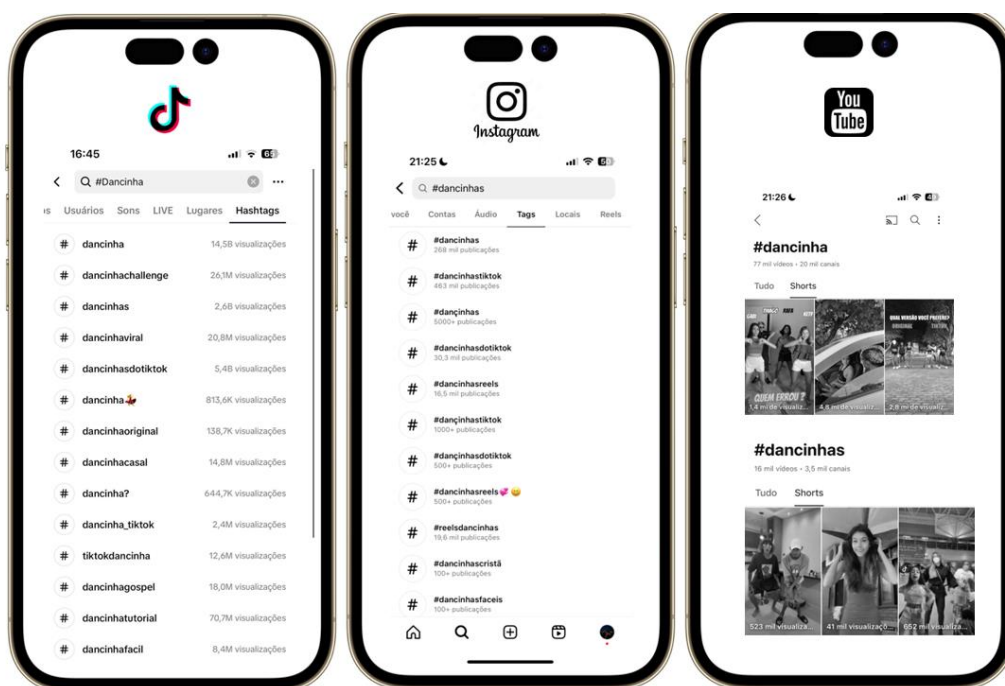
Enquanto no Instagram, não apareceram resultados para *#dancinha*, já a *#dancinhas* 268 mil publicações de dança utilizando esta *hashtag*.

⁴⁴ Quando uma palavra é associada a uma cerquilha ela se torna um assunto facilmente identificável nos buscadores das redes sociais. Com o passar dos anos e a frequência de usabilidade das redes sociais, a palavra associada a cerquilha tornou-se uma hashtag. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hashtag> Acesso: 18 jan. 2024.

Quanto ao YouTube, os resultados para o formato shorts (até 60 segundos) foram #dancinha, com 77mil vídeos, em 20 mil canais e #dancinhas, 16mil vídeos, em 3,5mil canais. Abaixo, uma ilustração para melhor exemplificar a experiência de busca.

Entre os resultados estão danças com até 60 segundos e pululam nesta amostragem desafios de dança, vídeos de aulas de dança, espetáculos, videoclipes, coreografias realizadas a partir de improviso pelos usuários, entre outros registros que evidenciam a dança na tela com publicações na escala de bilhões, no caso do TikTok.

Figura 11: Ilustração de *smartphones* com as *hashtags* buscadas nas redes sociais TikTok, Instagram e YouTube *shorts* respectivamente.



Fonte: Ilustração elaborada por Vanessa Hasegawa, busca realizada em 27 jul. 2023.

Segundo o pesquisador Trevor Boffone (2021), que dedica seus estudos sobre as relações das novas mídias, com a performance, questões de gênero e cultura do sul-global, lança olhar para o advento do TikTok e a dança nos anos 2020. Boffone menciona que o TikTok se tornou a segunda casa para a geração Z, e revela ainda que não haja números concretos. “Especialistas acreditam que cerca de 50% dos usuários têm entre treze e vinte e quatro anos. Passe algum

tempo com adolescentes hoje e você reconhecerá rapidamente o impacto do aplicativo.” (BOFFONE, 2021, p.27 apud HASSEGAWA, 2023 – tradução da autora).

Ainda em relação ao comportamento do usuário, o pesquisador destaca.

Os adolescentes no mundo da dança nas redes sociais usam aplicações para criar uma imagem mais precisa das suas vidas. Além disso, perfis em aplicativos como o Instagram servem como um registro público detalhando dos eventos sociais e experiências compartilhadas. Na verdade, devemos reconhecer o aspecto ‘social’ das redes sociais. De acordo com Kirsten Drotner, pesquisadora sobre estudos de mídia, os jovens criadores de cultura digital entram nas redes sociais, não porque estejam interessados na tecnologia, mas por buscarem conexão e entretenimento. (DROTNER apud BOFFONE, 2021, p.11– tradução da autora).

Para o pesquisador, o mundo *online* reflete a maneira com a qual os adolescentes vivenciam o mundo não digital. “Embora com infinitas possibilidades de autoexpressão. Isto resulta em um sentimento de pertencimento que é compartilhado tanto por influenciadores digitais ⁴⁵quanto entre usuários casuais” (BOFFONE, 2021, p.11 – tradução da autora). O mesmo ocorre com a dança, pois pertencer a uma comunidade é essencial para realizar a dança nas redes sociais.

Em busca de conceituar ainda mais a presença da dança nas redes sociais, a pesquisadora brasileira Rebeca Recuero Rebs cunha o *Social Network Dance* (SND), com a intenção de definir o conjunto das danças que viralizam através das plataformas de rede social. Rebs propõe que danças virais são coreografias, produzidas, disseminadas e (re)encenadas por espectadores, fazendo com que estas alcancem uma grande quantidade de pessoas, através das qualidades da internet, seja fixa ou móvel. As danças vão depender do envolvimento dos visualizadores e se caracterizam por sua rápida disseminação na rede e ampla audiência que provém de milhões de acessos, oferecendo um lugar comum ao público da internet (BENCH, 2010, p 183-214.apud REBS, 2022, p.163.).

Qualquer outra categoria de dança na internet pode se transformar em uma coreografia viral, elas se definem por sua intenção em se tornarem virais e,

⁴⁵ Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/como-se-tornar-um-influenciador-digital.ceaf404f0f257810VgnVCM1000001b00320aRCRD> Acesso:13 fev. 2024.

especialmente, pelo número de espectadores que se sentem persuadidos ao compartilhamento (REBS, 2022, p.160). Sob suas palavras, a SND é desenvolvida e organizada em rede. Uma rede é entendida por Raquel Recuero Rebs (2009), como formada por nós (atores, sujeitos, perfis das plataformas etc.) e pelas conexões (que podem ser as interações ou mesmo os laços sociais formados entre os participantes do processo, que ocorrem por meio de adições de “amizades” ou de “seguir”, por exemplo). Rebs afirma, ainda, que no caso da SND, os elos são os trechos postados por um usuário e as conexões se darão através das curtidas ou marcações (como *hashtags*) utilizadas por eles em suas postagens, formando assim, uma rede de danças na plataforma. (REBS, 2022, p.164).

O sociólogo Manuel Castells revela que para compreender a sociedade em rede é necessário acompanhar a transformação social. No caso das redes de comunicação digital, estas são a coluna vertebral da sociedade em rede, tal como as redes de potência (ou redes energéticas) eram as infraestruturas sobre as quais a sociedade industrial foi construída.

Na verdade, a sociedade em rede manifesta-se de diversas formas, conforme a cultura, as instituições e a trajetória histórica de cada sociedade, tal como a sociedade industrial englobou realidades tão diferentes como os EUA e a União Soviética, a Inglaterra e o Japão, que partilhavam algumas características fundamentais que permitiam a sua definição, dentro do industrialismo, como uma forma distintiva de organização humana não determinada pelas tecnologias industriais, mas impensável sem elas. (CASTELLS, 2005, p.18)

Para Castells, a comunicação em rede transcende fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Sua lógica chega a países de todo o planeta e é difundida através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia (CASTELLS, 2005). E é sobre transpor fronteiras que Douglas Rosenberg traz na publicação, *Screendance Inscribing the Ephemeral Image*, a expressão difundida por Jacques Derrida como “febre de arquivo”.

A expressão propõe que a documentação circula culturalmente como uma espécie de capital artístico ou colateral, acabando por se tornar uma prova da existência do artista. Segundo ele, à medida em que a carreira do artista avança, eventos e performances individuais geram um excesso de documentação, muitas vezes, superando o evento original.

Não apenas o excedente de documentação continua a se expandir, mas também as possibilidades de multipropósito das interações digitais desses vestígios documentais. Isso levanta questões sobre o próprio arquivo e sua relação com seu evento iterativo. Em Febre de Arquivo, uma impressão freudiana, Jacques Derrida remonta o termo "arquivo" às suas origens gregas, onde significava "uma casa, um domicílio, um endereço, a residência dos magistrados superiores, dos arcontes, daqueles que comandavam. (ROSENBERG, 2012, p. 25) – tradução da autora.

Rosenberg diz ainda que a permanência em uma cultura digital é um alvo móvel; as casas de tijolo e argamassa, os arquivos que Derrida descrevem, todos estão cada vez mais dando lugar a locais *online* ou digitais. À medida que mais e mais arquivos se tornam “não privados”, a passagem do privado para o público torna-se menos local, menos *site-specific*.

O arquivo acessível pela Internet não é mais geograficamente limitado, mas global em seu alcance (ROSENBERG, 2012, p.25). Será que ir além da geografia física acaba por se tornar uma premissa possível para o campo das danças nas redes sociais? Em consulta na fonte sobre a obra, Mal de arquivo – uma impressão Freudiana (2001), Derrida deflagra.

E, certamente, a palavra e a noção de arquivo parecem, numa primeira abordagem, apontar para o passado, remeter aos índices da memória consignada, lembrar a fidelidade da tradição. Ora, se tentamos sublinhar este passado desde as primeiras palavras destas questões é também para indicar uma outra problemática. Ao mesmo tempo, mais que uma coisa do passado, antes dela, o arquivo deveria pôr em questão a chegada do futuro. (DERRIDA, 2001, p. 48)

Em livre relação com a “febre de arquivo”, o imponderável sobre a circulação do formato de danças nas redes sociais, a “danças curtas”, de poucos segundos ou melhor, as ditas “dancinhas” tornam assunto “na boca do povo” e incita a curiosidade da cobertura jornalística.

A repórter Ana Elisa Faria, da Gama, revista digital especializada em arte e comportamento, destacou na matéria “As dancinhas do TikTok estão em todos os lugares”⁴⁶, que parte das coreografias que dominam as festas entre jovens entre 18 e 24 anos, têm sua nascente nas plataformas de rede social como TikTok. As danças são construídas de forma síncrona com os hits da música que

⁴⁶ Disponível: <https://gamarevista.uol.com.br/semana/ta-todo-mundo-euforico/as-dancinhas-do-tiktok-estao-em-todos-os-lugares/#:~:text=Sim%2C%20elas%2C%20as%20dancinhas%20do,da%20rede%20social%20do%20momento> Acesso em: 10 fev. 2024.

estão em alta e, assim, se transformam também em uma coreografia presente nas festas ou “baladas” dos jovens.

Ao longo da reportagem, o antropólogo entrevistado Michel Alcoforado, chama a atenção para a presença constante das redes sociais nas festas e o fato de que tudo o que ocorre dentro desse microcosmo é filmado. Seria então uma forma retroalimentada em que a dança ocorre por meio da presença física e filmada, filmada e para a física ao mesmo tempo? – questiona esta autora. Faria destaca, também, como exemplo, o sucesso coreográfico da música e coreografia de Macarena, do grupo espanhol *Los del Rio*, com passos e letra difundidos especialmente através de rádio e por meios televisivos no ano de 1996.

A reprodução e perpetuação das danças por meio das mídias não é uma característica do século XXI com o advento da Internet. Quando uma coreografia expande as fronteiras e se relaciona com a vida *onlife*, pode criar caminhos profissionais para artistas.

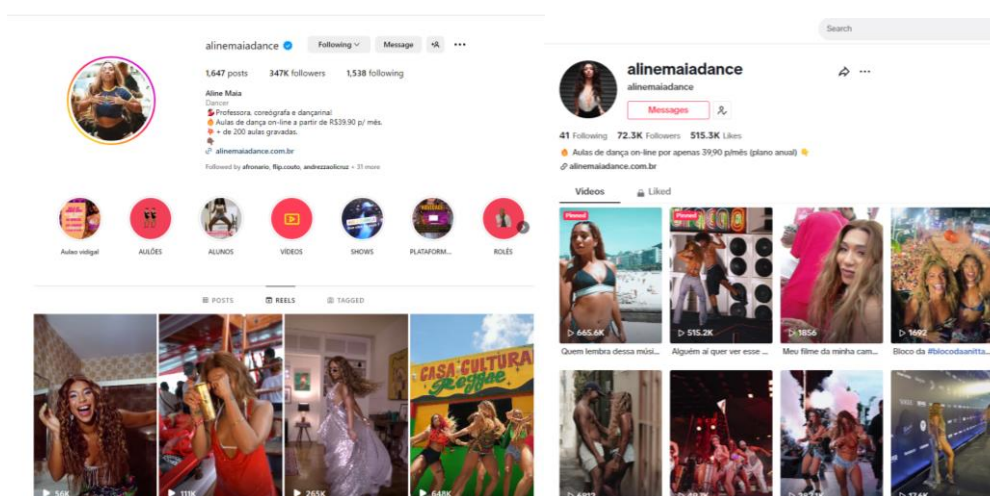
A exemplo, a bailarina carioca Aline Maia⁴⁷, devido ao sucesso de seu perfil no Instagram com coreografias criadas por ela para o ritmo Funk – principalmente, surgiu o convite para coreografar o lançamento da cantora Anitta, a música Joga para Lua, em janeiro de 2024. Em entrevista para o jornal O Globo⁴⁸, a jornalista Jéssica Marques destacou que Anitta escolheu Maia após assistir a dançarina no Instagram sendo destaque ao gravar uma videodança ao lado do Bonde das Maravilhas: a música Vai Senta que atingiu a marca de 1,1 milhão de visualizações no Instagram.

Todavia foi somente a partir da pandemia da Covid-19 que Maia atingiu uma projeção inesperada como coreografa, bailarina e professora de dança, na matéria Aline declara à repórter que sua vida mudou de ritmo durante a pandemia quando, para pagar as contas e o aluguel no período de isolamento social, decidiu criar um curso on-line em que ensinava coreografias de *streetdance*. “Ela misturava passos de funk, locking, popping, breaking, hip hop, freestyle, house dance e krump. Cobrava R\$ 20 por mês para divulgar uma hora de aula por semana, e chegou a ter mais de 20 alunas.” (MARQUES, Jéssica, 2024), e Maia disserta.

⁴⁷ Mais informações sobre a artista e o videoclipe, nas referências desta dissertação.

A pandemia foi o pior momento para mim. Estava sozinha, isolada em casa, não tinha como dar aulas presenciais e precisava arrumar uma forma de ganhar dinheiro para pagar o aluguel. No começo, fazia algumas lives no YouTube, em que eu aparecia dançando. Percebi que, conforme os dias iam passando, o número de pessoas me assistindo só aumentava. Isso me despertou para a ideia de tirar daquela válvula de escape a minha renda — contou a dançarina, que hoje ainda dá aulas on-line com planos que chegam R\$ 69,90 por mês. quando notou a oportunidade de promover seu trabalho de dança na rede social Instagram – especialmente. (MARQUES, Jéssica; MAIA, Aline, 2024).

Figura 12: Print Screen das redes sociais Instagram e TikTok de Aline Maia @alinemaia dance, no enunciado, o acesso ao pacote de aulas de dança *online* com Maia.



Elaborado pela autora. Disponível em: <https://www.instagram.com/alineaia dance/reels/> e <https://www.tiktok.com/@alinemaia dance> Acesso:13 fev.2024.

A artista Aline Maia cumpre neste estudo, o exemplo único de inspiração e representatividade das relações de trabalho a partir das redes sociais nestes 2020.

Com encerramento deste capítulo, nota-se que a dança permanece em pleno estado de criação, ela não adormece, inova e desbrava consigo caminhos e possibilidades, a partir de agentes dispostos a não cessar seus labores. E após a argumentação da presença da dança nas telas dos *smartphones*, o capítulo seguinte se dedica a um dos principais pilares desta dissertação: as entrevistas com artistas da videodança | dança para tela | dança e tecnologia, que cultivam suas pesquisas a esta linguagem a mais (muito mais) de uma década.

3. PROSAS, OPINIÕES E EXPERIÊNCIA COM OS ENTREVISTADOS

Este capítulo toma por título a palavra “prosa”, pois foi desde boas conversas que este estudo tomou sentido. A partir da recomendação da orientadora deste estudo profa. Dra. Cássia Navas em guiar a dissertação por meio da metodologia de Análise de Discurso, de Eni Orlandi (1999), nesta notou-se um arrime positivo para seguir com o propósito das entrevistas, estas fundamentais à produção de sentido deste texto.

Ao todo foram seis os artistas-pesquisadores entrevistados, sendo que com **Alex Soares (SP)**, a entrevista ocorreu pessoalmente, na cidade de São Paulo em agosto de 2022, já **Cynthia Domenico (SP-URU)**, **Danilo Bracchi (PA)**, **Leonel Brum (RJ-CE)**, **Lilian Graça (BA)** e **Sarah Ferreira (SC)** ocorreu por meio de aplicativo de videochamada.

Nos relatos, os artistas trazem consigo uma experiência contundente no campo da videodança | dança para a tela, e assim como a autora, sentiram-se instigados a observar o papel da dança nas redes sociais ao longo da pandemia da Covid-19.

Em suma, a experiência fora conduzida em três etapas: entrevistas pessoais com os seis artistas, transcrição das entrevistas e por fim, o trabalho de análise que aqui se adensa. No total foram 8 horas, 15 minutos e 13 segundos de entrevistas gravadas, 44 páginas de transcrição, distribuídas em 17.041 palavras.

Parte-se daqui o levantamento de excertos dessas “prosas” sob o critério de respostas a partir das afinidades dos questionamentos do roteiro de perguntas mencionado a seguir.

Podemos então concluir que a análise do discurso não está interessada no texto em si como objeto final de sua explicação, mas como unidade que lhe permite ter acesso ao discurso. O trabalho do analista é percorrer a vida pelo qual a ordem do discurso se materializa na estruturação do texto (e da língua na ideologia). Isso corresponde a saber como o discurso se textualiza. (ORLANDI, 1999, p.70).

Contudo, as entrevistas ocorreram em diferentes períodos, conforme a disponibilidade de cada um dos artistas e, todas têm em comum estarem no epicentro da pandemia da Covid-19, entre maio de 2022 a março de 2023, tendo o seu fim decretado pela OMS, em maio de 2023.

Para as entrevistas foi criado um roteiro de perguntas como “guia” às conversas, os artistas-pesquisadores as receberam antecipadamente seguido de uma síntese do estudo. Na sequência, o roteiro de perguntas:

1. Como a dança para a tela/videodança chegou na tua vida?
2. Parte do teu trabalho está nas redes sociais? Quais são elas e de que forma? – inclui YouTube.
3. Ao longo das tuas realizações em videodança, quem são as pessoas que assistem ao teu trabalho? Tens este controle/ noção?
4. Durante a pandemia da Covid 19, tu produziste para as telas? (seja como intérprete, direção, operador de câmara, curadoria, produção, na área de educação etc.)
5. Qual a tua opinião sobre a difusão da dança para a tela/videodança nas redes sociais? As redes são um suporte para a difusão da linguagem ou podem ser palco para espectadores? – exemplo Reels no Instagram ou TikTok.
6. Em termos de visibilidade, como enxergas o futuro da dança para a tela/ videodança? Achas que as “danças para a palma da mão” são para ficar?

3.1. CONVERSAS SOBRE AS DANÇAS DO AGORA.

Neste subcapítulo nota-se o levantamento de respostas a partir da experiência de breve convívio com os entrevistados. A escolha por perfis experientes do campo da videodança | dança para a tela é propositiva, já que parte deles registram a história da linguagem no Brasil. Todos têm em comum uma bagagem singular, referencial da memória de antes, durante e atual desde 2020. E cada um atua com a linguagem da videodança | dança para a tela de maneiras antagônicas e complementares ao se tratar de um único propósito: seus depoimentos.

As respostas não estão transcritas em sua íntegra, para o melhor fluência na leitura desta dissertação, dessa forma optou-se por dividir os depoimentos por assunto, de maneira escalonada: de um a dois artistas-pesquisadores para cada pergunta, no qual todos são reportados a partir de seus excertos.

A pergunta de número um relacionada ao primeiro contato com a videodança na historiografia de cada um, neste, inicia-se por Brum e sua estreia na linguagem de dança e audiovisual ainda nos anos 1980. A conversa aconteceu por meio de videochamada, a autora em São Paulo — SP e o artista no Rio de Janeiro — RJ, no dia 8 de março de 2023.

Nesta prosa, Brum recordou de maneira saudosa e com bom-humor sobre seu primeiro contato com a videodança que ocorreu por meio de festivais e, enaltece o pioneirismo de Analivia Cordeiro.

Comecei a dançar em 1983... Porém, a primeira vez que eu vi um evento de videodança era chamado Mostra Gradiente, circulou pelo RJ e SP e quem organizou foi Helena Katz no início dos anos 90, mas antes disso eu já tinha tido um contato – em termos de evento –, no final dos anos 1980, no Carlton Dance, tempo em que as indústrias de cigarro ainda podiam patrocinar, e era estranho né? porque ao mesmo tempo que era uma marca de cigarro estava ligado com algo que remetia a saúde (risos), “corpos dançantes”, era isso que talvez pensavam ali no Marketing. Acho que o marco foi ali, porque comecei a frequentar esses festivais e eram muito específicos, normalmente eles abriam com cias brasileiras e encerravam com as internacionais e neste, tinha uma mostra paralela chamado Videodança.

Posso dizer que ainda não tinha clareza ali o que era videodança, registro de dança, eu ia lá a pra assistir filmes de dança. É interessante porque na programação tinha muita gente ainda circulando com obras. Vou abrir um parêntese aqui para falar da Analivia Cordeiro, ela é importante de ser destacada porque ela fez a primeira videodança considerada a videodança e videoarte, Maira Spanghero também fala dela, deste marco que foi Analivia Cordeiro que era de São Paulo que fez a primeira obra M3X3, e então fechando este parêntese, que precisa sempre ser falado, pioneira... Já escrevi vários textos sobre ela,

e ela já recebeu vários prêmios, homenagens merecidas. (BRUM, 2023)

A respeito das primeiras realizações em videodança, Leonel Brum relata que iniciara a partir do festival em parceria com o Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro-RJ e Brasília-DF, chamado: Dança Brasil, quando as primeiras obras vindas do continente europeu e norte-americano chegavam em suas mãos. Isto nos anos 1990, sobre este episódio, diz.

Lá (CCBB), tinha um amostra paralela de vídeo, esse projeto durou oito anos, porque a galera do cinema sabendo que na programação tinha uma mostra de dança, tiraram um dia que era dia de música e começaram a colocar toda quinta-feira, uma mostra de filmes de dança, e usavam o acervo do Sergio Britto (1923-2011)⁴⁹, e no segundo ano me colocaram para escrever uma crítica sobre as obras, mas via de regra eram registros de espetáculo, mesmo assim escrevia no geral e, a partir do terceiro ano, me colocaram para fazer a seleção à disposição do acervo Sergio Britto e então, comecei a fazer a seleção... Esta mostra paralela passou a fazer parte do “Dança Brasil” e convidei na época algumas pessoas para trabalhar comigo, chamei a Mostra da França, por meio do Patrick Bensard⁵⁰, era diretor da *Cinémathèque de la Danse*⁵¹ na época e trouxe pra cá uma mostra de filmes raros e ele circulava bastante com aquela mostra e convidei algumas pessoas pra trabalhar comigo, a Thereza Rocha⁵² por exemplo, não sei de você conhece... Comecei então a fazer algumas experimentações, comecei a trabalhar com videoarte nesse lugar da videodança, começava pensar sobre o que que tinha de videodança na videoarte. Comecei a convidar pessoas que eram da videoarte e não eram da videodança para abrir um pouco esses olhares, né? E então acabei assumindo este lugar da mostra paralela, e um dia o Paulo Caldas⁵³ (...). Então, a relação ficou cada vez mais forte com a videodança, começamos a mandar e-mail par a todos, amigos e começou a chegar VHS lá em casa, uns 40 ao todo e desses 40, nós escolhemos 30, porque tinha uma demanda reprimida de videodança que não tinha onde circular e, de repente iria pra uma vitrine que era o CCBB RJ, que era – a inda é –, importantíssima e a gente até colocou num horário não tão bom... Existia uma média de 14 pessoas assistindo aquelas mostras paralelas, mas nesse dia que cheguei lá, eu pensei “menina, deve ter um filme muito bacana passando aqui porque tem uma fila enorme!” Tava gigante, a exibição era no segundo andar e vinha descendo uma fila saindo quando cheguei lá era a mostra, a galera foi, a galera veio de outros estados. E que legal isso, foi uma surpresa pra gente e na época ficamos surpresos! (BRUM, 2023)

⁴⁹ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rgio_Britto Acesso: 14 fev.2024.

⁵⁰ Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm11560206/?language=pt-br> Acesso 14 fev.2024.

⁵¹ Disponível em: <https://www.cnd.fr/fr/section/92-cinematheque-de-la-danse> Acesso 14 fev.2024.

⁵² Disponível em: <https://danca.ufc.br/pt/corpo-docente/thereza-cristina-rocha-cardoso/> Acesso: 14 fev.2024.

⁵³ Disponível em: <https://spcd.com.br/verbete/paulo-caldas/> Acesso: 14 fev.2024.

E sobre o surgimento do Dança em Foco⁵⁴, Brum denota que esta parceria com Caldas foi fundamental. Caldas atualmente é diretor geral do Dança em Foco.

Logo depois criamos o “Perspectivas Coreográficas”, onde a gente apresentava um espetáculo de dança clássica e à noite a gente passava uma remontagem contemporânea como as obras de Mats Ek⁵⁵, enfim, foram várias realizações até que a gente criou o Dança em Foco. (...) Fui realizando com o Paulo Caldas, o festival foi crescendo, foi crescendo bastante, e hoje, ele faz 20 anos. Tem uma história bem grande, assim, bem longa de muitas coisas que aconteceram inclusive a maneira como a gente começou as primeiras exposições, se exibiam três telas, de um ambiente instalativo e as pessoas colocavam seus fones para poder assistir e tinha sempre um trabalho de formação muito forte, sempre teve oficinas, minicursos, sempre teve muita coisa de uns anos pra cá que tivemos um hiato, ficamos na internet, um pouquinho antes da pandemia a gente assumiu que era assim mesmo e agora – neste 2023 — estamos voltando com patrocínio. (BRUM, 2023)

O Dança em Foco como mencionado em capítulo anterior neste estudo, tornou-se um dos mais relevantes eventos e acervos de videodanças | dança para a tela do Brasil – opinião da autora, mérito de Brum. Para além do evento, tornou-se referência literária com a publicação de cinco livros e oficinas gratuitas nacionais e internacionais. Dança em Foco é um dos elos que interligou a autora às artistas Sarah Ferreira e Cynthia Domenico, a partir de conexões sobre as realizações umas das outras. O segundo questionamento evidencia-se às duas realizadoras, sobre suas relações com as redes sociais aqui estudadas.

Ferreira conversou com a autora no dia 5 de maio de 2022, a partir de Florianópolis — SC, cidade onde mora e realiza seu trabalho de artista e pesquisadora da dança e do teatro, além de ser criadora de um dos mais importantes canais *online* de videodança do Brasil, o Videodança Mais⁵⁶, inscrito no YouTube, onde disponibiliza inúmeras listas de reprodução temáticas em torno da linguagem. Acerca da relação com as redes, artista descreve que sempre houve uma afetiva com o audiovisual. “Meu pai era engenheiro elétrico então desde criança tinha computador em casa, então já mexia no computador”. (FERREIRA, 2023), portanto para Ferreira a aderência às redes ocorreu de maneira natural, especialmente o YouTube.

⁵⁴ Ver página 47.

⁵⁵ Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Mats_Ek Acesso: 14 fev.2024.

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/@Videodancamais/playlists> Acesso: 15 fev.2024

É muito louco, pois é desde a primeira vez que assisti à videodança FLUX (2005), de a Leticia Sekito⁵⁷, já foi no YouTube, já foi no computador e buscando a palavra videodança e fui entendendo as *tags* e os termos *dance camera*, *videodance*, *videotanz*, o YouTube é sim hoje a maior frente desse trabalho porque acredito que ele ofereça essa organização de maneira fácil e gratuito. Eu salvo *playlists* de outros canais e existe essa coisa que é o movimento, que a ferramenta vai se transformando.

O YouTube foi se modificando ao longo do tempo, não existia a profissão de youtuber, monetização, sempre usei com este intuito de educação. Ele me oferece a oportunidade de analisar meu público, dá um panorama, inclusive de onde acessam (local). Inclusive as relações com os demais criadores e trabalhadores da videodança a partir de uma rede. (FERREIRA, 2022)

A videochamada com a artista multimídia, Cynthia ocorreu em 20 de maio de 2022, ela em Montevideu — URU e a autora de São Paulo – SP. As primeiras realizações de Domenico, coincidiram com o advento do YouTube, por volta de 2006 — havia um ano que a rede social tinha sido criada -, desde esta época, a artista considerou a novidade uma oportunidade de exibição para suas obras, e intuitivamente conseguia utilizar as redes de maneira estratégica, utilizando palavras “tags” para que seus trabalhos tornassem relevantes aos usuários interessados nas temáticas abordadas por Cynthia.

Na época (2006), eu olhei pro YouTube é um recurso que eu tenho para apresentar minha obra e mostrar para as pessoas. Falando hoje parece que é um nada, mas a gente vivia a realidade dos festivais ou você mostrava o que tinha de ser visto ou ninguém tinha acesso ao seu trabalho, foi um recurso mesmo, que eu também fui entendendo esse conceito de “democratização da arte”, “democratização da dança”, então eu já intuitivamente estava buscando democratizar e queria que cada vez mais as pessoas tivessem acesso. E me ocorreu uma coisa que até é uma curiosidade, porque naquela época descobri que as *tags* que você coloca para conseguir mais visualizações são fundamentais. Daí depois eu fui migrando isso para o Facebook. O Facebook sempre foi mais interessante, porque no YouTube não dava pra saber quem estava ali do outro lado e no Facebook, já tinha uma relação mais próxima mesmo, eu estava realmente me relacionando com o outro, teve bastante troca nesse sentido, então eu acho que aproveitei bastante, mas também assim no começo do Facebook, não dava pra fazer upload de vídeos, precisava compartilhar o link do YouTube, então eram redes sociais que estavam ligadas. (DOMENICO, 2022).

Por meio das relações sociais que foram se estabelecendo também a formação de público. Neste momento parte-se a terceira pergunta do roteiro: “ao

⁵⁷Flux, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZRozyHW3VcY>

Leticia Sekito. Disponível em: <https://www.instagram.com/leticiasekito/> Acesso: 15 fev.2024.

longo das tuas realizações em videodança, quem são as pessoas que assistem ao teu trabalho? Tens este controle/ noção?” A este respeito, Domenico deflagra.

Fui muito objetiva: aqui eu quero que as pessoas saibam do meu trabalho e não da minha vida. O que vai aparecer da minha vida pessoal é o que eu quero, o que me interessa, sabe? E assim surgiram os convites para trabalhos fora, bolsas de produção etc. Eu falava assim, todo post que eu fizer eu vou citar ‘videodança’, tudo que eu publicava associava ‘Cynthia Domenico’ à ‘videodança’.

Por exemplo, eu estava, no interior do Pará, encontrei uma pessoa que disse ‘você é a Cynthia Domenico que faz videodança?’, e entendi que isso acontecia porque meu trabalho estava exposto desde a rede social até um grande festival, como por exemplo, o Dança em Foco. E então quem era do circuito da videodança acabava me seguindo. O Facebook me ajudou muito para os contatos internacionais, desde descobrir, mostrar, de estabelecer o contato com essas instituições fora do Brasil. (DOMENICO, 2022).

Para o coreógrafo Alex Soares, a formação de plateia de dança é um desafio, em especial para as companhias independentes na capital paulista, especialmente. Soares adentra-se a esta pesquisa por ser um dos artistas que refunde com maestria as linguagens da dança (em presença física), novas tecnologias e cinema.

A conversa com Soares ocorreu no dia 22 de agosto de 2022, em uma cafeteria na cidade de São Paulo, durou cerca de duas horas e os assuntos do roteiro foram bem misturados, devido ao atravessamento natural sem a mediação da videochamada. Sobre o público de dança, ele discorre.

Desde a pandemia, tenho sentido que a dança da cena independente, por exemplo, da cena de São Paulo tem tido uma certa dificuldade de público. Tenho feito algumas experimentações na Cia Jovem de Jundiaí, a gente leva espetáculos nas escolas, leva para crianças que nunca viram dança, já pensando nesse fomento de público: o que vai ser daqui 10 anos? Faço isso também com meu filho, que desde pequeno vai ao teatro.

Porém de uma maneira geral, sobre público, sempre querem saber o significado das coisas, certas vezes têm uma resposta meio equivocada, sobre o que é aquilo que estou vendo? O que que isso significa pra mim? (SOARES, 2022).

Acho que esta é uma grande questão. Parece que tudo precisa ser respondido, sem conduzir o espectador a uma reflexão sobre aquilo, levar a uma discussão, o que fica reverberando ainda..., mas a dança tem esse poder, isso, mas aí associam a um significado concreto. Às vezes várias dinâmicas de bate-papo “o que você quis passar?”, aí eu devolvo, “o que passou para você?”, a gente não tem esse costume, de refletir. Talvez isso esteja relacionado ao tempo das pessoas, que estão cada vez mais sem paciência, tudo está mais rápido, sem querer entender os projetos. Sobre o público jovem, já sinto que isso não tem mais volta. (SOARES, 2022)

No mais, Soares menciona também sobre um de seus espetáculos “Devolve duas horas” (versão ao vivo e em filme), se dá por meio de interações entre aplicativo, dança em presença física e o uso dos óculos de Realidade Virtual. Neste, declara que muito precisou ser modificado devido as mudanças de percepção de tecnologia, depoimento que vale ser mencionado neste estudo.

A exemplo vou remontar o Devolve duas horas, já é coisa ultrapassada, porém percebo que o comportamento já mudou como coisas simples como as selfies, os sons, minha maneira de coreografar uso muita imagem, as referências que usava em 2016 já não se usa mais, preciso usar outros recursos como dinâmicas de corte... E usava uma imagem de cartão de crédito e hoje é só apresentação, precisei substituir por um movimento do fósforo. Um jovem não sabe o que é um cheque, por exemplo. Coisas que vão muito rápido, o tempo de atenção está muito rápido. Vamos ver para onde a coisa vai, né? (SOARES, 2022).

Em sequência, sobre a questão sobre como foram as produções em videodança | dança para a tela durante a pandemia da Covid 19 (seja como intérprete, direção, operador de câmera, curadoria, produção, na área de educação etc.), a videoartista, Lilian Graça acredita que o campo da videodança foi bem requisitado. Graça estava em sua casa, em Salvador – BA quando conversou com a autora, em São Paulo, em 11 de julho de 2022, sobre as realizações durante a pandemia.

O campo da videodança se destacou durante a pandemia, as pessoas que já trabalhavam com isso viraram uma referência do fazer, né? Tanto que dei um curso que foi muito bem visitado e muitos cursos que vi durante a pandemia que estavam ali sendo propostos — teve um número extenso de cursos -, foram procurados, uma necessidade grande de aprender este fazer.

Neste momento tem acontecido muitos cursos, com focos, aspectos diferentes, mas que acabam girando em torno do que eu tenho pesquisado que é a questão da Sinestesia, algumas vezes misturando a questão histórica. Mas eu fui chamada sim, para curadoria, por duas vezes, fiz uma antes da pandemia e depois eu fiz para o D’Olhar – Festival Itinerante de Videodança⁵⁸, e mais educação mesmo, tem sido o meu forte. Em relação ao fazer, durante a pandemia eu realizei uma pequena videodança, na verdade, durante a pandemia eu não me senti estimulada a criar, mas tem a ver com a minha condição pessoal, familiar no momento, mas tenho tido o desejo grande de voltar a criar, também porque as videodanças que fiz elas foram vinculadas ao doutorado (Lilian é doutora pela Universidade Federal da Bahia - UFBA), elas ainda estão rodando bastante. Encobertos⁵⁹, por exemplo, talvez seja a videodança mais vista e que rodou mais.

E desde então eu tenho me dedicado a escrever, educação também está vinculado a participação de congressos, mesas-redondas, tenho escrito artigos, tenho me lançado para esta área, inclusive na revista

⁵⁸ Disponível em: <https://dolhar.com.br/site/> Acesso: 15 fev.2024.

⁵⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nxiWky6l774> Acesso: 15 fev.2024.

argentina Loie, Tela-Pele: campo de passagens entre a superfície e a profundidade⁶⁰. (GRAÇA, 2022).

Em relação as danças nas redes sociais se servem como suporte para a difusão da linguagem ou podem ser palco para espectadores? – exemplo Reels no Instagram ou TikTok, o artista visual e gestor cultural, Danilo Bracchi conversou longamente com a autora por meio da videochamada, Bracchi em Belém – PA e a autora em São Paulo — SP, em 7 de maio de 2022. O alto desta conversa, se deu quando Bracchi relatou sobre a relação de proximidade entre os jovens artistas da cena do interior do Pará e as redes sociais.

Além da capital do Pará, a gente encontra sementes maravilhosas germinadas em lugares tão tacanhos. (...) Na realidade, o que a gente precisa é de um trabalho de formação, quando chego nesses lugares eu dou uns pulos para que essas pessoas consigam se orientar e direcionar suas carreiras, eu preciso usar a minha formação de gestor para isso e gosto.

E ao conversar com eles, eu percebo que todo mundo sabe quem está no paredão do BBB, essa coisa de internet via celular que sim eles têm acesso, e eu digo que eles precisam ficar também ligados em sites que os levam à editais e esses artistas dessas pequenas cidades precisam também ajudar as outras pessoas que moram nas comunidades quilombolas, nas aldeias indígenas, pois dessa forma que o trabalho em rede se complementa.

Eu digo para eles cobrarem sempre dos secretários de cultura locais, os provoco para que sejam questionadores, enfim. Nós, da Amazônia que precisamos incentivar e não pessoas que chegam de fora, não conhecem bem o local e implementam o que bem entendem. Precisamos mesmo levar oficinas, projetos, mostras, mas antes precisamos formar (trocar) pensamentos sobre o que é um pensamento estético, reflexões, poética, metodologia de pesquisa etc. A gente precisa orientar para que se empoderem. (BRACCHI, 2022)

Sarah Ferreira também traz em sua resposta, o relato de interação pungente com as redes sociais e, desta vez, comenta sobre sua relação com o TikTok, neste excerto, Ferreira nos diz que a experiência se trata das “ecologias do corpo em videodança”, a sua mais recente investigação em videodança.

As duas coisas, elas servem tanto para difundir quanto recursos de invenção de mundos. As propostas do TikTok por exemplo, só tem ali, se você já tá ali e constrói algo para aquele lugar. O TikTok ensina a comunidade como fazer e há exemplos muito legais por exemplo como um *steadcam*⁶¹, a menina (usuária) ensinou e você mantém a cabeça no mesmo ponto e todo o frame do vídeo você mantém a cabeça parada e frame a frame você direciona de acordo com o movimento.

⁶⁰ Disponível em: <https://loie.com.ar/en/loie-09/investigacion-2/tela-pele-campo-de-passagens-entre-a-superficie-e-a-profundidade/> Acesso: 15 fev.2024.

⁶¹ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Steadicam> Acesso: 15 fev.2024.

Recentemente, eu fiz um artigo em que falo desses recursos, pois já é uma proposta pro corpo, da E/D, colar, e fora os recursos de som de voz, então assim, todos os recursos já estão ligados à rede social. O *CapCut*⁶² outro editor que também é uma rede social, recebo umas notificações do tipo: “faça uma foto com seu crush”, falo disso porque tá muito conectada e assim, nossa foi muito boa a tua palestra, porque tem a ver com isso, já é uma rede social, você publica no TikTok e publica no Reels também.

Eu experimentei umas coisas no TikTok e tem a facilidade de edição, um botãozinho, a narração e você grava o som em cima da imagem, essa é a coisa do TikTok é muito fácil de editar. Não tenho produzido coisas minhas, e fiz uma comunidade e fiquei treinando sobre filmes feitos com a minha cachorra e é sempre sucesso porque as pessoas gostam de bichos fofinhos, mas hoje estou como espectadora e salvando tudo que gosto e indo com recorte de dança, algo ali que está nesse movimento. (FERREIRA, 2022).

Em suma, a respeito da questão final e quiçá principal, esta que incitou o desenvolvimento desta dissertação: Sobre o futuro da linguagem videodança | dança para a tela nas redes sociais, se a “dança na palma da mão veio para ficar?” Para esta questão, excertos curtos de cada um dos entrevistados, à guisa das respostas.

Lilian Graça.

A videodança, a dança pra tela ela já está aí pra ficar, neste dispositivo (Lilian pega na mão o *smartphone*) ou qualquer outro que possa surgir. Porque é da dança, desde o momento que a dança sai do palco para qualquer outro espaço, ela encontra os outros muitos espaços de realização. Não há mais possibilidade de perda nisso. É da dança para além do espaço tridimensional, vai ser no VR, dança telemática e em tantas configurações... (GRAÇA, 2022).

Sarah Ferreira.

Eu acho que tem coisas aí, o que é que vai ficar na palma da mão, né? Por exemplo, o que tenho visto de novidade, danças de NFT, o Metaverso o que a dança tem a ver com isso? Então assim, eu penso que as danças na palma da mão elas vão estar enquanto os dispositivos estiverem na palma das mãos, porque daqui a pouco vai estar na ponta dos dedos, numa tela fluida, ou talvez nós estejamos dentro de um outro ambiente e nosso corpo pode se transformar. O que penso é que quantos anos ainda esta tecnologia ainda estará na palma da mão, até quando? (FERREIRA, 2022)

Leonel Brum.

Eu diria que a gente ainda vai ficar com essa dança na palma da mão, talvez algum tempo a gente nem vai mais precisar de um dispositivo, penso que a própria pele vá virar este lugar de interação e de pensar, mais isso é muito mais além, algo que transcende o próprio corpo, eu acho que esse nosso corpo aqui ele não vai existir mais.

⁶² Disponível em: <https://www.capcut.com/pt-br/> Acesso: 15 fev.2024.

Eu dei um salto muito grande, eu acho que esse corpo, vai ter a hora que ele não vai servir pra nada. Lembra aquele filme, o *Her*⁶³? Eu acho que é isso sabe, esse nosso corpo vai servir pra algumas coisas, entendeu? Como ele se relaciona com uma voz, e uma voz tecnológica e ele ainda tem relações com ela de ciúmes (sobre a trama do filme). Naquele momento que ela acaba respondendo sem querer para uma pessoa que não era ele, e ele pergunta: “Ué, mas para quantas pessoas você tem conversado?” e ela responde um número altíssimo! É muito interessante de a gente pensar nesse corpo que não sei, vão ser muitos corpos.

Cynthia Domenico.

Eu acho que enquanto existirem as redes sociais elas ficam. Enquanto existir energia elétrica e rede social, não tem motivo para não ter. Apesar de curioso, eu não sei o quanto isso vai ser absorvido pelo público da videodança de fato, a exemplo de festivais de videodança, será que eles vão integrar essa formatação de alguma forma? Poderia. (...) Quando eu comecei a dar aula de videodança, eu classificava o que era videodança isso eu não faço mais porque mudou, eu entendia que precisava ter uma proposta por trás, um argumento, sabe? Uma proposta cinematográfica. Basicamente o que ocorre hoje no Instagram (Reels), por exemplo é o que dizia não ser videodança, uma câmera parada e você dançando pra câmera e tem muita fruição nisso!

Alex Soares.

Acho que é um caminho sem volta, não sei... Acho que por enquanto é assim, mas não sei o futuro. Acho que como a gente faz uso disso, está muito nesse lugar. Eu tento estar sempre em movimento, o desejo de enxergar algo que ainda não está tão difundido, essa coisa dos óculos, me instiga. Tentar fazer algo que não sei bem o que é, o que vai ser. E isso tem mudado cada vez mais rápido, se atualizando, esse é nosso desafio. Difícil de acompanhar. No fundo a pesquisa do Mov_oLA sempre esteve lá, o Mov_oLA começou em 2008 para juntar essas experiências do cinema e da dança. (SOARES, 2022).

Danilo Bracchi.

Olha creio que sim, apesar do TikTok não ter me pegado muito, aqui em Belém por exemplo há alguns nomes que têm se destacado muito nesse formato de dança, como o Nilton Siqueira⁶⁴, a Camila Britu⁶⁵, Renan Rosário⁶⁶ (Coisa de Peixe). Nas cidades que tenho circulado pelo Pará extra capital, por exemplo as pessoas têm acessado muito mais pelo celular para se informar (devido o pacote de dados ser aberto para as redes sociais, por exemplo), mas não conseguem submeter as inscrições porque o celular não consegue dar conta das inscrições do celular.

Então tenho batalhado para que as secretarias de cultura locais tenham um computador para atender esses artistas. Então, o futuro é na palma da mão sim, mas há muitas variantes/variáveis geográficas de sobrevivência. (BRACCHI, 2022).

⁶³ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-206799/> Acesso: 15 fev.2024.

⁶⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/niltonsq> Acesso: 15 fev.2024.

⁶⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com/milladelsanto/> Acesso: 15 fev.2024.

⁶⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/coisadepeixe/> Acesso: 15 fev.2024.

A pluralidade das reflexões corresponde ao objetivo deste estudo, o levantamento das vivências desses artistas-pesquisadores. Estes que de forma generosa cederam seu espaço de tempo para serem testemunhas de uma travessia histórica: a dança 100% nas telas ao longo da pandemia da Covid-19.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para além dos especialistas da linguagem, apontaram-se neste percurso final do estudo relatos pujantes, humanos, de pessoas que seguiram suas atuações profissionais durante 2020 e 2021, ainda que atravessados por imensas consequências pessoais da crise sanitária.

Em comum, nota-se, maiores aproximações dos seis artistas com a rede social YouTube e Instagram, porém com menor afinidade à rede social TikTok, esta porventura por estar voltada à Geração Z (nascidos entre 1995-2010), como mencionado neste estudo, e os artistas entrevistados têm entre 35 e 65 anos.

A atenção à formação de público também recai como um ponto de discussão, desde o engajamento dos próprios profissionais da dança até as plateias, sejam estas *online* ou em estado de circulação física dos corpos (SANTAELLA, 2013).

O capítulo “Videodança e a dança para as telas”, dedica-se ao encontro das palavras videodança e dança para a tela (*screendance*) como opções complementares para fomentar a discussão sobre a linguagem. A partir das fronteiras do dispositivo com o qual a dança é produzida e exibida, e da projeção cinematográfica às redes sociais dos *smartphones*, como para Chagas (2019), representam a reconfiguração de uma prática cultural dos dias atuais e de fato assim se apresentam nesta investigação.

Ainda neste capítulo primeiro, há o sobrevoo reflexivo da dança com a cinematografia ocidental até as relações do corpo e movimento no vídeo. Explana-se também o advento da videodança no Brasil e a importância da circulação desta linguagem por meio dos festivais e mostras especializadas, eventos fundamentais para a difusão das obras e conexão entre artistas.

Já o capítulo “A dança na palma da mão” elucida a dança realizada no período da pandemia da Covid-19. Neste traz-se o apanhado sobre a adaptação da dança as mais diferentes maneiras de apresentação de sua arte, ante aos desafios do vírus (MOTTA, 2020). Destaque para o fortalecimento das “danças curtas” disseminadas pelas redes sociais, chamando a atenção para reflexões do campo da videodança | dança para a tela, ocorrência que levanta questionamentos discutidos veementemente ao longo do capítulo “Prosas, opiniões e experiência com os entrevistados”. Em decorrência destas conversas realizadas com os seis artistas entrevistados está o ponto alto sobre a projeção

do futuro dos dispositivos, desde as tecnologias introjetadas ao corpo como apontado por Brum, Ferreira e Graça. Até o futuro intimamente relacionado aos efeitos do presente, tal qual relatam Soares, Domenico e Bracchi.

Acerca deste aspecto, Domenico afirma que a videodança | dança para a tela presentes no ambiente *online* como uma via de “democratizar a dança” por meio das permissões de acesso (DOMENICO, 2022), ponto de vista que se aproxima ao desejo particular da autora desta dissertação, em desenvolver uma investigação em torno da videodança nas redes sociais não apenas pelas inovações tecnológicas ocorridas com a passagem do tempo – bem como YouTube (2005), Instagram (2010) e TikTok (2018) –, mas devido ao comportamento ubíquo do usuário (SANTAELLA, 2011). Essas possíveis fronteiras físicas e financeiras que podem ser rompidas e permitir a interação entre os dançantes e seus públicos.

Os dispositivos da palma da mão estão aqui contemplados, como o aparato do presente dos primeiros anos da década de 2020, o meio possível e “acessível”, tal qual como mencionado por Bracchi (2022), anteriormente, os pacotes de internet móvel pré-pagos, auxiliam muito os artistas em isolamento dos grandes centros.

Todavia, para além do desejo de que esses dispositivos se tornem cada vez mais robustos em sua tecnologia e em seu modo de interagir (redes sociais), as fronteiras físicas podem problematizar o acesso, mas também podem transformar o isolamento em inovação. Sobre as fronteiras, o relato de Bracchi chama a atenção.

O Pará é uma região grande, ela é água, é rio, é mar, é barco, é lancha, os botos, a mata é tudo. Comemos a comida da menina que vende a quentinha no barco. Aqui é água pra conversar sobre acessibilidade e difusão da dança é percorrer quilômetros de rio, entre Trombetas, Tapajós, Guamá não tem outro jeito esta é a forma para chegarmos e conhecermos.

Quando viajamos sob o intuito de viabilizar os programas de incentivo, para além disso, eu também procuro conversar com os artistas locais, estávamos conversando com alguns artistas dessa região do Tapajós, um artista disse: ‘ah, mas você tem que conhecer um artista, o arte-bixa, ele tem um trabalho incrível de performance’. Na hora procurei essa pessoa e o incentivei a inscrever no edital que estava aberto e torço pra que ele passe, ou seja, tá vendo aí nessas conversas informais pela cidade que a gente conhece as artes que brilham nessas cidades.

O deslocamento corporal e territorial é por meio das águas é isso que temos para chegar. A máscara ao longo dos picos da pandemia do

coronavírus eram raras nesses locais, devido ao calor e a umidade. As falas mudam, tudo é longe e minha proposta trabalhando na Casa das Artes é não parar essa navegação e ouvi-los sempre. (BRACCHI, 2022).

Compreende-se então que a partir do depoimento de Bracchi, ainda que artistas-habitantes de locais distantes dos centros urbanos, tendo em mãos o seu dispositivo, estes podem ter a chance de expor a sua arte nas redes sociais. Para Elsaesser (2018, p.90), toda a gama de tecnologias muito diferentes, em momentos distintos, e com agendas bastante diferentes contribuiu para mudar nossa ideia a respeito de mídias audiovisuais e suas respectivas relações associadas à especificidade e multimidialidade do meio de comunicação.

Tais tecnologias revelam quantas batalhas, conflitos e incompatibilidades sem solução transitam ao longo de qualquer narrativa das redes midiáticas, o que conseguimos perceber é que em vez de convergência, é um fenômeno um pouco diferente. Desde a época em que os equipamentos portáteis de vídeo se tornaram profissionalmente disponíveis, em meados da década 1960, cada década parece ter produzido um tipo de protótipo. Tal protótipo capturava a imaginação do consumidor de massa e, muitas vezes, iniciava uma nova configuração cultural – uma episteme –, também prometendo usos originais e levando a mudanças no estilo de vida e no lazer. (ELSAESSER, 2018, p.90-91).

Abre-se possibilidades para estender esta investigação sob a especulação se seria videodança o que existe nas redes sociais? Se as dicotomias entre dança, tela, estética do cinema e os atravessamentos históricos dos dispositivos/aparatos, se configuram separadamente ou convergem? As respostas não aparecem com exatidão neste estudo, mas abre-se espaço para reflexão para quem o lê. Em similitude a Elsaesser, as arqueologias discutidas da dança *online* estão além-mar diante da linha do tempo a qual vivemos.

Contudo, este estudo se encerra também sob outro desejo cumprido, o de copilar um testemunho sobre os pilares da dança e sua resistência, ainda que diante de adversidades perversas acometidas pela pandemia da Covid-19. Reconhece-se o quão brado somos, o quanto, como nação das artes, somos capazes de nos adaptar as fronteiras físicas, políticas, da saúde, do distanciamento dos corpos, do medo e tantas outras questões que acometeram a humanidade, lançando-nos às conexões possíveis das telas.

A Dança na Palma da Mão – Estudo Sobre a Videodança nas Redes Sociais intenciona dizer que é o fazer artístico seguindo seu fluxo possível, o rio

sendo a (minha) rua. Aqui, cabe ao dispositivo tomar o papel de possibilidades, sendo a “embarcação-dispositivo” ao alcance de se estar em cena, não importando a localização geográfica do espaço cênico físico. Que cada vez mais tenhamos as telas e consigo as possibilidades de deixar o mundo na palma da mão da dança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIDIN, Crystal, BOFFONE, Trevor, HARLIG, Alexandra, OH, Chuyun et al. **Roundtable: TikTok and Short-Form Screendance Before and After Covid.** The International Journal of Screendance: This is Where We Dance Now — Covid-19 and the New and Next in Dance Onscreen. Columbus: The Ohio State University Libraries, 2021. v 12. p, 191-208.

BALTAR, Mariana. **Por um Cinema de Atrações Contemporâneo.** Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Goiânia: UFG, 2016, p. 7.

BARATA, Ruy, Paulo André, BELÉM, Fafá de. **Esse Rio É Minha Rua.** In: TAMBA TAJÁ. [Álbum]. Gravadora: Polydor, Ano de Lançamento: 1976. Acesso: 16 fev.2024.

BENCH, Harmony, HARLIG Alexandra. **This is where we dance now covid-19 and the new and next in dance onscreen,** v.12. The Ohio State University Libraries, 2021, p. 1-2.

BENCH, Harmony. **Perpetual Motion Dances, Digital Cultures, and the Common.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020.

BENEDETTI, Raimo. **Raimo Benedetti conta o que é Cinema das Atrações.** São Paulo: Barco Cultural, 2015. Disponível: <https://barco.art.br/raimo-benedetti-conta-o-que-e-o-cinema-das-atracoes/> Acesso: 29 jan.2024.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2006

BRUM, Leonel. **Movimentos da Videodança Brasileira.** In: NAVAS, Cássia, LAUNAY, Isabelle e ROCHELLE, Henrique (org.). Dança, História, Ensino e Pesquisa — Brasil — França, ida — e — volta. Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará, 2017, p. 130 – 138.

BRUM, Leonel, CALDAS, Paulo et al. Videodança, uma Arte do Devir. In: **Dança em Foco — Ensaios Contemporâneos de Videodança.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012, p.108-109.

BRUM, Leonel, CERBINO, Beatriz. **Videodança/ screendance, uma discussão contemporânea — Entrevista com Douglas Rosenberg.** Art Research Journal/ Revista de Pesquisa em Arte. ABRACE, ANPAP e ANPPOM: UFRN. ARJ, 2016, v. 3, n. 2, p. 104 — 112. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/10910/7802> Acesso em 2 mar. 2020.

BOCCARDI, Tereza. **A revolução da sapatilha:** A Escola do Teatro Bolshoi no Brasil, única filial da lendária companhia de balé fora da Rússia, faz a festa dos

menores carentes de Joinville e atrain alunos de outros Estados e até do Exterior. Joinville: Revista Já, 18 mar. 2001. Suplemento.

BOFFONE, Trevor. **Renegades – Digital Dance Cultures from Dubsmash to TikTok**. Nova York: Oxford University Press, 2021. p. 11,12, 27.

BOURCIER, Paul. **História da Dança no Ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BROOKS, Virgínia. **De Meliès ao streaming vídeo: um século de imagens móveis da dança**. In: BRUM, Leonel, CALDAS, Paulo (org.). *Dança em Foco Dança e Tecnologia – Volume 1*. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006, p.9.

CABOCLAS, Las. **Sobre o coletivo Las Caboclas**. Disponível em: <https://lascaboclas.wixsite.com/lascaboclas/about> . Acesso: 25 abr. 2022.

CALABRE, Lia. **A arte e a cultura em tempos de pandemia: os vários vírus que nos assolam**. In: OLIVEIRA, Dennis (org.). *Extraprensa, Cultura e Comunicação na América Latina — V. 13 N. 2*. (2020), p. 15 -18.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Proposição nº 2242136**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2242136> . Acesso: 6 fev. 2024.

CALDAS, Paulo. **Poéticas do Movimento: Interfaces**. In: CALDAS, Paulo, BRUM, Leonel, BONITO, Eduardo, LEVY, Regina (org.). *Dança em Foco: Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012, p. 250.

CARDOSO, Vinicius. São Paulo. Disponível em: <https://viniciuscardoso.net/>. Acesso: 5 fev. 2024.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

. **A Sociedade em Rede do Conhecimento a Política**. A Sociedade em Rede do Conhecimento à Ação Política. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005.

CESARINO, Flavia. MASCARELLO, Fernando (In). **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

CHAGAS, Adriano. **A Imagem portátil – celulares e audiovisual**. Rio de Janeiro: Appris, 2019.

CNN. **Brasil tem mais smartphones que habitantes, aponta FGV**. CNN Business, 26 mai. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/brasil-tem-mais-smartphones-que-habitantes-aponta-fgv/#:~:text=O%20Brasil%20tem%20atualmente%20mais,de%20acordo%20com%20o%20IBGE> Acesso: 29 set. 2022.

COELHO, S. Flávia. **O circuito Bregueiro de Belém do Pará: Compreendendo a dimensão ocupacional dos Bailes da Saudade**. São Carlos: Pós-Graduação em Terapia Ocupacional, nível Mestrado, Universidade Federal de São Carlos – UFSCAR, 2022.

COELHO, Teixeira. **Com o Cérebro na Mão no Século que Gosta de Si Mesmo**. São Paulo: Iluminuras, 2015.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro – Teoria e Prática**. São Paulo: Summus Editorial, 2018, p. 304.

COSTA, Flávia. MASCARELLO, Fernando. **Primeiro Cinema**. História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2006, p. 17-52.

COSTA, Pedro. São Paulo. Disponível em: <https://nucleopedrocosta.wordpress.com/> . Acesso: 16 fev. 2024.

DAIBES, Renata. Belém. Disponível em: https://www.behance.net/redaibes?locale=pt_BR . Acesso: 25 abr. 2022.

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. Trad. José Gatti e Maria Cristina Mendes. In: Devires – Cinema e Humanidades Belo Horizonte: UFMG, 2012.

DERRIDA, Jacques. **Mal de Arquivo, uma impressão Freudiana**. Trad. Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DUBOIS, Philippe. **Por uma Estética do Vídeo**. In: Cinema, vídeo, Godard. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como Arqueologia das Mídias**. Trad. Carlos Szalak. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

FARIA, Elisa. **Tá todo mundo eufórico: As dancinhas do TikTok estão em todos os lugares**. Revista Gama. 26 jun. 2022.

Disponível em: <https://gamarevista.uol.com.br/semana/ta-todo-mundo-euforico/as-dancinhas-do-tiktok-estao-em-todos-os-lugares/#:~:text=Sim%2C%20elas%2C%20as%20dancinhas%20do,da%20rede%20social%20do%20momento>. Acesso: 10 fev. 2024

FERREIRA, Sarah. **Ativismo Curatorial da Videodança**. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina– UDESC – Programa de Pós-graduação em Teatro, nível Mestrado, 2020.

Mostra on-line de videodanças Corpos em Perspectiva – 2020/2021. Rio de Janeiro: Centro Coreográfico do Rio de Janeiro -CCRJ, 2021. Disponível em: <https://centrocoreografico.wordpress.com/2020/11/23/convocatoria-mostra-on-line-de-videodancas-corpos-em-perspectiva-2020-2021/> Acesso: 20 dez 2023.

FGV. **Uso de TI no Brasil: país tem mais dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa.** Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa>. Acesso: 30 ago. 2023.

FUHER, Margaret. **TikTok: dancinhas no estilo da rede social ganharam força no mundo.** Estadão. 6 mai. 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/lifestyle/tiktok-dancinhas-no-estilo-da-rede-social-ganharam-forca-no-mundo/> Acesso: 4 set. 2023.

GARCIA, Jorge. São Paulo. Disponível em: <https://ciajorgegarcia.com/>. Acesso: 19 fev. 2024.

GASPARINI, Isis. São Paulo. Disponível em: <https://isisgasparini.com.br/portfolio/>. Acesso: 6 fev. 2024.

GASPARINI, Isis; GONTIJO, Rodrigo; HASSEGAWA, Vanessa. **Da palma da mão à projeção.** Catálogo Bienal Sesc de Dança. Campinas: Sesc 75 anos, 2021. p, 109-111.

GONTIJO, Rodrigo. São Paulo. Disponível em: <https://rodrigogontijo.com/home/>. Acesso: 6 fev. 2024.

GONGRA, Luis. **A Permanência do “Cinema de Atrações” nas Redes Sociais. O Cinema de Atrações não ficou preso no início do século XX, e sim permanece vivo em nossas redes sociais, sobretudo no TikTok.** São Paulo: CinePlot, 2022. Disponível em: <https://cineplot.com.br/a-permanencia-do-cinema-de-atracoes-nas-redes-sociais/>. Acesso: 3 out. 2022.

GUNNING, Tom. **Loïe Fuller and the Art of Motion Body, Light, Electricity, and the Origins of Cinema.** Camera Obscura, Camera Lucida, Cambridge: Cambridge University, 2003.

HARLIG, Alexandra. **Social Texts, Social Audiences, Social Worlds: The Circulation of Popular Dance on YouTube.** Dissertation Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University. The Ohio State University, 2019.

HASSEGAWA, Vanessa. **Website homepage.** Disponível em: <https://www.vanessahassegawa.com.br/> . Acesso em: 25 abr .2022

HASSEGAWA, Vanessa. **A Dança na Palma da Mão: coreografias que navegam pelas redes até as nossas telas individuais.** LOÏE. Magazine. Buenos Aires: 25 mai. 2023. Disponível: https://loie.com.ar/en/loie-12/entrevistas/a-danca-na-palma-da-mao-coreografias-que-navegam-pelas-redes-ate-as-nossas-telas-individuais/#_edn2 Acesso: 20 fev.2024.

ISHIGAKI, Yasuji. NINOMIYA. Masato (org). **Dekassegui: Palestras Exposições do Simpósio sobre Fenômeno chamado Dekassegui.** São Paulo: Estação Liberdade, 1992.

KATZ, Helena. **Danças Populares Brasileiras**. São Paulo: Rhodia S/A, 1989.

LEAL, V. João. **Do Corpo À Imagem: Paradoxos Da Presença No Meio Audiovisual**. Dossiê Corpos, Performances E Autenticidade Na Cultura Digital e Visual, Rio de Janeiro: UERJ, 2022.

LESSCHAVE, Jacqueline. **Merce Cunningham – O Dançarino e a Dança**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.

LISBOA, Vinícius. **Reconstrução do Ministério é primeira tarefa na área da cultura**. Agência Brasil. Rio de Janeiro, 31 jan. 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2022-12/reconstrucao-do-ministerio-e-primeira-tarefa-na-area-da-cultura> . Acesso: 5 fev. 2024.

LISTA, Giovanni. **Loïe Fuller: danseuse de la Belle Époque**. Paris: Editions d'Art Somogy, 1994.

LOUPEE, Laurence. **Poética da dança contemporânea**. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MARINHO, **Nirvana**. São Paulo. Disponível em: <https://www.instagram.com/nirvana.terapeuta/> . Acesso: 19 fev. 2024.

MARQUES, Jéssica. **Conheça Aline Maia, coreógrafa e dançarina que é sensação em clipes de Anitta**. O Globo. Rio de Janeiro: 14 jan. 2024. Disponível: <https://oglobo.globo.com/rio/noticia/2024/01/14/sintonia-com-anitta-conheca-aline-maia-coreografa-e-dancarina-do-vidigal-que-e-sensacao-em-clipes-da-cantora.ghtml> Acesso: 20 fev.2024.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008, p. 37, 43, 75,77-81,105.

MICHAELIS, Henriette. **Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2022. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/prosear/> Acesso: 4 mar. 2022.

MOTTA, Everson. **Dança das Lives**. In: SANTAELLA, L. MOTTA, E. Dança sob o Signo do Múltiplo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2020, p. 159-165.

MUSEUM OF MODERN ART (MOMA). **Charles Atlas: acervo**. Disponível em: <https://www.moma.org/artists/31211>. Acesso: 2 fev. 2024.

NAVAS, Cássia. **Dança e Recepção: Questões & Três Partituras**. In: SANTAELLA, Lucia. MOTTA, Everson (org.). Dança sob o Signo do Múltiplo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2020, E-book, p.7-16

Dança no Brasil, entre culturas. In: NAVAS, Cássia, LAUNAY, Isabelle e ROCHELLE, Henrique (org.). *Dança, História, Ensino e Pesquisa — Brasil — França, ida — e — volta*. Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará, 2017, p. 21-34.

Os desenhos dos desenhos da dança. Catálogo da exposição Desenhos da Dança — curadoria Estela Sahn. São Paulo: AS Studio, 1996.

Topologias do Espetáculo: Arte e Identidade Hoje. Local, Regional, Global: Desafios Híbridos. VII Seminário Interno de Pesquisa do PPG Artes da Cena 2020 Mario Santana. Campinas: Unicamp. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UHNvQ0XNve0>> Acesso: dez. 2020 a 2 jan. 2021.

ORLANDI, p. Eni. **Análise de Discurso.** Campinas: Pontes Editores, 2020, p. 13-15.

PECORA, Luisa. **Documentário recupera a trajetória de Alice Guy-Blaché — A primeira cineasta da história. Mulher no Cinema.** São Paulo, 20 out. 2020. Disponível em: <https://mulhernocinema.com/entrevistas/documentario-recupera-trajetoria-de-alice-guy-blache-a-primeira-cineasta-da-historia/> Acesso: 1 out. 2023.

PEIXOTO, Mário. **Limite** [Filme]. Brasil: Filmeiro, 1931. 1 DVD (120 min).

REBS, R. Rebeca; CHIES, Luiza. **Pandemia e as motivações sociais para a produção de ciberdanças no TikTok.** *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, nº 44, janeiro/março de 2021, p. 9

REBS, R. Rebeca. **Social network dance: entendendo a dança em plataformas de redes sociais.** In: DUARTE, Gustavo, CASTRO, Daniela, PALUDO, Luciana. *Dança no RS — Memórias e Perspectivas*. Santa Maria -RS: Arco Editores, 2022, p. 158-173.

RIBEIRO, Mônica. **Pesquisa em dança: processos e travessias.** UFBA, 2013, p. 77 – 81. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revistadanca/article/view/7184> Acesso: 02 out. 2020.

ROSENBERG, Douglas. **Screendance Inscribing the Ephemeral Image.** Nova York: Oxford University Press, 2012.

Observações sobre Dança para a Câmera, um Manifesto. In: *Dança em Foco — Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 311-328.

ROSINY, Claudia. **Videodança: História, Estética e Estrutura Narrativa de uma Forma de Arte Intermidiática.** *Dança em Foco — Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, p. 115-150, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **A Dança como Linguagem**. Dança sob o Signo do Múltiplo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2020, p. 67.

Comunicação Ubíqua – Repercussões na Cultura e na Educação. São Paulo: Paulus, 2013.

Matrizes da Linguagem e Pensamento. São Paulo: Iluminuras, 2001, p. 20, 383-384, 390.

SANTANA, Mario Seminário. Mesa-redonda **Topologias do espetáculo: arte e identidade hoje**. **Seminário Interno Mario Santana**. Campinas, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UHnvQ0XNVe0> . Acesso: 2 jan. 2021.

SANTOS, Ethienne; MENON, Isabela *et al.* **É vício? Entenda os diferentes graus de dependência das redes sociais**. Folha de S. Paulo. 27 mai. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/05/e-vicio-entenda-os-diferentes-graus-de-dependencia-das-redes-sociais.shtml> Acesso: 28 set. 2023.

SPANGHERO, Maíra. **A Dança dos Encéfalos Aceso**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SIQUEIRA, Marita. **TikTok Cult: Entenda como coreografias do aplicativo invadiram a Bienal Sesc de Dança**. G1 Campinas: 9 out. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/noticia/2021/10/09/tiktok-cult-entenda-como-coreografias-do-aplicativo-invadiram-a-bienal-sesc-de-danca.ghtml> Acesso: 6 fev. 2024.

SILVA, Victor Hugo. **TikTok é a principal rede social utilizada por crianças e adolescentes no Brasil, diz pesquisa**. G1 Tecnologia. 16 ago. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/08/16/tiktok-e-a-principal-rede-social-utilizada-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-diz-pesquisa.ghtml> . Acesso: 15 ago. 2023.

WIKIPEDIA. **Alice Guy-Blaché**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_Guy_Blach%C3%A9. Acesso: 25 set. 2023.

WIKIPEDIA. **Linha discada**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Linha_discada. Acesso: 15 ago. 2023.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação**. Curitiba: Coleção Recém-Mestre Universidade Tuiuti do Paraná-UTP, 2006.

WOSNIAK, Cristiane; DURÃES, Daniele. **A comunicação do gesto criativo em videodança: vestígios autorais em Analívia Cordeiro**. Revista Temática V. 18 N. 12. João Pessoa: UFPB, 2022, p.82-83.

THEBAS, Isabella. **A Origem do Cinema**. In: Instituto de Cinema. São Paulo. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema#:~:text=No%20entanto%2C%20foi%20a%20inven%C3%A7%C3%A3o,se%20originou%20o%20termo%20cinema.>> Acesso: 12 ago. 2022.

TOLGYESI, F. Gabriel. **Sobre Loïe Fuller e danças serpentinhas: histórias, citações e reativações**. Campinas: Programa de Pós-graduação em Artes da Cena, nível Mestrado. Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, 2020.

TRIBOS, Ballet Teatro. **Perfil de Facebook**. Belém. Disponível em: https://www.facebook.com/tribos.balletteatro/?locale=pt_BR . Acesso em: 15 fev. 2024.

UNIDAS, Nações. **Chefe da Organização Mundial da Saúde declara o fim da COVID-19 como uma emergência de saúde**. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/230307-chefe-da-organiza%C3%A7%C3%A3o-mundial-da-sa%C3%BAde-declara-o-fim-da-covid-19-como-uma-emerg%C3%Aancia-de-sa%C3%BAde>. Acesso: 29 ago 2023.

UNGER, Ana. **Mapa Cultural**. Belém. Disponível em: <https://mapacultural.pa.gov.br/agente/51522/#info>. Acesso: 16 fev. 2024.

VARELLA, Drauzio. **Como não exagerar no uso de telas durante a pandemia**. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/psiquiatria/como-nao-exagerar-no-uso-de-telas-durante-a-pandemia> . Acesso: 1 out. 2023.

VENTUNA, Rafael, HASSEGAWA, Vanessa. **Danças Confinadas: Durante o isolamento social, dançarinos de todo o mundo experimentam possibilidades para evitar a paralisia criativa e a ferrugem no corpo**. Revista Bravo! São Paulo: 29 de abril de 2020. Disponível em: <https://medium.com/revista-bravo/dan%C3%A7as-confinadas-45d4278ed37e> Acesso: 28 ago.2023.

VIEIRA, L. João. **O Visionário Cinema de Fluxo de Maya Deren**. Dança em Foco — Ensaios Contemporâneos de Videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, p. 16-17, 2012.

ZAMPIERI, Osmar. **São Paulo Companhia de Dança verbete**. São Paulo. Disponível em: <https://spcd.com.br/verbete/osmar-zampieri/>. Acesso: 19 fev. 2024.

Referências sobre os artistas entrevistados:

BRACCHI, Danilo. **Website Danilo Bracchi**. Belém, 2024. Disponível em: <https://danilobracchi.com/> Acesso: 19 fev.2024.

BRUM, Leonel. **Dança em Foco**. Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://dancaemfoco.com.br/o-projeto/#quem> Acesso: 19 fev.2024

Perfil Leonel Borges Brum. Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/5074181/leonel-borges-brum> Acesso: 19 fev.2024.

DOMENICO, Cynthia. **Soma Realizações.** São Paulo, 2021. Disponível em: <https://cynthiadomenico.wixsite.com/somarealizacoes/sobre> Acesso: 19 fev.2024

FERREIRA, Sarah. **Videodança Mais.** Florianópolis, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/@Videodancamais/xregexp> Acesso: 19 fev.2024.

Perfil Sarah Ferreira. Florianópolis, 2022. Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/4620785/sarah-ferreira> Acesso: 19 fev.2024

GRAÇA, Lílian. **Perfil Lílian Seixas Graça.** Salvador, 2022. Disponível em: <https://www.escavador.com/sobre/9015772/lilian-seixas-graca> Acesso: 19 fev.2024.

SOARES, Alex. **Website Alex Soares.** São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.alexsoares.art/> Acesso: 16 fev.2024.

Perfil projeto Mov_oLA no Instagram. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/projetomovola/>. Acesso: 16 fev.2024

Redes sociais analisadas neste estudo:

BYTEDANCE. In: TikTok. Disponível em: <https://www.bytedance.com/en/>. Acesso: 2 abr. 2021.

GOOGLE. In: YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/about/>. Acesso: 2 abr. 2021.

GOOGLE. In: YouTube Shorts. Disponível em: https://www.youtube.com/intl/pt-BR_ALL/creators/shorts/ Acesso: 13 fev. 2024.

META. In: Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/meta>. Acesso: 14 fev.2024.

META. In: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/Meta>. Acesso: 14 fev.2024.

Eventos, festivais e mostras de videodança mencionadas:

CENTRO COREOGRÁFICO. **Convocatória Mostra On-line de Videodanças Corps em Perspectiva 2020-2021**. Rio de Janeiro. Disponível em:

<https://centrocoreografico.wordpress.com/2020/11/23/convocatoria-mostra-on-line-de-videodancas-corpos-em-perspectiva-2020-2021/> . Acesso: 6 fev. 2024.

FOCO. Dança em. **Sobre o projeto**. Rio de Janeiro. Disponível em:

<http://dancaemfoco.com.br/projeto/> . Acesso: 1 set. 2023.

GRIS. Nave. **Chamamento: GIRA — Mostra Nave Gris de Videodança**. São Paulo, 2020. Disponível em:

<https://navegris.com.br/projetos/projeto/21/Chamamento:-GIRA---Mostra-Nave-Gris-de-Videodan%C3%A7a> . Acesso: 6 fev. 2024.

DANÇA, Prosa, Vídeo. **Website prosa, vídeo e dança**. São Paulo, 2015.

Disponível em: <https://prosavideoedanca.wixsite.com/prosavideoedanca>

Acesso: Acesso: 6 fev. 2024.

SESC SP. Bienal de Dança 2021. Campinas, 2021. Disponível em:

<https://bienaldedanca2021.sescsp.org.br/programacao/mostra-de-videodancas-dancas-para-todas-as-telas/> . Acesso: 6 fev. 2024.

ANEXO I

Perfil dos Entrevistados

Alex Soares (São Paulo – SP)

É coreógrafo e videomaker, residente em São Paulo. Como coreógrafo convidado, trabalhou com as principais companhias de dança nacionais, como Balé Teatro Guaíra (PR), Balé da Cidade de Niterói (RJ), Balé Teatro Castro Alves (BA), Cia Sesc de Dança (MG), Ribeirão Preto Cia de Dança (SP), Corpo de Baile do Amazonas (AM) e Balé da Cidade de São Paulo (SP). Também fez trabalhos internacionais para as seguintes companhias: Noord Nederlands Danse (Groningen, Holanda), Northwest Dance Project (Portland/EUA), Balé Nacional Chileno (Santiago/Chile) e a Hubbard Street Dance (Chicago/EUA). Criou e dirige o Projeto Mov_oLA, plataforma de criação artística que ganhou 2 prêmios APCA de dança, foi vencedor do prêmio de júri do Guia Folha de S. Paulo, vencedor do Prêmio Governador do Estado de São Paulo para a Cultura e finalista do prêmio da revista Bravo! Desde outubro de 2018 também atua como Diretor Artístico da Cia Jovem de Dança de Jundiaí.

Cynthia Domenico (São Paulo – SP)

É artista multimídia. Trabalhou com diretores como Jorge Garcia, Guy Alloucherie, Claudia Müller, Leticia Sekito, entre outros. Em 2010, ganhou o Prêmio Mostra de Artistas no Exterior da Fundação Bienal de São Paulo, para estreiar a performance *Como nascem as estrelas?* na Mostra ZAAT010 em Lisboa, Portugal. Desde 2007 pesquisa a transmidialidade na dança e cria coreografias por meio de diferentes suportes. Tem uma vasta produção em videodança: *Fuga em dor maior* (2010) estreou no programa Primeiro Passo do SESC Pompéia (SP), com curadoria de Helena Katz. *Sozinhos entre Fatias* (2011) participou de mais de 14 festivais e mostras internacionais. Foi selecionada para a Mostra Melhores Filmes Latino II do Latino — Festival de Curta Metragem Latino-Americano de Berlim (2011) e foi finalista do Festival Plataforma Berlin: UferStudios, Berlin (2011). Desde 2011, vem ministrando oficinas de videodança no Brasil e no exterior. Em 2014, estreou a instalação

interativa em videodança para painel LED Framing Body na Galeria Digital do Sesi-SP, Mostra Performance — Expressões Vibrantes com curadoria de Marília Pasculli e Tanya Tost, que, em 2015, integrou a programação da Bienal SESC de Dança. Em 2017, estreou a performance interativa *1,2,3 gravando!* no SESC Pinheiros, fez uma residência artística no ETA do SESC Sorocaba, onde desenvolveu a obra *Tanz_Illusori* e ganhou uma bolsa para participar do LAB-VD Laboratório de Desenvolvimento de Projetos em Videodança do Festival VideodanzaBA, em Buenos Aires. Em 2019, participou do Brasília Mapping Festival ao lado de artistas como VJ Spetto e Pedro Zaz. Em 2020, ganhou os editais PROACLAB Aldir Blanc da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo com o Festival Ativação Criativa, o edital Aldir Blanc da Secretaria de Cultura do Município de Botucatu para a realização da videodança *Devagar também é Pressa* e o edital Olhar para Dentro da Secretaria de Cultura do Município de Botucatu com a oficina Dançando para a Tela.

Danilo Bracchi (Belém – PA)

Artista-pesquisador, ator, bailarino, coreógrafo, performer e gestor cultural articulador em Belém do Pará. Possui Graduação em Teatro pela Universidade Federal da Bahia (2007), Especialista em Gestão Cultural pela Universidade Estadual Santa Cruz UESC (Ilhéus — Bahia), Mestrando em Educação pela Universidade de la Empresa UDE (Montevideu — Uruguai). Atualmente, é Técnico em Gestão Cultural na Fundação Cultural do Estado do Pará e Diretor da Companhia de Investigação Cênica. Coordenador do Projeto Conexão Curimbó (Residência — Convocatória — Oficinas e Intercâmbio). Tem experiência nas áreas de Artes Cênicas, interpretação em dança e circo, coreografias e performance. Atuando principalmente nos seguintes temas: Processos Criativos, Contato Improvisação, Dança e Fotografia, Videodança, Produção e Gestão de Projetos em Dança e Circo. Danilo Bracchi, Bailarino e Produtor da Companhia Viladança em Salvador — BA de 1999 a 2007, com a Companhia participou do Brasil Move Berlim em 2003, do Projeto Palco Giratório-Sesc em 2006, Projeto Rodando a Bahia 2006. Graduado em Licenciatura em Teatro pela UFBA, sai da Companhia Viladança, indo a Paris fazer cursos em dança contemporânea no Centre National de la Danse (CND). Coordenador do Projeto *Conexão Curimbó* Prêmio Funarte Klauss Vianna

2009/2010/2012 e 2015, oferecendo residência artística em Dança, na cidade de Belém do Pará. Ganhador da Bolsa Pesquisa Experimentação do Instituto de Artes do Pará 2008, performance interface em dança e fotografia, 2010 *Curimbó*, desenvolvendo uma tríade dança-percussão-vídeo, tendo como resultado um videodocdança sobre processo criativo e a influência da percussão do instrumento Curimbó no corpo do intérprete de dança contemporânea e em 2014 *Uma Coreografia para minha calça*, solo performance/contação de histórias através dos vestíveis e instalação fotográfica). Em 2010 ganha a Bolsa de Residência Artística em Artes Cênicas da Funarte, viajando para Berlim e Paris participando das aulas nos estúdios Tanzfabrik, Laborgras, Maraméo, Studio 152, com Brita Pudelko (Klein Technique), Maya Lipsker (Gaga), Renate Graziadei (contemporâneo), Minako Seki (Butoh) e Nina Dipla, em Paris, na Menagerie de Verre. Prêmio Funarte Petrobrás de Estímulo ao Circo Carequinha 2012, espetáculo circense com técnicas de trapézio, dança e acrobacias, *Ciao, Bonanotte, finito...*, encontro da Bailarina Fassbinder com o Clown Black. Com o núcleo de videodança participou como intérprete em *Acalmia* — 2009, como diretor e coreógrafo em *REBUÇADO* – 2015 (selecionado em 18 Festivais nacionais e internacionais), como Intérprete em *Dancer Fassbinder* — 2017(Selecionado em 8 festivais), os vídeos estão no Youtube. Apresentou trabalhos em 2018/19 nos países: Chile, Argentina, México e Espanha.

Leonel Brum (Rio de Janeiro – RJ)

É doutor em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ e diretor artístico do projeto Dança em Foco. Realizou pesquisa pós-doutoral pela Universidade de Lisboa – Ulisboa (2017-2018). É professor e coordenador dos cursos de dança do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará – ICA/UFC e coordenador do Midiadança: Laboratório de Dança e Multimídia, da UFC. Também atua como coordenador da equipe brasileira do projeto TEPe: Technologically Expanded Performance (2018-2020), uma parceria entre a UFC e Ulisboa representada pelo prof. Dr. Daniel Tércio, em Portugal. É membro do Conselho Consultivo da Rede Ibero-americana de Videodança para produção da Bienal Corpo, Imagem e Movimento, Madri/Espanha (2019). Foi coordenador de Dança da Fundação Nacional de Artes Funarte/Ministério da Cultura. Atuou também como bailarino,

coreógrafo e ator profissional. Tem livros e artigos publicados sobre dança, videodança, história da dança e produção cultural nas artes.

Lílian Graça (Salvador – BA)

Coreógrafa, dançarina, professora de dança e videasta. Graduada em dança, mestre em coreografia, e doutora em artes cênicas com a pesquisa *A percepção cinestésica na videodança: reverberações empáticas entre corpos de carne e da tela*, pelo PPGAC — UFBA, em que faz uma articulação teórico-prática, envolvendo a criação de 13 videodanças.

Além de uma longa experiência como coreógrafa no Brasil e Alemanha — país que viveu por 18 anos — atualmente, tem-se ocupado, como artista-pesquisadora, em correlacionar processos de criação, empatia estética, percepção, cognição e imersão na dança e na videodança: experimentando metodologias criativas, realizando obras, ministrando oficinas, cursos, palestras e publicando textos na área.

Desde 2011, tem participado com diferentes obras em festivais nacionais e internacionais de videodança.

Sarah Ferreira (Florianópolis – SC)

É performer, educadora e artista multimídia. Membro da Rede Iberoamericana de Festivais Internacionais de Videodança (REDIV). Curadora convidada no Festival Internacional de Vídeo & Dança — Dança em Foco. cursou a Graduação e Mestrado em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina — UDESC, com a pesquisa *Ativismo Curatorial da Videodança sobre a curadoria online dos eixos propostos no canal de pesquisa Videodança+* dedicado à investigação das diversas poéticas que surgem da relação entre corpo e câmera, dança, imagem, movimento e edição. Doutoranda no programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense (PPGCA/UFF).

ANEXO II

BALANÇO DAS ENTREVISTAS

Figura 13 — Tabela com o balanço das entrevistas

Artista-pesquisador	Cidade estado país do artista	Data da entrevista	Tempo de entrevista	Número de páginas de transcrição	Número de palavras	Biografia
Alex Soares	São Paulo-SP	22/08/2022	1'57''	7	2.491	https://www.alexsoares.art/
Cynthia Domenico	São Paulo-SP/ Montevideu- URU	20/05/2023	0'40''	7	2.391	https://cynthiadomenico.wixsite.com/somarealizacoes/sobre
Danilo Bracchi	Belém-PA	07/05/2022	1'14''05'''	5	1.812	https://danilobracchi.com/
Leonel Brum	Rio de Janeiro-RJ	08/03/2023	2'10''46''	11	4.174	https://spcd.com.br/verbetes/leonel-brum/ https://dancaemfoco.com.br/
Lilian Graça	Salvador-BA	11/07/2022	1'04''32''	8	3.167	https://www.escavador.com/sobre/9015772/lilian-seixas-graca
Sarah Ferreira	Florianópolis-SC	05/05/2022	1'16''34'''	6	3.006	https://www.escavador.com/sobre/4620785/sarah-ferreira https://www.youtube.com/@Videodancamais/xregexp

Elaborado pela autora