

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS**

Carlos Eduardo Guimarães

**Audiovisual e Dança: hibridismo das artes e suas aproximações pós
pandemia.**

Juiz de Fora
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Carlos Eduardo Guimarães

Matrícula: 120390002.

**Audiovisual e Dança: hibridismo das artes e suas aproximações pós
pandemia.**

Orientação: Alessandra Souza Melett Brum(UFJF)

Co-Orientação: Andréa Bergallo Snizek (UFV)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares, Linha de pesquisa: Cinema e Audiovisual.

Juiz de Fora
2025

AGRADECIMENTOS

Preciso começar agradecendo, sim, às energias vivas e presentes que me deram força e coragem para seguir adiante. Principalmente após o momento da iniciação, que aconteceu durante a elaboração desta dissertação: os “meus” Orixás, Logun Edé e Yemanjá, estiveram ao meu lado.

Acredito que a fé seja um combustível e uma fonte de inspiração para alcançar lugares melhores. Duvidei de mim e dos meus caminhos, pois venho de uma família de classe baixa, onde o estudo e as melhores oportunidades não são fáceis, nem uma realidade tão acessível. Em uma família de 8 filhos, sou o primeiro a me graduar e a conquistar o título de mestre em uma Universidade Federal. No entanto, foi a minha fé e a minha vontade de ser melhor que me ajudaram a sair da minha cidade, estudar e buscar trilhar os caminhos que acredito que me farão crescer e me desenvolver. Agradeço a mim mesmo por isso, por não ter desistido, principalmente da ARTE.

Agradeço aos meus pais, Auxiliadora e Maurilho, que, mesmo diante de todas as dificuldades, nunca deixaram de me apoiar e sentir orgulho do filho artista e gay que buscou na universidade uma oportunidade de crescimento.

Agradeço às minhas orientadoras, Alessandra Brum e Andréa Bergallo, que me deram suporte, compartilharam seus conhecimentos e me proporcionaram a oportunidade de realizar esta pesquisa. São professoras em quem confio ainda mais, pois são pessoas e profissionais ímpares, que demonstraram cuidado e carinho comigo ao longo deste percurso. Sou grato pela partilha.

Agradeço à minha banca pela presença e pela oportunidade de troca; vocês foram fundamentais para esta pesquisa e para o meu desenvolvimento acadêmico.

Agradeço ao PPGACL, aos demais professores do programa, às secretárias e a todos os funcionários. Obrigado por acolherem um artista da dança, ouvirem a pesquisa e trazerem a ela novos olhares e conhecimentos, enriquecendo a trajetória como pesquisador.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

RESUMO

A dança, enquanto arte intermediária, propõe discussões e estudos sobre sua relação com o teatro, o cinema e as artes visuais. A videodança surge como uma linguagem fronteiriça, resultado do intercâmbio entre a dança e o cinema, que, além de aproximar essas duas artes, cria um espaço para experimentação e novas formas de fazer arte híbrida, fruto da convergência entre essas duas grandes áreas. Com a globalização e a expansão da internet e das redes sociais, as relações entre as artes e as tecnologias se tornaram um tema relevante nos estudos da área, especialmente no que tange à produção, distribuição e consumo de bens audiovisuais. Esta pesquisa tem como objetivo, a partir da análise bibliográfica e de entrevistas semi-estruturadas, ampliar as discussões sobre a videodança durante a pandemia de COVID-19, refletindo sobre as questões pertinentes a esse universo híbrido das artes, especialmente entre o cinema/audiovisual e a dança. A investigação busca compreender, por meio de artistas que vivenciam as produções artísticas para e com a dança e o audiovisual, como se deu a relação entre a dança e o vídeo durante o período pandêmico, além das transformações provocadas por essa interação. O estudo também visa esboçar os caminhos dessa hibridização das artes no cenário atual, aprofundando o conhecimento sobre o cinema/audiovisual e suas relações com a dança, e entendendo como os artistas da dança buscaram criar, produzir e exibir suas obras em espaços virtuais e nas redes sociais, como Instagram, TikTok e YouTube. Foram realizadas entrevistas com Leonel Brum, diretor do Festival Dança em Foco, professor e pesquisador de videodança; Cecília Cherem, Bruno Psi, artistas da dança e integrantes do Grupo NUN de Juiz de Fora/MG; e Mayara Alvim, artista, professora e pesquisadora, que trabalharam com videodança durante a pandemia, produzindo o filme de dança ou curta-metragem “Pra tirar você da chuva”. Ainda não é possível definir com clareza os caminhos que as artes, especialmente a videodança, seguirão no futuro. No entanto, é evidente, pelos inúmeros vídeos disponíveis em diversas plataformas e redes sociais, que a relação entre dança e audiovisual foi impactada pela pandemia. As práticas se adaptaram aos novos meios e continuam em transformação. As linguagens tendem a se misturar, hibridizar e desconstruir conceitos, à medida que artistas experimentam e criam com a linguagem do vídeo.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; Videodança; Dança E Cinema; Produção Artística, Redes Sociais.

ABSTRACT

Dance, as an intermedial art, proposes discussions and studies about its relationship with theater, cinema, and visual arts. Videodance emerges as a border language, the result of the exchange between dance and cinema, which, in addition to bringing these two arts closer, creates a space for experimentation and new forms of making hybrid art, born from the convergence of these two major fields. With globalization and the expansion of the internet and social media, the relationships between the arts and technologies have become a relevant theme in the studies of the field, especially regarding the production, distribution, and consumption of audiovisual goods. This research aims, through bibliographic analysis and semi-structured interviews, to broaden the discussions about videodance during the COVID-19 pandemic, reflecting on the issues pertinent to this hybrid universe of the arts, particularly between cinema/audiovisual and dance. The investigation seeks to understand, through artists who experience artistic productions for and with dance and audiovisual, how the relationship between dance and video unfolded during the pandemic period, as well as the transformations provoked by this interaction. The study also aims to outline the paths of this hybridization of the arts in the current scenario, deepening the knowledge about cinema/audiovisual and its relations with dance, and understanding how dance artists sought to create, produce, and exhibit their works in virtual spaces and on social media platforms such as Instagram, TikTok, and YouTube. Interviews were conducted with Leonel Brum, director of the Dança em Foco Festival, professor, and videodance researcher; Cecília Cherem, Bruno Psi, dance artists, and members of the Grupo NUN from Juiz de Fora/MG; and Mayara Alvim, artist, professor, and researcher, who worked with videodance during the pandemic, producing the dance film or short film "Pra tirar você da chuva" ("To Take You Out of the Rain"). It is still not possible to clearly define the paths that the arts, especially videodance, will follow in the future. However, it is evident, through the countless videos available on various platforms and social networks, that the relationship between dance and audiovisual was impacted by the pandemic. Practices have adapted to new media and continue to transform. The languages tend to mix, hybridize, and deconstruct concepts, as artists experiment and create with the language of video.

KEYWORDS: Audiovisual; Videodance; Dance and Cinema; Artistic Production; Social Media.

Lista de Figuras

Figura 01- Print Screen de Breath- Videodança.....	23
Figura 02- Print Screen de Waves - Videodança.....	24
Figura 03- Print Screen de “Pra tirar você da chuva”	25
Figura 04- Frame do Videodança “Pra tirar você da chuva”	26
Figura 05- Frame da primeira personagem.....	26
Figura 06- Frame da segunda personagem.....	27
Figura 07- Frame da terceiro personagem.....	28
Figura 08- Frame do quarto personagem.....	28
Figura 09- Frame dos quatro personagens.....	37
Figura 10- Frame da Cena Final.....	38
Figura 11- Print Screen de “Real Life” de Pam de Brito.....	39
Figura 12- Print Screen de Dance Challenge de Amanda Araújo.....	42
Figura 13- Print Screen de Vai Vendo de Amanda Araújo.....	43
Figura 14- Print Screen de “para os olhos, a nuca é um mistério”	45
Figura 15- Print Screen da Vídeo Performance “Mãos”	50
Figura 16- Print Screen da Vídeo Performance “Fragmentos Efêmeros”	50
Figura 17- Print Screen- “Envolver” de Ohana Lefundes e Bruno Paiva.....	50
Figura 18- Leonel Brum.....	50
Figura 19- Cecília Cherem.....	50
Figura 20- Bruno Psi.....	50
Figura 21- Mayara Helena Alvim.....	50
Figura 22- Print Screen de Pesquisa no Google “Dancinhas do Tik Tok”	50
Figura 23- Print Screen da Videodança “Vênus”	50

SUMÁRIO

Introdução.....	8
Capítulo 1 - Dança e cinema.....	14
1.1 Dança e Audiovisual: para além de fronteiras convencionais.....	17
1.1.2 Videodança: a emergência de um corpo outro.....	19
1.1.3 Videodança: composição e poéticas.....	24
1.1.4 Videodança, Filme de Dança ou Filme Experimental?.....	27
1.1.5 A construção de uma narrativa independente e pessoal.....	31
1.1.6 Reflexões imagéticas.....	36
Capítulo 2 - Era Digital e a Dança nas Mídias Sociais.....	38
2.1 Era Digital e Midiática.....	38
2.1.1 A Dança no Tik Tok e Instagram.....	42
2.1.2 Videodança, Ciberdança, novos conceitos para a dança na tela.....	54
2.1.3 Dança em Foco: Festival de Videodança.....	57
Capítulo 3 - Entrevistas Realizadas.....	60
3.1 Entrevista com Leonel Brum.....	61
3.2 Entrevista com Cecília Cherem e Bruno Psi.....	72
3.3 Entrevista com Mayara Helena Alvim.....	81
4. A Dança no Audiovisual: discussões a partir das entrevistas.....	86
5. Considerações Finais.....	94
Bibliografia.....	96

Introdução

Um bailarino/coreógrafo em frente a um computador, abrindo o software de edição de vídeo e pensando; “Como compor algo com essas imagens? Como transformar o que foi feito para o palco, em vídeo?”. Este foi o início de todas as indagações que geraram a proposta desta dissertação. O encontro imposto, de certa forma, com o universo do vídeo, no início da pandemia Covid-19 em 2020 provocou “des-organizações” não apenas corporais, mas possibilitou o encontro de novas maneiras de produzir, pensar e enxergar as artes, e aqui a arte da dança.

Os vídeos de dança sempre fizeram parte da minha história, seja nos videoclipes de artistas que acompanhei durante a vida ou nos vídeos que eram acessados via internet. Descubro a videodança num festival de dança que oferece workshop de videodança ou dança para videoclipe, nos anos 2012 provavelmente, mas até então, estava interessado em aprender a dançar os mais variados estilos.

Na graduação em Dança da Universidade Federal de Viçosa/UFV, junto com a pandemia 2020/2021, tornou-se necessário produzir uma videodança do espetáculo que estava sendo criado em uma primeira iniciação científica, intitulada de “Estudos De Composição Em Dança/Performance: os arquétipos do tarot como referência motivacional para um processo de criação”, orientado por Andréa Bergallo Snizek, pois não haveria a possibilidade de apresentar o espetáculo em palco como descrito no projeto e assim buscamos auxílio de um profissional do vídeo para conseguir editar e pensar a proposta de vídeo. Surge a videodança intitulada “[Tautocronia](#)”¹ publicada via youtube, no canal do Núcleo de Estudos e Práticas

¹ Neste trabalho, iremos adicionar hiperlinks de obras de videodança criadas e/ou produzidas por outros artistas em plataformas online, como youtube, instagram e tiktok.

Artístico Corporais/NEPARC², em funcionamento na UFV, dirigido por Andréa Bergallo Snizek.

Após este processo de criação em videodança, cursando a disciplina DAN 418 - Dança Contemporânea V - Videodança, que cai como uma luva naquele momento, foi possível compreender um pouco mais desse ambiente e dessa forma de produzir arte e assim de fato realizar a produção de uma obra especificamente em audiovisual/videodança, num momento oportuno em que os editais de fomento ou auxílio para artistas solicitaram as produções de obras de dança em audiovisual.

Esse momento gerou a necessidade de estudar especificamente a produção de videodança na pandemia e as relações entre dança e tecnologia, os programas de edição, as possibilidades de registros e gravações via smartphone e o processo de criação a distância/online, possibilitando a segunda iniciação científica que visou estudar a dança para o vídeo, e experimentar uma nova produção de videodança online e remota. Com as ferramentas disponíveis no momento, surgiu a videodança intitulada de “[Ebori](#)”, publicada via Youtube com divulgação nas redes sociais.

A partir dessa experiência/produção emergiram novas questões, pois as circunstâncias ainda eram de estranhamento e novidades. Com poucas possibilidades e/ou familiaridade com tais modos de produção, como seguir trabalhando? Como me manter durante um período tão atípico?

Deveria, então, pensar e estudar a partir de conhecimentos do audiovisual e do cinema para ampliar o potencial criativo dos trabalhos e de alcance das obras?! E aqui chegamos, comprometidos com uma pesquisa fundamentada em relações

² O Núcleo de Estudos e Práticas Artístico Corporais tem como propósito a produção de conhecimento através de pesquisa e construção de espetáculos de Dança e Performance. Iniciou suas ações, em 2012, com a criação de seu primeiro espetáculo, chamado “Por enquanto é isso...”, com trabalhos de renomados coreógrafos, o carioca Alex Neoral (FOCUS CIA DE DANÇA/RJ), o do mineiro Vanilto Alves de Freitas, o Lakka, de Uberlândia, da premiada coreógrafa baiana, Ana Vitória e de Andréa Bergallo. Em 2015, estreou o espetáculo “Achados e Perdidos”, com criações de Andréa Bergallo (UFV) e de Camila Oliveira (UFV). Se apresentou no 8º Festival Internacional de Vídeo, Performance e Tecnologias, em Lisboa, InShadow, em Portugal com a instalação cênica Planta Baixa. Foi responsável, em parceria com o Departamento de Artes e Humanidades, pelas produções do II e III Seminário Argumentos do Corpo (2011 e 2015) e pelas Mostras Artes da Cena Contemporânea, I, II e III. Em 2019 realizou Residências Coreográficas com Vanilton Lakka-MG (Projeto Cópia), Mickael Veloso – RJ e Eduardo Torroja – Madrid – ESP (bailarino e colaborador de Win Vandekeybus/Bélgica). Aplicou a Residência Cópia (Lakka) no Inverno Cultural de São João Del Rei, no Festival De Inverno de Viçosa e em diversas Escolas Públicas da região – Zona da Mata Mineira. Em 2020, contemplado com o Prêmio Funarte Descentrarte, realizou as residências coreográficas On Line e Planta Baixa em escolas e cidades da região.

interdisciplinares entre conhecimento, neste caso, da dança e do audiovisual. Essa influência mútua entre imagens/vídeo e a dança/corpo, é visível em propostas de composição e ou processos de criação audiovisual, com essa relação pode-se produzir ilusões, enredos e dramaturgias para as coreografias, além de ampliar e diversificar as formas de percepção de quem cria e de quem recebe a obra, bem como a utilização das músicas e níveis de som na criação de nuances nos trabalhos desse gênero.

A dança como arte intermediática³ é um tema amplamente discutido tanto por suas relações com o teatro, com o cinema e as artes visuais, e os processos e resultados coreográficos foram afetados com o surgimento e o desenvolvimento do cinema e da televisão, e não diferente com a globalização, o surgimento e expansão da internet e das redes sociais.

A tecnologia aliada à arte tem se tornado pauta importante nos estudos voltados à área, sobretudo em questões ligadas à produção, distribuição e consumo de bens audiovisuais. Segundo Lisboa (2015, p.03), o campo das artes midiáticas nunca esteve tão complexo em suas formas expressivas como na atualidade. O desenvolvimento e uso das ferramentas digitais (como os smartphones, entre outros), ampliaram as possibilidades de produções audiovisuais, e se intensificaram com a pandemia do Coronavírus. Que promoveu um aumento da divulgação e publicação de trabalhos, em especial os artísticos, através das mídias virtuais. Afetando de diversas maneiras as produções artísticas, as relações entre artistas da dança e produtores audiovisuais, além de promover e deflagrar fragilidades sociais, políticas e econômicas.

Para além de mudanças de tipos de presença, em especial o impedimento físico, em sua maioria, artistas enfrentaram a emergência de incorporarem e dominarem conhecimentos sobre sistemas e técnicas do universo audiovisual, para e na concretização de seus projetos. Que podem se dar em parceria, seja para criações individuais, seja para as em grupo, o que requer o estabelecimento de

³ Conforme Klippel (2014), compreende-se aqui a dança como arte intermediática como um produto cultural marcado pela ausência de limites entre uma arte/mídia e outra, levando-se em consideração que não há formas artísticas/midiáticas “puras”, uma vez que todos os tipos de arte e de mídia se relacionam de muitas maneiras e diversas.

equipes técnicas especializadas em produções artísticas desse gênero, ou podem implicar em estudos, testes e práticas pessoais/empíricas, devido a falta de verbas para a contratação de equipe técnica especializada.

Os processos coreográficos em dança sofreram alterações, em especial, através do amplo acesso à internet. O que anteriormente era produzido tendo como referência o palco/teatro, começou a ser pensado para o vídeo/tela. Essa aproximação da dança e do cinema, aproximou profissionais dessas artes, pois, criadores de dança, começaram a pensar e produzir não somente coreografias para os palcos, mas também vídeos ou registros de seus trabalhos, enquanto os criadores de filmes/vídeos também produzem pensando dança, com as imagens presentes nos vídeos e suas edições, através das obras criadas com bailarinos e coreógrafos.

A intensificação da relação entre dança e audiovisual gerou novas questões; Como os artistas estão lidando com as aproximações impostas pela pandemia, para e nas suas criações? Como alcançaram, ou não, produzir obras no formato audiovisual tanto para editais, como para redes sociais? Que tipo de estratégias utilizaram para concretizarem criações no formato audiovisual? Quais tipos de conhecimentos acerca do audiovisual, programas de edição, e técnicas de filmagem/cinema recorreram para a efetivação das produções?

Esta pesquisa tem como objetivo desenvolver e aprofundar conhecimentos sobre os conceitos e práticas fundamentados nas relações entre vídeo e dança principalmente no contexto pós pandêmico, por artistas da área. Objetiva-se, a partir da pesquisa, ampliar o olhar acerca das questões pertinentes a este universo e processos híbridos, mais especificamente, entre cinema/audiovisual e a dança e paralelamente investigar o surgimento de estratégias de democratização/divulgação dos produtos/obras através das mídias e redes sociais durante e pós pandemia.

Busca-se ainda, conhecer, a partir da perspectiva de artistas que vivenciam produções desse gênero, compreender o entendimento a prática do conceito de hibridização nas artes no cenário contemporâneo. Tem-se como objetivos específicos:

- Investigar através dos artistas audiovisuais entrevistados, e suas criações, como se dá na prática estas relações híbridas, seus pontos positivos e negativos em estreita relação com o mercado de trabalho.
- Verificar a necessidade ou não de profissionalização nas áreas do audiovisual, para se adequar ao mercado de trabalho;
- Analisar como e onde buscam conhecimentos acerca do audiovisual e como aplicam em processos de criação artística;
- Identificar como se dão as criações artísticas e produções audiovisuais no período pós pandemia;

Como procedimento metodológico para a construção da pesquisa e dos argumentos, utilizo a revisão bibliográfica de autores da dança e videodança, que compreendem da videodança como uma linguagem, com produto/obra híbrida que se dá a partir da relação entre cinema e audiovisual como; Claudia Rosiny, Leonel Brum. Autores que tratam das relações entre corpo/vídeo/câmera como Fernanda Preta e Cristiane Wosniak, que trazem novos olhares para a dança para a tela, bem como novos conceitos sobre as danças nos ambientes virtuais; Autores do cinema e audiovisual como; Thomas Elsaesser e Cezar Migliorin, que tratam dos conceitos sobre o cinema como dispositivo; Flávia Cesarino Costa e Ismail Xavier, que trazem de conceitos sobre primeiro cinema e o discurso cinematográfico. E novas teses e pesquisas publicadas na dança e audiovisual com Carolina Natal, Sofia Franco Guilherme, Vanessa Oliveira Hassegawa e Eli Angelo Batista da Silva Lage.

A partir dos argumentos e conceitos desses autores, busco compreender o universo das artes na atualidade, suas relações com a internet e tecnologias, bem como as relações da dança com o audiovisual no cenário contemporâneo. Partirei de entrevistas semi estruturadas com artistas da dança e do audiovisual, para a construção de conhecimentos e observação de questões e novos olhares para este cenário, e como parte importante na busca por respostas e atendimento das questões que norteiam a dissertação, na construção dos resultados e discussões pertinentes a esta pesquisa.

No primeiro capítulo apresentarei um breve histórico das relações entre dança e cinema, a partir de algumas obras em videodança. Discutindo algumas mudanças nos modos de produção e estética relacionando-as com as encontradas no contexto

contemporâneo das artes. Abordando perspectivas das narrativas, nomenclaturas ou classificações sobre a dança no audiovisual que permeiam o meio na atualidade e das questões que envolvem a produção de vídeodança durante o período pandêmico e pós-COVID-19.

No segundo capítulo apresento a “Era Digital”, tratando das relações entre tecnologia, redes sociais e as artes, através de vídeos exibidos ou publicados em festivais de cinema, de vídeodança ou obras produzidas e publicadas para redes sociais. Trato de plataformas virtuais como o Tik Tok e Instagram e os vídeos publicados por artistas da dança e audiovisual, e apresento o festival dança em foco, seu histórico, as obras bibliográficas publicadas em suas edições como parte deste capítulo.

No terceiro capítulo, apresento ainda, associadas aos conteúdos citados, as entrevistas realizadas com artistas, bailarinos e coreógrafos, com diretor de festival de vídeodança e pesquisadores que produziram ou tiveram relações com a dança e a vídeodança. A saber: Leonel Brum, diretor artístico do festival dança em foco; Integrantes do Grupo NUN de Juiz de Fora - Cecília Cherem, diretora artística e bailarina; Bruno Psi, produtor e bailarino; Mayara Alvim, professora e arte educadora de dança.

No quarto capítulo, essas entrevistas trarão para a pesquisa conhecimentos e informações importantes, acerca de quem participa e trabalha ativamente com as relações entre dança e audiovisual, para que possamos estabelecer relações e respostas para as perguntas que norteiam essa dissertação. Pretende-se trazer discussões importantes no atual momento para a dança e o audiovisual, estabelecendo relações entre as bibliografias que estruturam a dissertação e as entrevistas realizadas, bem como, com as novas publicações e produções de vídeo e dança.

Concluo a dissertação com considerações acerca dos estudos e entrevistas realizados, as obras citadas e as reflexões ao momento em que se encontram as relações entre dança e audiovisual, redes sociais, ou seja, o audiovisual online.

Capítulo 1 - Dança e cinema

Um dos primeiros registros de dança através das câmeras, escrito nas maiorias dos artigos e textos acadêmicos, sobre o início das relações entre dança e cinema ficou conhecido como [Annabelle's 26 butterfly dance](#), registro realizado entre 1894 a 1896 por Thomas Edison, que tinha como característica os movimentos da dança "[Serpentine Dance](#)" de Loïe Fuller, pioneira da dança moderna e iluminação teatral, que continha movimentos livres e serpenteados, com uso de um figurino de seda que permitia estabelecer uma relação com a iluminação do palco, explorando essas relações. Segundo Antonieta Acosta (2012, p.23);

Em 1895, uma adaptação da Serpentine Dance⁴ tornou-se um dos primeiros filmes coloridos da história do cinema. Produzido pelo reconhecido inventor Thomas Edison (1847-1931), o filme Annabelle's Butterfly Dance, exibia a dançarina Annabelle Whitford Moore executando uma dança similar à de Fuller. No filme, a dançarina permanece em movimento, dominando completamente o espaço fechado da tela, imposto pelos limites do enquadramento cinematográfico. Em geral, os primeiros filmes de dança eram reproduções curtas de coreografias simples, realizadas num espaço restrito e capturadas por um ponto de vista fixo, determinado pelo posicionamento da câmera de filmagem.

Para Eli Angelo B. S. Lages (2018) um dos primeiro registro foi "[Carmencita](#)", visto que em sua dissertação, descreve outros filmes disponíveis no site da [Library of Congress](#), que datam o período tido como o início das relações entre cinema e dança, e para o autor "a bibliografia acessada é caracterizada por uma imprecisão da data inaugural do primeiro registro de dança".

No entanto, é importante revelar que uma rápida pesquisa ao site da Library of Congress (a biblioteca do congresso norte-americano) apontou que o primeiro registro de dança em filme foi Carmencita; título e nome da dançarina espanhola capturada em filme. Possui uma duração de 21 segundos e foi filmado por William Heise entre 10 e 16 de março de 1894. O site da Library of Congress segue listando outros registros fílmicos de dança nos anos seguintes, entre os quais citamos: [Dickson experimental sound film]⁶ de 1895, A "tough" dance de 1902, A nymph of the waves de 1900 (provavelmente)⁷, Crissie Sheridan de 1897 (outra dança serpentina), Comedy cake walk de 1903 e vários outros. A decisão de citar estes, entre tantos, se refere ao fato de termos assistido a estes através do perfil oficial

⁴Serpentine Dance, da reconhecida dançarina e atriz norte-americana Loie Fuller (1862-1928), marcou definitivamente o desenvolvimento das artes tecnológicas, especialmente a dança. (ACOSTA,2012)

da Library of Congress na plataforma do YouTube. (LAGES, 2018, p.27)

Em 1920, com o advento do cinema e o desenvolvimento do filme sonoro, as possibilidades e composições tanto cinematográficas quanto teatrais cresceram e os espectadores puderam apreciar obras em tempo real, no teatro, ou em reproduções nas telas cinematográficas, em primeiro momento com as câmeras estáticas e com perspectiva frontal, como no teatro, e com as coreografias e filmes de Busby Berkeley (1895-1976)⁵, a câmera passou a ganhar mobilidade, e mudar as perspectivas estéticas dos filmes de dança.

Busby libertou a câmera, colocando-a em toda sorte de posições inclusive em guias, a fim de chegar à altura que favorecesse a imagem que ele queria. Ele a colocou, não somente acima das cabeças dos dançarinos, mas também entre suas pernas, debaixo d'água, por cima de edifícios, focalizando o corpo feminino com um erotismo fetichista ou como "objeto" para as suas formações surrealistas. Foi também responsável por planos seqüência memoráveis. (GOMES DE MATTOS, 2010)

Assim como as câmeras e os equipamentos de gravação estavam sendo explorados, as relações entre a dança e o cinema também o foram. Segundo Lages (2018) o primeiro cinema é exibicionista, a proposta é mostrar/exibir e não produzir narrativa ou dar sentido ao que era visto. Os registros eram feitos com a câmera fixa e frontalizada, sem muito uso de planos e ângulos e possuíam muita relação com as atrações e shows que eram produzidos no período.

Segundo Rosiny (2012, p.128), os filmes com longos trechos de dança tornaram-se populares no cinema musical norte-americano com Fred Astaire. Entre 1933 e 1957, ele criou aproximadamente 150 números de dança. Segundo Airton Tomazzoni (2012, p.56);

Essa estreita relação entre dança e cinema se estabeleceu quase que simultaneamente com o nascimento da sétima arte, ainda no final do século XIX, em experimentos de Thomas Edison (Estados Unidos), dos Irmãos Lumière (França), e dos Irmãos Skladanowsky (Alemanha). Os vários filmes curtos de Edison (dirigidos em sua maioria por William Kennedy Laurie Dickson, seu colaborador) tinham menos de um minuto de duração e traziam uma variedade de danças e estilos.

⁵Gomes de Mattos, A.C, Busby Berkeley, Histórias de Cinema, 2010. Disponível em <<https://www.historiasdecinema.com/2010/09/busby-berkeley-5/>> Acesso em: 13/02/2024.

Para Tomazzoni (2012, p. 59) essas produções e mudanças no cenário de filmes de dança não foram exclusivas do primeiro mundo, pois conforme destaca, consta no site Mnemocine - Memória e Imagem, um grande apanhado de filmes de dança exibidos no Brasil, dentre eles o “Dança Americana” (1909), no Cinema Odeon, no Rio de Janeiro; e o “Bebé et la danseuse” (1911), no Iris Theatre, de São Paulo.

Historicamente também Maya Deren (1917-1961) é tida como a artista pioneira e precursora do cinema experimental e posteriormente ao que chamamos hoje de videodança. Maya Deren tinha como premissa a integração da dança, performance e o cinema, experimentando em seus processos artísticos e suas obras criadas através deles, as relações possíveis entre as artes.

Até que os filmes de Deren fossem realizados e teorizados por ela, nos parece que os filmes de dança só tinham função de registro ou de uma dança “cênica” criada para estar inserida nos filmes musicais. Parecem ter sido, ainda, pensados a partir de uma dança advinda de uma visão teatralizada, frontal, a partir do mundo cênico. O movimento da câmera, que surge em um momento posterior à descoberta do Cinema, traz outro modo de olhar para o espaço, e, conseqüentemente, para o tempo. A partir do Cinema Experimental, no qual Deren e vários outros artistas estão inseridos, é que a relação Dança e Cinema parece criar realmente uma troca, onde, verdadeiramente, uma linguagem transforma a outra reciprocamente. (GUIMARÃES, 2020, p.165-166)

Pina Bausch (1940-2009), fundadora do gênero dança-teatro, produz seu único filme o “Lamento da Imperatriz” em 1990, tendo a artista e a obra recebido influências do olhar fílmico, mudando o olhar para a dança na tela como fonte de inspiração poética e estética, assim como outros artistas pensaram e criaram suas obras do palco para as telas.

Noutra perspectiva, o músico e cineasta belga Thierry De Mey (1956) dirige filmes de dança desde os anos 1990, contando com a parceria de grandes coreógrafos contemporâneos. Em 1997, dirigiu o filme Rosas danst Rosas, coreografado por Anne Teresa De Keersmaeker (1960), é uma produção representativa da associação desse cineasta com a dança contemporânea. Nesse caso, trata-se da adaptação de uma obra coreográfica homônima criada para o palco, pela companhia de dança Rosas, em 1983. (ACOSTA, 2012, p. 25)

Segundo Leonel Brum (2012) o crescimento das produções em videodança iniciaram na década de 70, nos Estados Unidos onde uma grande produção de filmes de dança começam a ser realizados e experimentados, surgindo em 1972 o primeiro festival dedicado a videodança “Dance on camera”, seguindo da publicação de texto importante sobre a videodança, em jornal, escrito por Jeffrey Bush e Petter Z, e no decorrer deste anos a cena da videodança se estabelece no EUA, tendo influência das obras produzidas pela Judson Dance Theater e por coreógrafos como Merce Cunningham.

Rosiny (2012, p.135) reforça que a videodança, em seus primórdios, nas décadas de 1980 e 1990, concentrava-se em certos países, especialmente os do Reino Unido, Bélgica, França e Estados Unidos, com apenas alguns projetos em outros países.

Já no Brasil, existe um hiato grande entre a primeira videodança produzida na década de 70 e os anos 80, pois só após a década de 80 começam a chegar no país alguns festivais de dança que possibilitaram o contato com a videodança estrangeira. A videodança M3X3 de AnaLivia Cordeiro foi criada em 1973, uma obra realizada exclusivamente para a câmera, resultante de uma parceria com a TV Cultura, e as próximas produções do gênero no país, datam o ano de 1990 onde os artistas começam a produzir obras e conteúdos relacionados a videodança.

1.1 Dança e Audiovisual: para além de fronteiras convencionais

O diálogo entre o cinema e a dança não apenas aproxima essas duas formas de arte, mas também catalisa o surgimento de novas expressões artísticas e a criação de linguagens, como a videodança. Para Brum (2012) essa forma de expressão, reconhecida pelas denominações de videodança ou cinedança, representa uma fusão criativa entre a dança e o audiovisual, resultando em uma linguagem híbrida que se manifesta através de produções cinematográficas que exploram a convergência entre essas duas disciplinas. Para Douglas Rosenberg, entrevistado por Leonel Brum e Beatriz Cerbino (2016), o termo *screendance* (dança para a tela) é a intersecção da dança e da tela, ou mais simplesmente, que envolve

qualquer tipo de dança em qualquer tipo de tela, podendo também ser utilizado para tratar das videodanças ou vídeos de danças nas redes que serão apresentadas.

Existe um inventário enorme de nomeações para as relações entre as linguagens da Dança, Cinema e Vídeo. A maior parte desta distinta nomenclatura vem da língua inglesa: Choreocinema, Camera choreography, Video dance, Videodance, Video-dance, Cinedance, Filmdance, Screen dance, Dance for the camera, entre outros termos. Distintos autores e pesquisadores, de variados lugares, vão utilizá-las de formas diversas – unindo os nomes, separando-os, unindo-os por hífen –, a depender de pressupostos pautados em algum tipo de hierarquia, no entendimento de existência ou não de um hibridismo, na relação cronológica dos termos, no pensamento que surge das discussões das linguagens para uma criação específica, se possui um artigo feminino ou masculino que o acompanha, ou seja, em um conjunto de justificativas que atendam à diversidade do pensar, criar, elaborar e realizar esse encontro das linguagens da Dança com o Audiovisual. (GUIMARÃES, 2020, p.164)

Elizabeth Moraes Gonçalves e Denis Porto Renó (2009) observam uma verdadeira miscigenação de linguagens e um hibridismo de procedimentos que conferem às obras audiovisuais uma estrutura singular, oferecendo ao espectador uma ampla gama de formas de recepção (como streaming e redes sociais). Nesse contexto, a convergência entre diferentes técnicas e estilos não apenas enriquece a experiência artística, mas também desafia as fronteiras convencionais entre as diversas formas de expressão audiovisual.

Acredito que a vídeo-dança não é uma linguagem específica nem um novo gênero. Trata-se, sim, da invenção de um espaço de pesquisa que explora diversas relações possíveis entre a coreografia, como um pensamento dos corpos no espaço e o audiovisual, como um dispositivo de modulação das variações espaço-temporais. Nesse sentido, uma videodança não difere em natureza de outros trabalhos audiovisuais; sua diferença se afirma na centralidade que a relação do corpo com o movimento no espaço-tempo ganha na concepção do trabalho. (COSTA, 2012, p. 212)

Como para Gonçalves e Renó (2009), a evolução das tecnologias digitais e as ferramentas disponíveis para as produções cinematográficas, tornam possível um processo de comunicação mais amplo entre a obra e o receptor e ativam a criatividade de quem as produz, traz a tona novas necessidades para o meio audiovisual com linguagens híbridas como a videodança, que também se encontram

com desafios e buscam novas linguagens e significados para as mensagens ou discursos que desejam comunicar.

Para os autores as novas tecnologias não alteraram a narrativa cinematográfica, contribuem para que narrativas alternativas se tornem possíveis, o que oferece aos produtores/diretores do audiovisual tempo e novas maneiras de criar. As novas tecnologias e ferramentas cada vez mais disponíveis, bem como as plataformas digitais e redes sociais, tornam o processo de criação e exibição das obras audiovisuais facilitadas e proporcionam novas maneiras de se registrar/gravar, manipular imagens e conteúdo fílmico e também as possibilidades de exibição e publicação.

Modos de exibição e publicação que ultrapassam as fronteiras do espaço físico do cinema, da TV e dos rádios, chegando às plataformas de streaming, disponíveis em casa, nos smartphones e outros equipamentos digitais. Ou nas redes sociais que hoje servem também para divulgação e publicação de teasers, frames e ou fotografias das obras, sendo o meio mais utilizado por artistas para que suas obras tenham maior acesso e público, além de funcionar como estratégia de marketing para festivais, espetáculos e ou obras audiovisuais.

O universo da videodança encontra neste campo digital e virtual mais rico e acessível, possibilidades de manipular, criar, reproduzir, ideias e propostas artísticas e através delas reformular a relação do corpo, espaço e tela, uma relação híbrida e intermediária entre dança e cinema/audiovisual que cresce com as novas oportunidades e modos de compor e compartilhar processos artísticos.

1.1.2 Videodança: a emergência de um corpo outro

Segundo Rosiny (2012, p.127), a videodança representa sintomaticamente um discurso do corpo e de suas imagens, sendo paradigmática para a discussão de um gênero específico situado no cruzamento e na intermedialidade. Esse enfoque ressalta a relevância da videodança como uma forma de expressão que transcende os limites convencionais das artes visuais e do movimento, oferecendo um terreno fértil para explorar as interseções entre diferentes mídias e linguagens artísticas.

O vídeo então, proporcionou a dança, através da câmera, a criação de novas poéticas, sensações e percepções dos trabalhos coreográficos, que são objetivos de várias artes contemporâneas. Ao mesmo tempo, os cineastas e videomakers começaram a considerar a dança em suas produções, incorporando movimento corporal e explorando as possibilidades de edição para criar uma interação entre os corpos em movimento e as imagens presentes nos vídeos, através de trabalhos com coreógrafos e bailarinos.

Para André Gaudreault e Phillipe Marion (2012), os meios de expressão escolhidos moldam uma expressão artística e cada mídia possui sua própria energia comunicativa, pois combinam, exploram e multiplicam os materiais de expressão.

A videodança desenvolve sua própria linguagem para comunicar, expressar e combinar elementos como imagens, movimentos, sons e discursos, entre outros fatores. Essa característica complexifica as estruturas narrativas ou discursivas nas produções audiovisuais de videodança, desafiando as convenções tradicionais e oferecendo um ambiente para a experimentação criativa e a inovação estética.

Quando nos referimos à linguagem cinematográfica, consideramos que o cinema tem um sistema de signos que se articulam de forma especial no sentido de construir uma realidade e de representá-la, envolvendo o receptor de diversas maneiras, de acordo com o estilo da obra e do diretor, muitas vezes aproximando-se da realidade objetiva, outras vezes criando uma ficção ou uma verossimilhança, capaz de envolver e surpreender. As formas de articulação das imagens passam a fazer parte da própria linguagem cinematográfica. (GONÇALVES E RENÓ, 2009, p.08)

Na videodança a articulação das imagens e manipulação das mesmas tornam o campo rico de possibilidades intermediáticas e narrativas, e com a influência das novas mídias e das novas maneiras de produzir vídeos surge, segundo Carolina Natal Duarte (2014), um manifesto de urgências de novas experimentações ou novas estéticas. Os novos meios de produção e divulgação de obras em audiovisual propõe, segundo a autora, novos espaços para se pensar a apropriação da imagem-movimento, sendo influenciados pelas diferentes configurações de exibição, como as mini-telas dos smartphones.

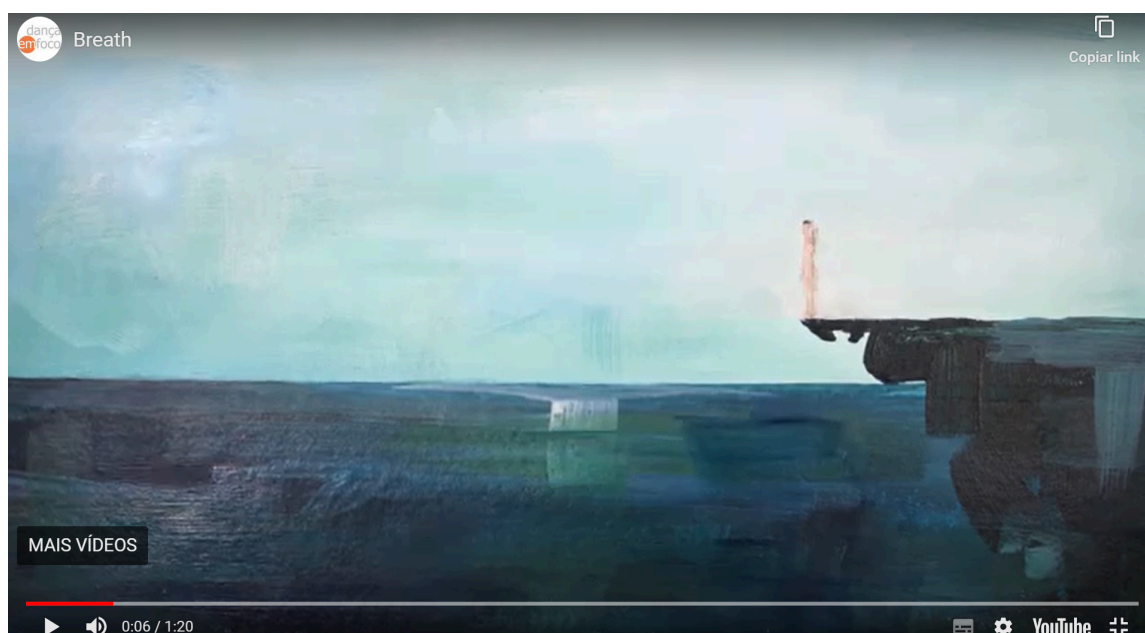
Conforme citado por Fernanda Preta (2018), entende-se aqui que as imagens que participam das danças que utilizam dispositivos tecnológicos compõem as

matérias de expressão dessas obras, assim como os sensores de captura de movimento, câmeras, computadores, softwares etc (PRETA, 2018, p. 57/58).

Uma perspectiva que permite a compreensão de que na dança mediada por tecnologia, o corpo pode e deixa de ser tratado como protagonista, e passa a compor o trabalho como imagem, como matéria de expressão, tanto quanto todos os instrumentos que permitem a estruturação de uma digital performance⁶, nos termos de Steve Dixon. A autora propõe esse entendimento a partir da noção de cena expandida, que define como “o resultado da soma dos elementos que formam a matéria de expressão dessas obras, ou seja, o dançarino e as imagens que interagem com ele num mecanismo de retroalimentação.” (PRETA, 2018, p.59)

Algumas obras de videodança prescindem do corpo, contudo, algumas obras não possuem a presença do corpo e ou bailarinos em cena, como por exemplo a videodança *Breath*, com direção e roteiro de Aneta Siurnicka, música de Kacper Krupa e supervisão artística: Piotr Muszalski e Paulina Wyrst, apresentada no festival dança em foco em 2021, que traz uma animação parecida com pintura sob tela, mas numa perspectiva de pintar sob vídeo.

Figura 1 - *Print Screen* de *Breath*- Videodança

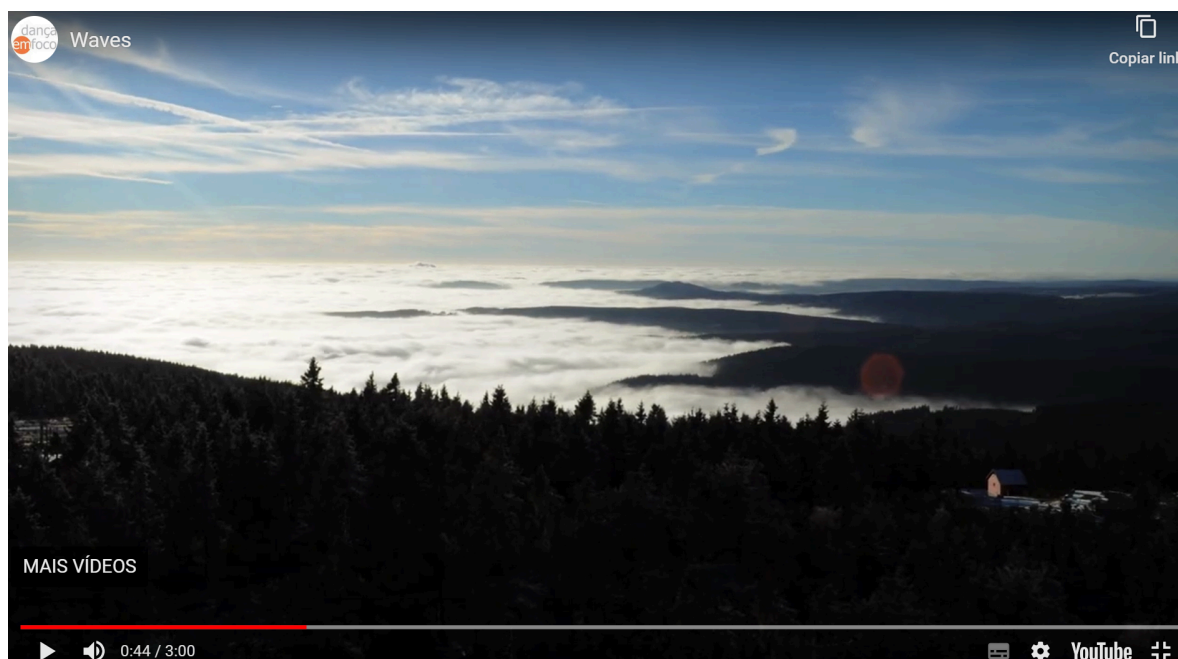


Fonte: Site dança em foco 2024

⁶ Steve Dixon (2007) nomeia as obras que utilizam as tecnologias do computador como elemento primordial e não apenas como mero subsidiário da criação de *digital performances*.

E a videodança Waves do diretor, roteirista e produtor: Vojtěch Domlátil que traz uma pixilation não narrativa da paisagem checa.

Figura 2- *Print Screen* de Waves - Videodança



Fonte: Site dança em foco 2024

Trazendo outras perspectivas para a videodança, visto que a dança no vídeo pode acontecer a partir de objetos ou elementos capturados pelo vídeo e coreografados pela edição das imagens que compõem a dança no vídeo, possibilitando novas maneiras de pensar e criar videodança, ampliando o corpo que passa a ser tratado como imagem e as imagens como o corpo do vídeo que podem dançar de maneiras distintas, ou seja, o movimento das imagens. Lages (2018), traz como exemplo os filmes do Mickey Mouse que possuem cenas de dança, para compreender as relações entre quem dança, o autor do filme ou a animação, e para o autor, se é a animação quem dança, então há dança fora do corpo humano.

Da interação entre o corpo do dançarino, o corpo das imagens e os instrumentos de efetivação surge um novo elemento no campo da composição da cena, a delimitação do espaço-tempo da obra. Para Preta (2018, p.60), “os dispositivos tecnológicos fazem parte do ambiente da cena expandida do mesmo

modo que o corpo, e os dois participam de um mesmo plano.” Esse novo corpo artificial é formado pelo corpo do artista e pela manipulação das imagens que se formam a partir dele. Fazendo emergir uma nova corporeidade, de interface híbrida, um terceiro corpo que compõe o espaço-tempo do jogo de imagens na dança mediada pela tecnologia. A composição/criação através dessas relações permeáveis entre dança e cinema implica a utilização de elementos e instrumentos que podem auxiliar e agregar novas perspectivas a processos criativos (PRETA, 2018).

Múltiplos dispositivos e plataformas criados, estão disponíveis para este fim. Assim como servem à criação presencial, a memória do coreógrafo e do intérprete, os usos de desenhos, anotações, esboços e diagramas, por exemplo, servem também a criação em mídias digitais, os storyboards, vídeos registros de criações coreográficas, de cenas gravadas nos palcos ou espaços determinados que permitem a pré-visualização das obras e processos. Atualmente, o protagonismo está nos usos de plataformas digitais, de mídias sociais uma vez que surgem como dispositivos tecnológicos essenciais para e na estruturação de coreografias e/ou digital performances, afetando as formas de partilhamento de informações, de definição de usos do espaço-tempo, dos planos sequências de gravação, roteiros e filmagem, por exemplo.

Sobre compor através de dispositivos e ferramentas tecnológicas Rosiny (2012), compara os modos de proceder de coreógrafos na construção de suas frases de movimentos aos modos de proceder de um editor de vídeo (dança), que não diferente do coreógrafo define movimento em frases e sequências através da manipulação de ritmos, na busca por fluidez, por exemplo, redimensionando a estrutura coreográfica de base, provocando o surgimento de outras perspectivas à criação do coreógrafo para e na composição de uma videodança e/ou digital performance. Portanto, como um coreógrafo e em parceria com ele, o editor escolhe as sequências, os corpos e as cenas, na busca de compor um momento expressivo através da escolha de enquadramentos, definição de ângulos de gravação e filmagem de vídeos. Para Karen Pearlman (2012, p.232):

Uma das razões para se comparar a edição à coreografia é criar a possibilidade de usar o conhecimento sobre a arte da coreografia a fim de ampliar os conceitos da arte de moldar o ritmo na edição. Se a construção

do ritmo na montagem cinematográfica é compreendida como um processo coreográfico, então questões diante das quais os coreógrafos se veem podem ser as mesmas impostas aos editores ao moldarem o ritmo de um filme.

Porém, coreografar/editar uma digital performance e/ou videodança não se reduz aos usos de dispositivos digitais, ferramentas virtuais e a estudos coreográficos, implica operarmos de forma única e especializada, por exemplo, a partir de novas perspectivas e conceitos relativos aos usos do espaço-tempo, plano expandido, à noções de planos sequências de gravação, roteiros e decupagem.

1.1.3 Videodança: composição e poéticas

Para Rosiny (2012) algumas videodanças possuem um modo singular de narrativa⁷, pois não são os textos/falas que determinam o enredo,⁸ a trama é contada através de movimentos e gestos, através do uso de técnicas e estruturas de tempo comuns do cinema para auxiliar na expressão dessa história e/ou tema.

Entendo que a videodança é uma arte não-narrativa, pois como a autora descreve, comumente não há textos, falas ou histórias para que haja uma história com personagens claros e definidos ou narrador em sua composição, portanto não há narrativa.

Anatol Rosenfeld (2020, p.17) define que “pertence ao gênero lírico, todo poema de extensão menor, na medida em que nele não se cristalizarem personagens nítidos e em que, ao contrário, uma voz central - quase sempre um “Eu” - nele exprimir seu próprio estado de alma.” Comumente, nas videodanças podem haver encontros entre personagens, ou cenas que exprimem alguma ação sem fala, que geram possibilidades de interpretação ou identificação de possíveis enredos, contudo, encontram-se no âmbito do poético e do lírico.

⁷ Segundo David Herman (2011), a narrativa é uma estrutura cognitiva ou meio de dar sentido à experiência, um tipo de texto, um recurso para interação comunicativa.

⁸ O enredo é entendido neste texto como a sequência de eventos que compõem uma história, desde o início até o desfecho. É através do enredo que o autor prende a atenção do leitor ou espectador, criando suspense, surpresas e reviravoltas que mantêm o interesse ao longo da narrativa.

Trabalha-se a coreografia como uma ação dentro de uma cena que deve ser decupada. Define-se uma locação, os atores bailarinos, juntamente com o coreógrafo, montam a cena coreográfica com mais ou menos ensaio, dependendo da produção. O diretor de vídeo e o coreógrafo (quando não são a mesma pessoa), ou este com o diretor de fotografia, fazem a decupagem da cena, organiza-se a produção, posiciona-se o aparato de imagem e... ação! Começa a rotação do filme. Esse é um procedimento muito comum nos filmes de ficção e me parece ser uma lógica muito marcante em relação ao que tem se produzido em vídeo-dança. (COSTA, 2012, p. 215)

Assim como no cinema, os enquadramentos, planos e outras técnicas de filmagem, ajudam a potencializar discursos, ideias ou gestualidades, bem como o uso de trilha sonora, ajudam a introduzir enredos e ilusões. Nem sempre há uso de linguagem oral ou escrita nas produções de videodança, o enredo é contado a partir das imagens, pela forma como foram filmadas, editadas e combinadas/compostas. E conforme David Herman (2011, p.08), as narrativas resultam de interações complexas entre produtores de texto ou artefatos semióticos e os interpretantes desses produtos narrativos. Herman ressalta que diferentes narrativas envolvem regras distintas de narração, que geralmente estão alinhadas com protocolos culturais, institucionais e textos específicos.

Segundo Rosiny (2012) a videodança, é baseada fundamentalmente, em convenções cinematográficas, como transparência e construção de realidade, onde temas, conflitos e questões básicas podem ser filtrados, mas não se preocupam em contar ou narrar uma história, com um conflito que chegue a um clímax, ou o encontro da solução de algum problema, portanto, é não narrativa. ROSINY, 2012, p. 148).

Em vez de uma dramaturgia com enredo, uma constelação de personagens definidos e a condensação através de omissões e excertos, o que se vê é na maior parte uma sucessão episódica de quadros e sequências que levam a associações. Na videodança, uma história surge apenas em um efeito cognitivo, semelhante ao da dança ou dança teatral, no palco, quando os membros da plateia constroem individualmente uma história e um significado.

A produção de videodança geralmente envolve um profundo estudo e pesquisa corporal em torno da ideia central, explorando o uso do espaço/locação, planejamento de técnicas de filmagem e o uso ou não de planos sequência, a diversidade de possibilidades de estruturação temporal, a seleção da trilha sonora

entre tantos outros fatores para a sua realização. Além disso, a videodança incorpora movimentos corporais/gestualidades e elementos de expressão teatral para dar suporte a dramaturgia em construção, alinhada com a temática de origem, em favor da construção da obra de arte/videodança.

Rosiny (2012), entende que a videodança possui uma linguagem aberta que requer interpretações, conexões e processos cognitivos de quem as acessa/assiste, pois afeta a sensibilidade e a receptividade dos mesmos de forma peculiar, uma vez que, é desobrigada de narrativas clássicas, com início, meio e fim, como por exemplo o renomado videodança “[Rosas Danst Rosas](#)”⁹.

Já um registro documental de um espetáculo ou coreografia, implica na captura de imagens e/ou linguagem concebida para e na estruturação de um trabalho com início, meio e fim, com o compromisso de atender os pressupostos e expectativas de um suposto enredo, como no vídeo do Grupo Corpo de seu espetáculo “[Gira](#)”¹⁰. O registro, na íntegra, com tratamento simples ou não, é feito para a projeção em tela, atualmente, nos meios digitais ou películas cinematográficas.

Considero aqui como características predominantes em videodanças a utilização de movimentos de câmera como: travellings, zoom in e zoom out e a panorâmica, a possibilidade de escolha de planos de filmagem e de edição, parte importante/determinante no processo de criação e pós produção, quase sempre surpreendente, inesperadas. O que se pode vislumbrar a partir do que Duarte (2014, p.154) observa e destaca sobre os trabalhos de Maya Deren:

De modo semelhante à maioria dos filmes experimentais, os filmes desta artista não contêm diálogos, deixando ao espectador apenas as referências imagéticas provenientes tanto da expressão corporal das personagens em cena quanto do espaço sugerido na tela. Assim, a ausência de pistas verbais fortalece o deslocamento do olhar para apreciar a cena via linguagem corporal.

As formas poéticas e líricas na videodança diferem-se do cinema clássico, que segundo Flávia Cesarino Costa (1995) privilegia a forma em que há um enredo

⁹ Rosas Danst Rosas de Thierry de Mey e Anne Teresa de Keersmaecker (1997)

¹⁰ Grupo Corpo - GIRA (2017)

e uma história a ser contada. E como visto anteriormente, os enredos e narrativas que fundamentam a criação e produção de uma videodança, não necessariamente possuem uma lógica cronológica ou contam uma história, como nos filmes de mostração do período do primeiro cinema.

1.1.4 Videodança, Filme de Dança ou Filme Experimental?

Vale destacar que os artistas enfrentam incertezas quanto ao mercado de trabalho e às formas de produzir, divulgar e definir suas obras. Algumas videodanças, produzidas por companhias de dança ou por bailarinos e coreógrafos independentes, são definidas em gêneros cinematográficos de acordo com quem as realiza e conforme a exigência dos editais e festivais em vigor. Assim, a classificação de uma obra como curta-metragem, longa-metragem, videodança ou filme experimental muitas vezes depende tanto do critério do fomento quanto da escolha de quem produziu a obra e nesse contexto, uma mesma obra pode ser definida em mais de uma categoria.

Em conversas com coreógrafos e bailarinos durante o Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA 2023), em Brasília/DF, ficou evidente o consenso sobre a necessidade de ajustar as nomenclaturas e classificações de suas obras de videodança, recorrendo aos termos como "filme de dança" (curta ou longa-metragem) ou "filme experimental". A justificativa para essa prática, aceita amplamente, é a escassez de festivais de cinema no Brasil que aceitem as obras classificadas como videodança, o que obriga os artistas a adotarem outras nomenclaturas para poderem submeter suas produções e aumentar as chances de serem aceitos e selecionados nos editais de fomento e festivais de cinema.

No Brasil, há uma notável desvalorização dos festivais de cinema, especialmente aqueles que dão espaço para formas experimentais e híbridas de audiovisual, como a videodança. Enquanto o cinema tradicional tem alguns eventos de destaque, a videodança (que combina dança e vídeo como forma de expressão artística) ainda encontra poucas oportunidades para ser exibida e reconhecida no circuito nacional. A ausência de apoio e produção de festivais dedicados ou que contemplem essa modalidade limita a visibilidade e o desenvolvimento da

videodança no país, criando desafios para os artistas que exploram essa interseção entre corpo e imagem.

A escassez de festivais de cinema no Brasil está, em parte, relacionada às políticas públicas culturais. O apoio governamental ao setor audiovisual, por meio de editais, financiamentos e incentivos fiscais, tem sido historicamente crucial para a realização desses eventos. Quando há cortes ou descontinuidade nos recursos, como ocorreu nos últimos anos entre 2019 e 2022, a capacidade de fomentar a cultura e manter festivais se reduz significativamente. Além disso, a priorização de outros setores em detrimento da cultura restringe ainda mais o financiamento, impactando a diversidade e a quantidade de eventos, especialmente aqueles que oferecem espaço para produções experimentais ou diferentes do espaço tradicional do cinema.

Essa restrição coloca os artistas em uma posição complicada, forçando-os a adaptarem suas obras e usarem de estratégias para se adequarem às categorias e formatos exigidos pelos editais e festivais em vigor. Assim, a videodança acaba sendo inserida em outras nomenclaturas, como "filme experimental", para garantir sua participação no circuito de festivais e garantir a visibilidade que tanto necessita para evoluir como linguagem artística no país.

Um exemplo dessa realidade é a efetiva circulação da Videodança/Curta-Metragem [“Pra tirar você da chuva”](#) do Grupo Nun, Juiz de Fora/MG. A referida obra mudou de categoria conforme os festivais de cinema em que foi exibida, obviamente quanto a sua seleção e premiações recebidas. A saber: contemplado como Melhor Filme Nacional de Dança/II Festival D’olhar Itinerante de Dança e Vídeo; como Melhor Filme Experimental/8º Festival Curta Campos do Jordão; Indicado como melhor curta experimental/4º Edição Brasil Novas Visões Festival Internacional de Cinema; selecionado para o Festival Internacional de Cinema de Zero Plus; selecionado para o Inmediata Festival Internacional de Videodança.

A partir das premiações e seleções mencionadas, pode-se perceber que a obra transita entre categorias, ora caracterizada como filme experimental, videodança, curta-metragem entre outras. A obra circula em diferentes contextos artísticos, o que em paralelo demonstra a fragilidade das categorizações e, de certa

forma, as imposições do mercado de trabalho, visto que alguns editais e festivais ainda não recebem obras com o título de videodança, ou seja, para que as obras que relacionam dança/vídeo/cinema possam estar presentes em alguns festivais ou editais mais abrangentes, precisam adequar a nomenclatura e sua categoria.

Suzana Viegas e Felipe Diniz (2017), propõem que o novo cinema brasileiro¹¹ traz à tona as potências do próprio cinema, partindo de uma relação mais íntima e valorizada entre o plástico e o afetivo de corpos em ação. Pois os dispositivos e possibilidades deste cinema contemporâneo, recolocam o gesto cotidiano em seu lugar de potência, confundem os gêneros e estilos, sendo esta obra uma das que podem embaralhar e cruzar, filme, ficção, videodança, ou a dança para a tela.

O Novíssimo Cinema brasileiro revela algumas obras cujas imagens aparecem desconectadas de uma categoria essencialista e sedentária, nas quais há estabelecida uma certa indecisão de sentidos e parâmetros. Derivam destes filmes um dado cruzamento de potências. Uma potência de ficção pressiona o real ao mesmo tempo em que uma potência de realidade se oferece à ficção, e tal dinâmica prepara o terreno para uma total indiscernibilidade. Tais potências exploram os limiares e se posicionam no espaço anterior das relações de significação e de comunicação. Destarte, há uma significativa quebra das prerrogativas de uma narrativa clássica, que já haviam sido estremecidas na urgência de um cinema moderno. (VIEGAS E DINIZ, 2017, p.24)

“Pra tirar você da chuva”, de forma propositada ou não, encontra-se neste lugar de cruzamento e embaralhamento de gêneros, pois, em alguns festivais a obra é tida como curta experimental, videodança, curta metragem, filme de dança e afins, oscilando entre as categorias e borrando fronteiras entre a dança, o vídeo e o filme. E esse entrecruzamento entre dança, cinema e audiovisual, fazem parte do atual momento, seja para bailarinos, coreógrafos e produtores de vídeos/filmes, visto o crescimento do número de produções audiovisuais de dança, no período pandêmico e pós. Segundo Felipe Santos Resende e Daniel Silva Aires¹² (2021, p.04) em sua

¹¹ Viegas e Diniz tratam como o novíssimo cinema brasileiro, o período compreendido entre os anos 2000 e 2016. Em que as obras do período representam um corpus assistemático do cinema brasileiro contemporâneo, uma espécie de colapso dos modelos estabelecidos, uma desterritorialização que confronta qualquer desejo de pureza.

¹²A pesquisa é um recorte do país, mas ainda sim, um recorte representativo já que o Rio Grande do Sul tem um lastro na dança importante.

pesquisa, “Os processos de criação e registros das danças para o audiovisual em tempos de pandemia: um panorama gaúcho”;

O atual panorama da visualização de vídeos na internet, marcado pela rapidez e dimensão das redes sociais, tem levado cada vez mais a atenção de fazedores de dança para as experimentações e mediações digitais. Partilhando o interesse pelo suporte do vídeo, o desejo pelo experimental, e as possibilidades de existência de Dança em tempos de confinamento social, podemos entender o parentesco entre as linguagens da Dança e do vídeo no contexto digital.

Uma relação já existente e crescente desde o surgimento do cinema, da TV e da dança na tela, mas hoje de fato a dança para a tela, traz possibilidades de criação, como esta obra, bem como outras expostas em festivais e/ou mídias sociais.

Figura 3 - **Print Screen** de “Pra tirar você da chuva”



Fonte: Site do Grupo Nun (2024)

Segundo o site do Grupo Nun:

“Pra tirar você da chuva” é a primeira videodança co-produzida entre o grupo de dança contemporânea Grupo NUN e Sala de Giz, cia teatral, ambos de Juiz de Fora, Minas Gerais. Com incentivo da Lei Aldir Blanc de incentivo à cultura. Os quatro artistas pesquisadores envolvidos na criação, e que performam na obra, Bruno Psi, Cecília Cherem, Felipe Moratori e

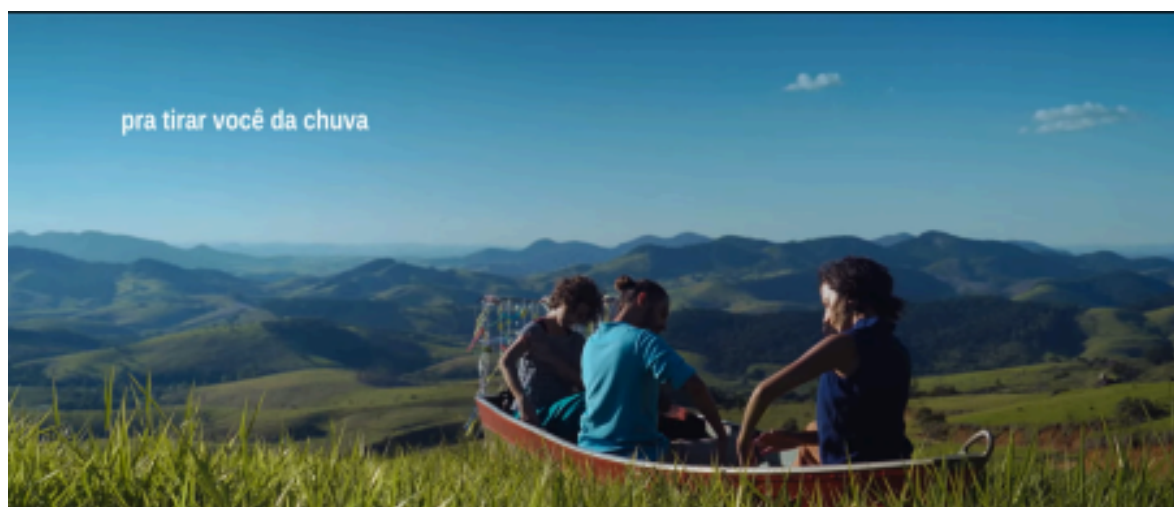
Mayara Helena Alvim passaram o período pandêmico desenvolvendo uma pesquisa coreográfica a partir do desdobramento do projeto “Dramaturgia das cicatrizes”, contemplado pelo edital de pesquisa e criação em dança da Fundação Cultural Alfredo Ferreira Lage em Juiz de Fora, que teve início em 2018. (GRUPO NUN, 2023)

A videodança foi produzida através da parceria entre o [Grupo Nun](#) (Juiz de Fora) e [Companhia Teatral Sala de Giz](#) (Juiz de fora), sob a direção de Mayara Helena Alvim, com minutagem de 13:30. O Grupo Nun é uma companhia independente de dança contemporânea que realiza espetáculos, oficinas e eventos de caráter formativo, colaborando com o cenário artístico-cultural da cidade. A Sala de Giz é uma Cia Teatral e Escola de Teatro, que trabalha com dramaturgia autoral e pesquisa cênica há anos na cidade.

1.1.5 A construção de uma narrativa independente e pessoal

Nesta videodança, os três personagens iniciais encontram-se em um barco, no alto de um morro, e a partir deste lugar, engendram-se em memórias e movimentos, que contam a narrativa e a história de cada um dos três personagens no barco.

Figura 4- *Frame* do Videodança “Pra tirar você da chuva”



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

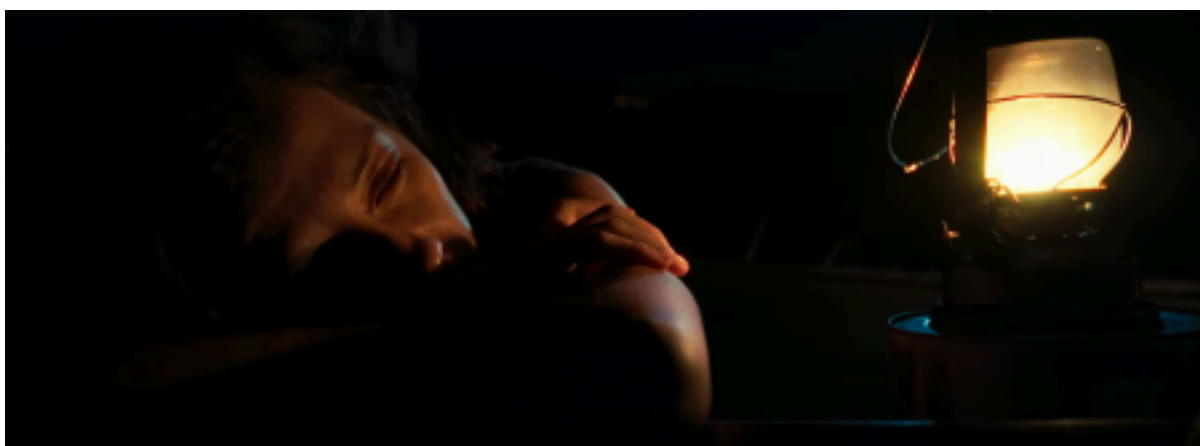
O filme inicia com enquadramentos que contribuem para a visão da cena geral, como o “mar de morros”, o barco, os personagens e passa a introduzir através de planos fechados, primeiro plano e detalhe, objetos ou cenas que iniciam o processo de acesso a lembranças/memórias dos personagens, onde o primeiro personagem se encontra segurando um pouco de terra em sua mão, enquanto um outro come e outro bebe algo em sua caneca.

Segundo Alexandra Ganser, Júlia Puhlinger et al (2006), o significado que um lugar particular assume em um filme, varia de acordo com a estrutura cronotópica no qual é colocado, e como este barco no alto dum morro, quebra uma estrutura linear de construção de tempo/espço/lugar, abrindo espaço para outras interpretações do objeto (barco) e lugar (morro), para os personagens e para espectadores, não deixando uma estrutura cronotópica como num filme de estrada por exemplo.

Em conversa impessoal com os artistas desta videodança/filme, ouvi de seus relatos sobre a obra, que cada um deles pensou, imaginou uma história diferente ou atribuiu ao filme um sentido diferente do que outros artistas ou espectadores relataram; para uns o filme se trata realmente de trazer memórias em forma de movimentos, objetos e cenários; para outros o filme se trata da solidão e das relações na pandemia, enfim, os sentidos e significados são variados. Mas para mim, o filme conta as memórias, as lembranças e o resgate de pessoas, lugares e objetos esquecidos ou perdidos nessas histórias que perpassam nossas vidas, e se tornam lembranças em nossas mentes.

A cena de uma das personagens que para mim é a primeira a ter suas memórias expostas, tem cena inicial em um plano fechado dormindo ao lado de um lampião, o que me fez pensar que ela estaria acessando o mundo dos sonhos ou suas memórias, já que nas próximas cenas, onde ela dança, são utilizadas as imagens em preto e branco, onde seus movimentos parecem contar sua história, com uma trilha sonora que se inicia no momento exato em que as movimentações acontecem, uma cena que me parece remeter a um pesadelo, a solidão e introspecção da personagem.

Figura 5 - *Frame* da primeira personagem



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

As memórias do próximo personagem, são apresentadas em cenas coloridas, suas movimentações me parecem remeter ao seu objeto apresentado em sua cena inicial no barco, uma miniatura de algum objeto que tenha relação com o ar, uma pipa ou um filtro dos sonhos, algo que traz leveza, respiro, movimentos rápidos e lentos, com sinuosidades que lembram o ar, indo e vindo, circulando.

Figura 6- *Frame* da segunda personagem



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

O terceiro personagem tem suas memórias representadas, começando com sua mão tocando as águas no fundo do barco e mudando para sua mão tocando a terra úmida, encontrando-se numa floresta, onde inicia sua dança, que parece

possuir relação com a terra, com suas memórias nas matas, nos campos e no trabalho de quem vive através da natureza.

Figura 7- *Frame* da terceiro personagem



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

Um quarto personagem é apresentado no meio do filme, sons de chuva começam a surgir no fim da cena do personagem na mata, volta-se para uma cena onde a segunda personagem é vista no barco sozinha, no mesmo lugar em que se dançou na primeira vez, um lugar urbano, com casas e perto de uma árvore. Enquanto chove a sua frente e o barco já se encontra cheio de água, o quarto personagem é revelado no barco, numa cena em preto e branco, embaixo de uma chuva.

Este personagem utiliza de algumas movimentações vistas nas outras cenas e das danças dos outros personagens, isso cria uma possível conexão e relação da narrativa geral e com o título da obra, pois suas movimentações se intensificam à medida em que a trilha sonora cresce e se torna rápida, agitada, como se estivesse brigando ou querendo fugir da chuva.

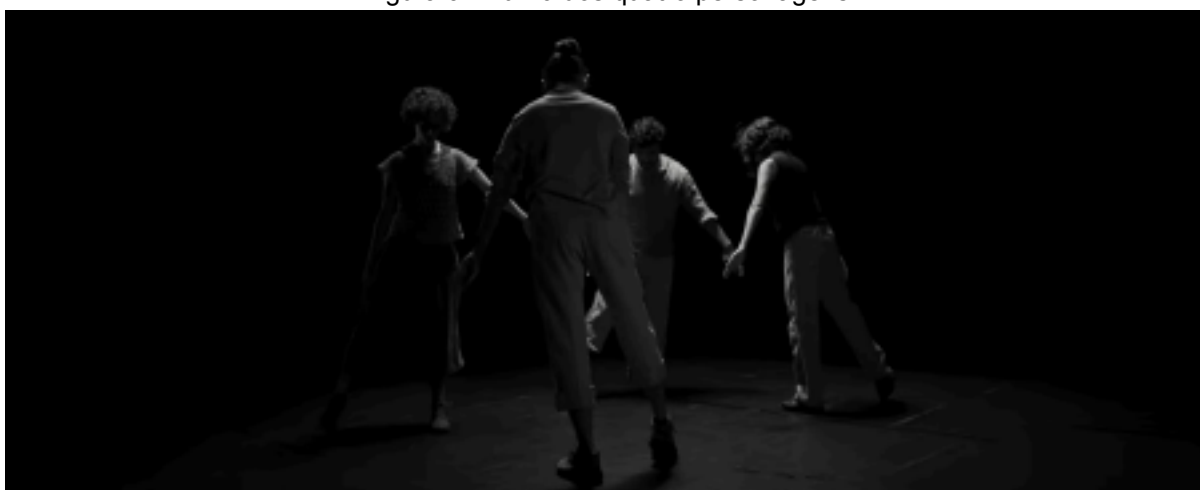
Figura 8- *Frame* do quarto personagem



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

As cenas seguintes, propõem uma relação entre todas as memórias e danças já mostradas, dando ideia de que inicialmente fossem para ser mostradas fragmentadas e separadas, partindo da perspectiva de cada personagem e suas experiências, e no final, todos os quatro dançam, com uma coreografia que é composta com as movimentações que caracterizam cada personagem e em ambos os cenários já apresentados, preto e branco, rua, mata, um mar de memórias compartilhadas e dançadas, sendo o filme finalizado com os quatro personagens no barco, sendo o último personagem a aparecer na história, estando vendado. E ainda me encontro buscando um sentido para este personagem aparecer vendado.

Figura 9- *Frame* dos quatro personagens



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

Figura 10- *Frame* da Cena Final



Fonte: Link da Videodança no Youtube, disponibilizada por Cecília Cherem.

1.1.6 Reflexões imagéticas

Parto desta descrição e análise particular da obra, para entender que a videodança, o uso da câmera, sua edição, trilha sonora e principalmente da estratégia de composição utilizada, acaba criando e dando forças a um processo de uso do dispositivo¹³ como estratégia de criação, pois segundo Cezar Migliorin (2005, p.01);

O dispositivo é a introdução de linhas ativadoras em um universo escolhido. O criador recorta um espaço, um tempo, um tipo e/ou uma quantidade de atores e, a esse universo, acrescenta uma camada que forçará movimentos e conexões entre os atores (personagens, técnicos, clima, aparato técnico, geografia etc.). O dispositivo pressupõe duas linhas complementares: uma de extremo controle, regras, limites, recortes; e outra de absoluta abertura, dependente da ação dos atores e de suas interconexões; e mais: a criação de um dispositivo não pressupõe uma obra. O dispositivo é uma experiência não roteirizável, ao mesmo tempo em que a utilização de dispositivos não gera boas ou más obras por princípio.

Penso nesta obra, como uma obra que usa deste dispositivo citado por Migliorin, em sua composição, pois há momentos em que podemos perceber o

¹³ Migliorin (2005) propõe pensar de que forma as novas tecnologias do audiovisual são organizadas em dispositivos de criação é pensar também o estatuto da imagem contemporânea, a possibilidade e o sentido da produção de novas imagens.

espaço, ou o tempo, seja o tempo presente em que os personagens se encontram no barco, á deriva, ou de fato mergulhados em suas memórias e no tempo e espaço em que elas ocorreram. Os personagens também compartilham de memórias e espaços em comum destas lembranças, quando encontram-se e dançam em conjunto, em um espaço e cenário preto e branco, que nos remete a esse lugar de lembrança ou algo mental ou inconsciente.

A performance teatral e corporal dos atores/bailarinos, se dá de maneira silenciosa e terna, nas cenas em que estão compartilhando o espaço do barco, e cada um dos personagens encontram neste barco, objetos que trazem lembranças de outros momentos vividos por eles. A partir desse encontro com os objetos e suas memórias surgem movimentações e danças que contam suas relações com os objetos, os momentos e lugares em que costumavam transitar, usando de movimentos e gestos também cotidianos, virtuosos ou não, mas em um lugar de sensibilidade, encontro e contação de suas memórias.

Em sua entrevista para produtores de videodança do Brasil, Douglas Rosenberg¹⁴, diz que em seu amadurecimento pessoal e profissional, sua relação entre teoria e prática do que ele chama de ScreenDance¹⁵, dança para a tela, se dá mais pelo interesse em representações de corpos e trabalhos que estejam mais próximos de sua própria realidade e vida. O autor ainda diz que seu interesse se dá por obras que tragam um pouco mais do real e do sensível, do que ele chama de gestos de intimidade, gestos de perdão e ternura, que se dá nas imagens de pessoas cuja vida é visível na forma como elas expressam sua própria identidade. (CERBINO E BRUM, 2016, p.106)

Este seu discurso se relaciona às artes contemporâneas, no que diz respeito a sua busca pela proximidade com o real e o extraordinário cotidiano, bem como sua

¹⁴ Professor de Arte e Chefe do Departamento de Arte da University of Wisconsin-Madison, nos Estados Unidos. Seu livro mais recente, *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (2016), foi publicado pela Oxford University Press. Rosenberg também é autor do livro *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* (2012), publicado pela Oxford Press. É editor e fundador do *The International Journal of Screendance* e seu trabalho para tela vem sendo exibido internacionalmente há mais de 25 anos.

¹⁵ Segundo Rosenberg, a videodança refere-se à dança capturada na cultura material do vídeo, enquanto screendance refere-se à qualquer dança gravada em qualquer tecnologia de imagem em movimento e sublinha a forma que o produto final circula, ou seja, em qualquer tela.

ligação com a ficção, a performance e possibilidades de criação neste gênero e nas relações mais humanas entre quem grava, entrevista, produz, dança e ou assiste.

E nesta videodança, percebo que o uso dos gestos, movimentos e a produção coreográfica, produzem essa identidade um pouco mais próxima da realidade e traz gestos de ternura, intimidade e conexão entre os personagens, pois apesar de ser um barco no alto de um “mar de morros”, a composição, o lirismo e a direção de imagem, levam o espectador a se relacionar com a temática, de maneira sutil e íntima, potencializando o encontro do real e do sensível/imaginário de quem assiste a obra.

Capítulo 2 - Era Digital e a Dança nas Mídias Sociais

2.1 Era Digital e Midiática

Os indiscutíveis avanços das tecnologias, da internet, e plataformas virtuais, sugerem cada vez mais estudos de suas relações com as artes. As ferramentas digitais como tablets, câmeras e em especial os smartphones, afetaram e ampliaram, de maneira drástica, a produção e o acesso à produções audiovisuais durante e após a pandemia do Coronavírus através das mídias virtuais.

Para os profissionais da dança, não foi diferente, a urgência de reinvenção das formas de produção, criação e sobrevivência foi complexa e paradoxalmente instigante, pois exigiu a construção de novos conhecimentos enquanto dava visibilidade às fragilidades sociais, políticas e econômicas da classe e da população.

Surgem muitas e novas reflexões e espaços vazios quanto a conceitos como os de corpo, dança, composição em dança, coreografia entre outros. Os processos coreográficos e criações artísticas em dança foram e são afetados pelo cinema e televisão e, conseqüentemente, pelo aceleração e intensificação da globalização mundial. O protagonismo da internet, em especial na segunda década dos anos 2000, promove um trânsito praticamente obrigatório do que era produzido/pesado para um palco/teatro, para o vídeo/tela.

Segundo Thomas Elsaesser (2018), o cinema tornou visível grande parte da vida e também criou novos domínios do “invisível”, tendo influência positiva e

negativa sobre a nossa privacidade, e também sobre aquilo que não é capturado pelas câmeras, que pode deixar de ter importância ou até se tornar inexistente. Essas possibilidades do cinema e seus novos domínios do invisível sugeriram na dança para a tela, novas estratégias de criação, redimensionamento do que seria um “corpo” bem como possibilidades de acesso a ele numa reinvenção de imaginários dos corpos, gestualidades e significações.

Essa explícita simbiose entre o cinema/vídeo e a dança, se intensifica, em especial com o advento da pandemia COVID-19 e se estabelece com ainda mais força em composições e criações de movimentos, pensados também através de novas lógicas a partir de imagens em vídeo/tela.

Desde que deu-se início a era digital¹⁶, o cinema passou por algumas modificações. As mudanças começam, a princípio, pelo aparelho utilizado para filmar: desde câmeras de celulares, máquinas digitais, até super câmeras que filmam em HD ou em três dimensões, o fácil acesso a esses aparelhos possibilitou diversas produções sejam de artistas ou não, de produtos audiovisuais. (DA FONSECA, 2016, p.23) Para Philippe Dubois (2009, p.87) foi a chegada do vídeo que reforçou e selou esse laço entre cinema e arte contemporânea, e esse laço continua em desenvolvimento e experimentação, com a tecnologias dos smartphones. Para Richard Miskolci (2016, p. 281);

No Brasil, os telefones inteligentes (smartphones) foram os popularizadores das tecnologias comunicacionais em rede. Seu preço reduzido e interface simples e acessível a leigos no universo da computação ampliou o número de pessoas que usam – sobretudo – programas de trocas de mensagens instantâneas, redes sociais e sites de compartilhamento de fotos e vídeos.

¹⁶ A era digital diz respeito a um período consolidado no fim do século XX e está associado à otimização dos fluxos informacionais no mundo. Atualmente passamos por mais uma transição social que, ao longo dos tempos, vem transformando a sociedade em seu jeito de ser, pensar, comunicar e trabalhar, ou seja, são os impactos provocados pela transformação digital. É interessante entender que essa fase não surgiu recentemente. Todo esse aparato tecnológico à nossa disposição é oriundo da Terceira Revolução Industrial — que ganhou destaque exatamente em razão dos avanços tecnológicos e científicos na indústria, agricultura, pecuária, comércio e na prestação de serviços. Disponível em: <https://transforma.caodigital.com/tecnologia/era-digital-entenda-o-que-e-isso-e-como-impacta-os-negocios/>. Acesso em 28/01/2024.

Múltiplos dispositivos e plataformas criados, estão disponíveis para este fim. Assim como servem à criação presencial, a memória do coreógrafo e do intérprete, servem também a criação em mídias digitais, vídeos registros de criações coreográficas, bem como, a divulgação desses vídeos em redes sociais e plataformas online, como o Tik Tok, Instagram ou Youtube, que hoje funcionam como um portfólio pessoal de artistas e produtores e como meio de divulgação de seus trabalhos, pelo alto alcance de público.

Contudo, este alto engajamento nas redes, depende também do tipo de produto/produção, a qual público atende, sendo definidos pelos algoritmos individuais ou mesmo gerenciados pelas próprias redes; ou seja, o que é divulgado amplamente nas redes e com alta recepção pública, são obras, performances ou postagens que estejam na “moda”, em alta, como challenges de dança, dublagem/atuação ou música, os famosos vídeos “virais”.

Podemos dizer que vivemos em uma Era Digital, e hoje principalmente, mais globalizada e relacional virtualmente por conta das redes sociais e as comunicações via internet, que fazem parte de todo cotidiano, desde acordar ao dormir. Segundo Edvaldo Souza Couto et al (2008), o avanço das tecnologias digitais e sua crescente popularização a partir de 1990, com o progressivo acesso ao computador pessoal ligado à internet, causaram efeitos de proporções mundiais nas estruturas da comunicação. E hoje podemos substituir computadores por smartphones, que muitas das vezes possuem as mesmas funções e possibilidades, e de forma cotidiana e prática, pois andamos, comemos, trabalhamos com estes aparelhos em mãos ou no mínimo ao lado.

Os sites passaram a compor o cotidiano dos internautas, que navegam pelo ciberespaço com movimento livres, toques e clicks dos mouses, no intermédio harmônico entre os sistemas lineares e não-lineares dos espaços de conversas textuais, sonoras e visuais na produção de culturas. O digital possibilita a democratização da cultura através das tecnologias globais. Torna possível a compreensão da revolução tecnológica digital pelo prisma cultural. A digitalidade das mídias desencadeia a abertura de novas possibilidades paradigmáticas na convergência das tecnologias. (COUTO, 2008. p.112)

Já anterior à pandemia do Coronavírus, os trabalhos em home office, e trabalhos virtuais ganharam força no mercado, e as redes sociais funcionaram como

fonte de renda para muitos, principalmente para os influenciadores digitais. Segundo Couto (2008, p.114), “há uma mudança de foco nessa cultura digital, que passa a ser a produção de materiais que circulam na rede e ou são feitos para estas redes.” E como são estes produtos? Observamos uma extensa produção de audiovisual para estas redes que envolvem fotografia, música e canto, dança, dublagem e atuação, e durante a pandemia, essa produção aumentou exponencialmente.

Na conjuntura atual, que aponta cada vez mais para a convergência das mídias, a forma como o público experimenta produtos culturais é afetada. Torna-se mais importante, inclusive do ponto de vista comercial, que os produtores de bens culturais ofereçam experiências narrativas expandidas. Dessa forma, a internet se apresenta como terreno fértil para a exploração de produções audiovisuais com formatos híbridos, que tratam de processos criativos relacionados ao campo da cultura e das artes. (GUILHERME, 2023, p.59)

Durante o período pandêmico, de isolamento social, inédito até então para boa parte do mundo, o uso da internet e suas redes tornou-se ainda mais profundo, sendo parte do cotidiano de forma massiva, pois, aulas se tornaram online, compras no mercado via aplicativos, trabalho em home office, e ainda que alguns serviços se mantiveram de forma presencial, boa parte dos profissionais experimentaram o ambiente virtual para exercer suas funções e manter-se sobrevivendo a este cenário.

Teatros, museus, entre tantos outros espaços fechados, levaram os artistas a mergulhar no universo das produções audiovisuais, para manterem seus trabalhos e fontes de renda, mas para além disso profissionais “anônimos” (bailarinos, músicos, cineastas entre outros), que estão “fora” das grandes mídias e indústrias, divulgaram seus trabalhos por intermédio de sites e plataformas na internet.

O consumo transmidiático de dança, já é realidade desde o surgimento da TV e do cinema, com o acesso a internet e as mídias digitais, este consumo se expandiu, assim como o próprio cinema, pois companhias de dança e escolas de dança já utilizavam das redes e mídias sociais para divulgarem suas obras e convidar o público a assistirem seus trabalhos, contudo, no período pandêmico, companhias de dança e escolas de dança, precisaram hibridizar suas produções e espetáculos, sendo produzidos espetáculos online, gravados e reproduzidos nas

plataformas, ou espetáculos híbridos, que aconteceram ao vivo, sendo transmitido por plataformas digitais como YouTube ou Zoom.

Como a Cia Focus de Dança do Rio de Janeiro, que produziu o espetáculo online e ao vivo *Corações em Espera*, com direção de Alex Neoral¹⁷. Sendo produzido posteriormente, um [documentário](#) acerca deste espetáculo, contando a motivação, processo de criação e a produção deste espetáculo híbrido. Outros documentários foram produzidos como; [Temporada em Construção](#) da São Paulo Cia de Dança, exibido via Youtube em 2020; [São Paulo Dance Company | World Ballet Day 2021](#), também exibido via Youtube em 2021;

2.1.1 A Dança no Tik Tok e Instagram

Um dos aplicativos que ganham força neste momento pandêmico é a plataforma conhecida como Tik Tok. Trata-se de uma rede social de compartilhamento de vídeos pertencente à ByteDance, uma empresa chinesa de Beijing fundada por Zhang Yiming em 2012. O Tik Tok se originou da compra de um aplicativo de lip-sync chamado musical.ly, lançado em 2014 e que já havia feito milhões de usuários registrados. A ByteDance comprou então o app e o transformou no Tik Tok que hoje conhecemos, em novembro de 2017. (DE LIMA,2020)

Segundo Bruno Ignacio De Lima (2020), o aplicativo atingiu em 2019 a marca de 1 bilhão de downloads, se tornando o sétimo aplicativo mais baixado da década, e no início da pandemia em 2020, ultrapassa dois bilhões de downloads, já existindo cerca de 7 milhões de usuários no Brasil.

As produções nessa plataforma são audiovisuais, e são produzidos inúmeros vídeos, sobre diversos assuntos ou temas, que envolvem dança, música, técnicas de canto, contação de histórias ou criação de narrativas seriadas, voltadas principalmente para o entretenimento, sendo também utilizada para conteúdos educativos, experimentos e marketing. Couto (2008), traz uma reflexão

¹⁷ O bailarino, coreógrafo e professor Alex Neoral começou seus estudos de dança na cidade do Rio de Janeiro, em 1994. Depois de três anos atuando como bailarino em companhias como a Cia de Dança Deborah Colker, Cia Nós da Dança (Regina Sauer), Grupo Tápias (Giselle Tápias) e Cia Vacilou Dançou (Carlota Portella), Alex decidiu montar a Focus Cia. de Dança, em 1997. Em 2000 estreou seu primeiro espetáculo com a companhia, chamado "Vértice".

imprescindível e que levará a outras discussões, reiterando que não é preciso ser artista profissional e que teoricamente, todos podem e devem criar, publicar, comercializar, consumir, participar. E qual o efeito dessa constatação para os artistas?

Os usuários desenvolveram dentro do TikTok uma dinâmica chamada de desafios, mais conhecida pelo termo em inglês challenges, que consiste em criar um conteúdo, publicar e desafiar outras pessoas a reproduzirem o que foi gravado no vídeo. Uma das categorias mais populares são os desafios de dança ou dance challenges, coreografias curtas direcionadas para a reprodução dentro do TikTok por usuários amadores, sem a necessidade de algum conhecimento prévio em dança. Ao procurar #dancechallenge no campo de busca do aplicativo, o resultado mostra que a hashtag possui 30.9 bilhões de visualizações. A segunda opção de resultado da busca é #tiktokdance, com 15 bilhões de visualizações. (DE OLIVEIRA, 2022. p.3)

Um dos efeitos do Tik tok para a dança e artes do corpo, foi a propagação do termo “*Dancer*” por usuários da plataforma, mesmo sem nenhuma formação ou prática na área, apenas por executarem ou criarem os movimentos, coreografias e desafios de dança, se consideram bailarinos e coreógrafos. Visto que, boa parte desses *challenges* também foram criados por usuários que não necessariamente possuem experiência na criação de coreografias, pois os movimentos sugeridos e utilizados pelos influenciadores dessa rede, são instrutivos (movimentos que representam e ou seguem as letras das músicas) e possuem uma mesma estética de criação.

Praticamente, criou-se um no estilo de dança novo nesse período, e esse estilo pode usar ou beber de diversos outros estilos e técnicas de dança. Um estilo que se adequa aos vários corpos e necessidades, e que estabeleceu um modo/jeito de dançar e criar coreografias para esta plataforma, e que se perpetua entre os usuários.

O curioso neste caso é saber que grande parte do sucesso comercial do Tiktok se deu graças aos vídeos de dança criados e compartilhados por seus usuários. Um aplicativo que, de repente, levou pessoas que não são profissionais da dança a quererem aprender coreografias, ensinar movimentos, participar de desafios, expor seu corpo dançante na rede. Anônimos, famosos, crianças, adolescentes, adultos, idosos. Um fenômeno dançado que está se tornando um marco na história da internet. (ARAÚJO, 2020, p.180)

Diversos estilos de dança ganharam espaço no Tik Tok, como o Vogue ¹⁸e o Jazz Funk¹⁹, houve durante o período pandêmico uma enxurrada de vídeos com esses estilos, que até hoje mantêm-se entre os vídeos virais e challenges do meio da dança. Houve espaço para o Ballet Clássico, Jazz e a Dança Contemporânea, contudo, os vídeos deste nicho costumam ficar restritos aos algoritmos de usuários que costumam consumir este tipo de conteúdo, e poucos vídeos virais ou desafios chegam às massas como vídeos de outros estilos. Não é possível estabelecer um estilo de dança específico para o Tik Tok, pois as dancinhas podem utilizar ou combinar diversos estilos de dança em uma mesma sequência coreográfica.

O Instagram, outra rede social que surgiu em 06 de outubro de 2010 com proposta de postagem de fotos e compartilhamento de momentos do dia a dia com amigos e familiares, se reformulou durante os anos e com o surgimento do Tik tok aderiu a estratégia de publicação de vídeos curtos, os chamados Reels.

A rede social experimentou inserir publicações em vídeos, como o IGTV, uma ferramenta para publicação de vídeos mais longos, em 2018, e dois anos depois os Reels, em 2020. Esse último, aliás, um recurso do aplicativo feito para a publicação de vídeos curtos e criativos, que possui um formato muito semelhante às gravações e vídeos do Tik Tok, e que foram as responsáveis por tornar o aplicativo um gigante do mercado.

Ambas as redes sociais, possuem foco no entretenimento e na produção de vídeos curtos, criativos e que impulsionam a interação com e do público, e como estratégia também são utilizadas para divulgação e marketing de obras, produções e trabalhos artísticos ou não.

As produções de vídeo nas plataformas, tiveram como primeira regra o tempo de duração, pois nestas redes os vídeos deveriam ter até 30 segundos, passando com as atualizações para 1 min, e atualmente de até 3 min ou mais. Contudo, as videodanças e coreografias criadas para e por usuários destas redes, no período pandêmico utilizaram do tempo de 15/30 segundos, em conjunto com o modo de gravação e registro dessas danças. Normalmente, com o celular parado a frente,

¹⁸ Nesta dissertação, entende-se o Vogue como uma dança urbana caracterizada por poses e movimentos corporais inspirados em modelos de moda. Que surgiu nas comunidades LGBTQIAPN+.

¹⁹ Nesta dissertação, entende-se Jazz Funk, como uma dança híbrida do estilo jazz com danças urbanas, sendo um estilo performático e utilizado comumente em coreografias para clipes e shows.

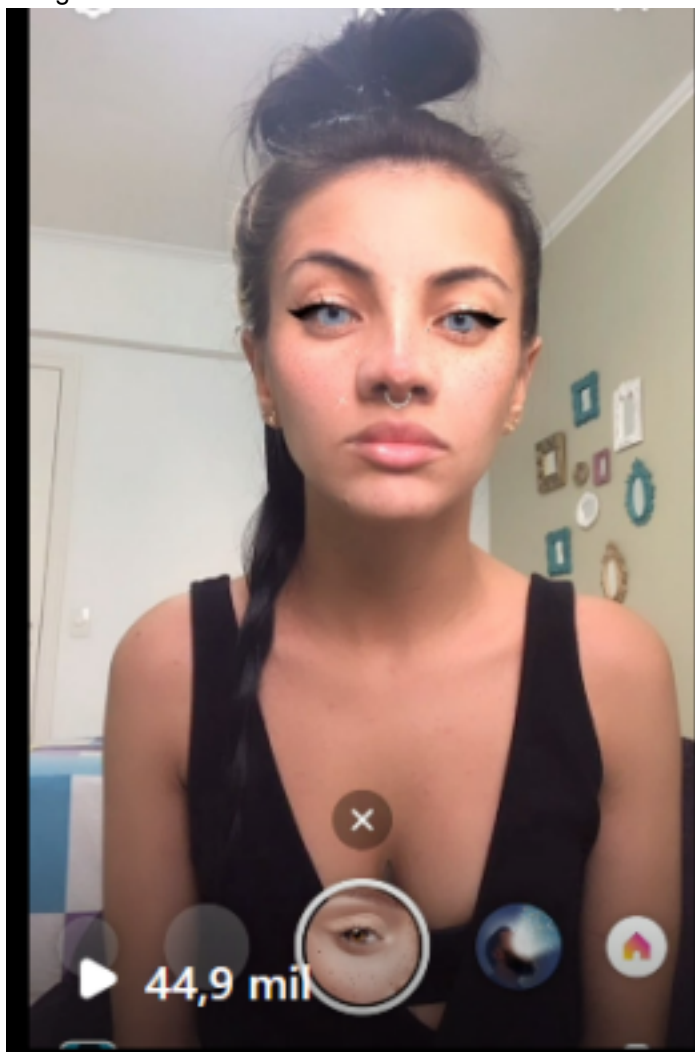
com ou sem apoio de demais equipamentos, tendo a coreografia que ser executada dentro do espaço da tela do smartphone, pensando não o espaço físico mas concentrados em preencher o espaço virtual da tela. As edições e os efeitos utilizados geralmente são os disponíveis na própria plataforma, como filtros de cor, luz ou máscaras faciais, ou multiplicação, sobreposição de imagens e afins.

O espaço físico e o espaço da tela, que é intermediado pelo espaço do corpo, adquirem novas fronteiras ditadas e sugeridas pelo enquadramento da câmera. Ao direcionar o olhar para determinado ponto, a composição do corpo, em relação ao espaço e à imagem, adquire novos sentidos e engajamentos, propondo uma dimensão diferenciada para o olhar da dança. É a revelação da manifestação visual trazendo outros prismas e sentidos para a obra coreográfica. (NATAL, 2012. p.24)

Destacamos ainda que esta porção do trabalho de pesquisa pode possuir uma descrição muito pessoal que se reflete na escolha de quais serão os vídeos que apenas mencionaremos e os quais que minimamente expandiremos. Os vídeos selecionados para esta parte da pesquisa, tiveram como critério; número de curtidas e visualizações; obras e artistas do Brasil; publicadas no Instagram, Tik Tok ou em ambas. Além de serem vídeos que apareceram no meu perfil pessoal dessas redes sociais ou foram descobertas durante o período pandêmico de isolamento. Essas obras podem mostrar um pouco das mudanças estéticas e de qualidade de imagem e gravação com o passar dos anos, pois mostram a posição vertical e plano americano de gravação dessas redes, uso de filtros e edições disponíveis nesses aplicativos, e o desenvolvimento dos vídeos, pois algumas obras apresentam filmagem e edição com profissionais do audiovisual.

A videodança “[Real Life](#)” publicada em 09 de abril de 2020 por Pam de Brito, professora, coreógrafa, diretora criativa e de movimento, que durante a pandemia ministrou aulas online e produzia videodanças com as coreografias de aulas, publicadas em seu perfil no Instagram e Youtube. Nesta videodança a artista utiliza dos filtros disponíveis na rede, e os utiliza como ferramentas na construção do seu discurso sobre vida virtual/online que experimentamos nesta era digital, possui movimentação experimental e conectada com a performance e tema proposto pela artista. O vídeo possui 45,325 mil visualizações no instagram, 5,058 curtidas até dia 29/01/2024 e 02:33 de minutagem, e está disponível no instagram da artista.

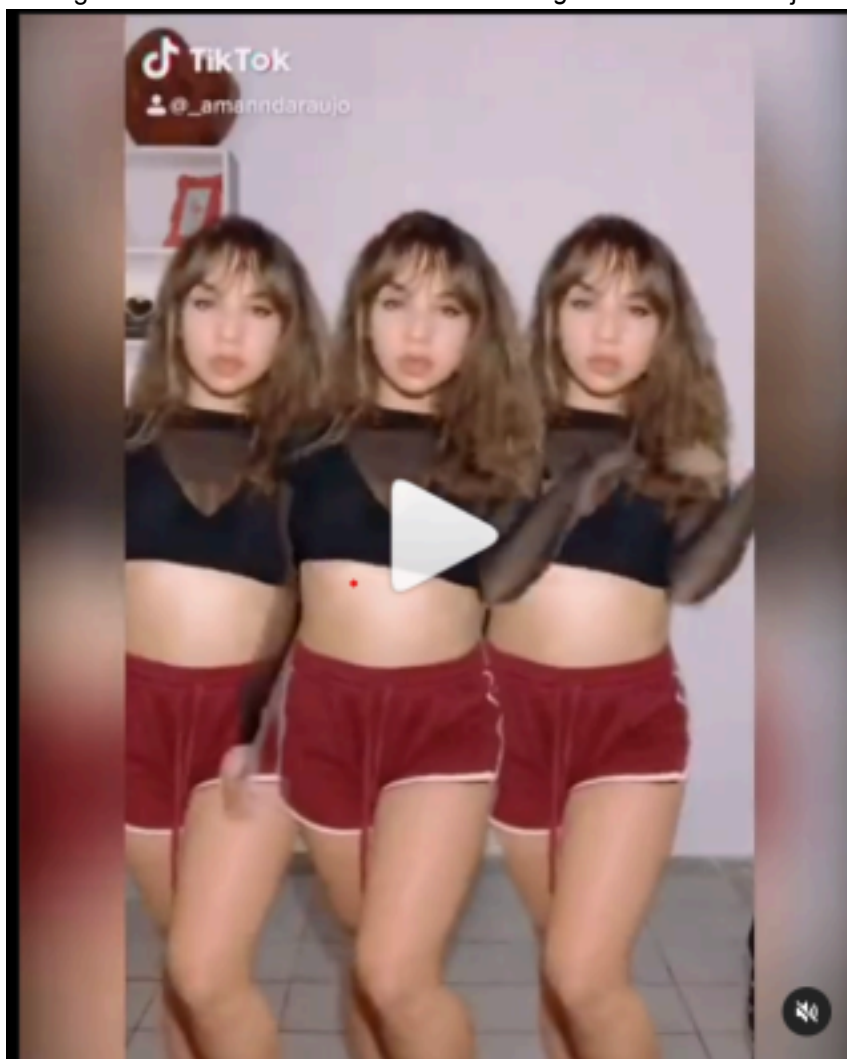
Figura 11 - *Print Screen* de “Real Life” de Pam de Brito



Fonte: Instagram da artista @pamdebrito

A videodança de Amanda Araujo, bailarina, coreógrafa e professora de dança, foi publicada com coreografia autoral e criada para ser um [#dancechallenge](#) no Tik Tok em 19 de abril de 2020, sendo um dos primeiros vídeos da artista no Tik tok que utiliza dos efeitos e filtros da própria plataforma, como a produção de clones no vídeo, que possui 80,7 mil visualizações, 3174 curtidas até o dia 21/09/2025 e conta com 00:15 segundos de minutagem.

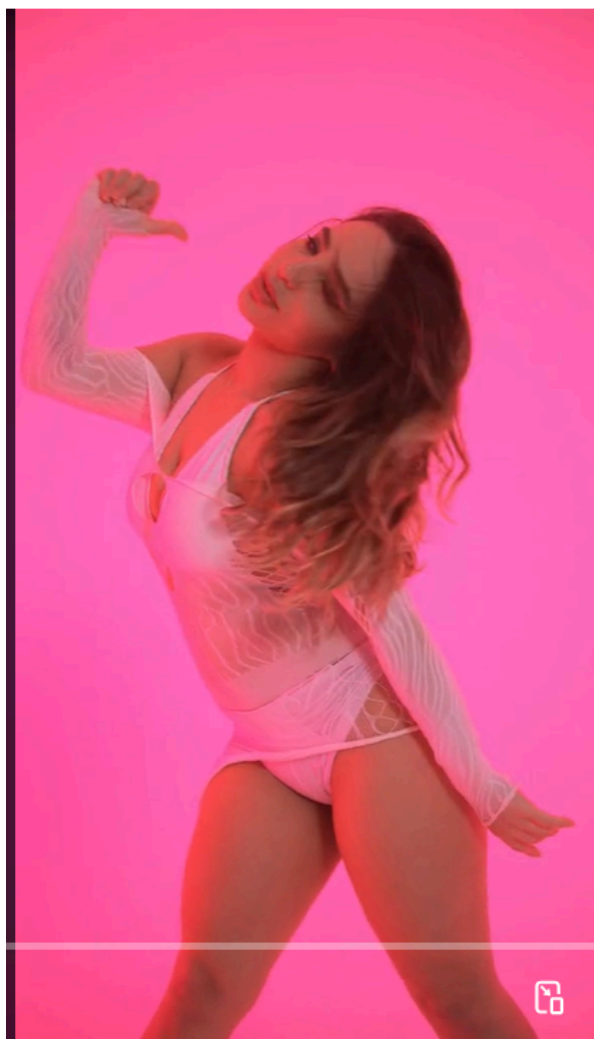
Figura 12 - *Print Screen de Dance Challenge de Amanda Araújo*



Fonte: Perfil do Tik tok de @_amandaraujo

Outra videodança de Amanda Araújo, foi a coreografia criada pela artista para o videoclipe de *Vai Vendo*, música de Anitta e Mc Ryan Sp, publicado em 15/03/2023, que possui 513,1 mil visualizações, 36,8 mil curtidas até o dia 29/18/25 e com 00:41 segundos de minutagem. A videodança foi publicada em seu perfil do Instagram e Tik Tok, sendo gravada e editada por profissionais de audiovisual, possuindo uma movimentação sugerida pela música, um estilo de coreografia bastante utilizada para a divulgação de músicas e videoclipes nas redes sociais como tik tok e instagram.

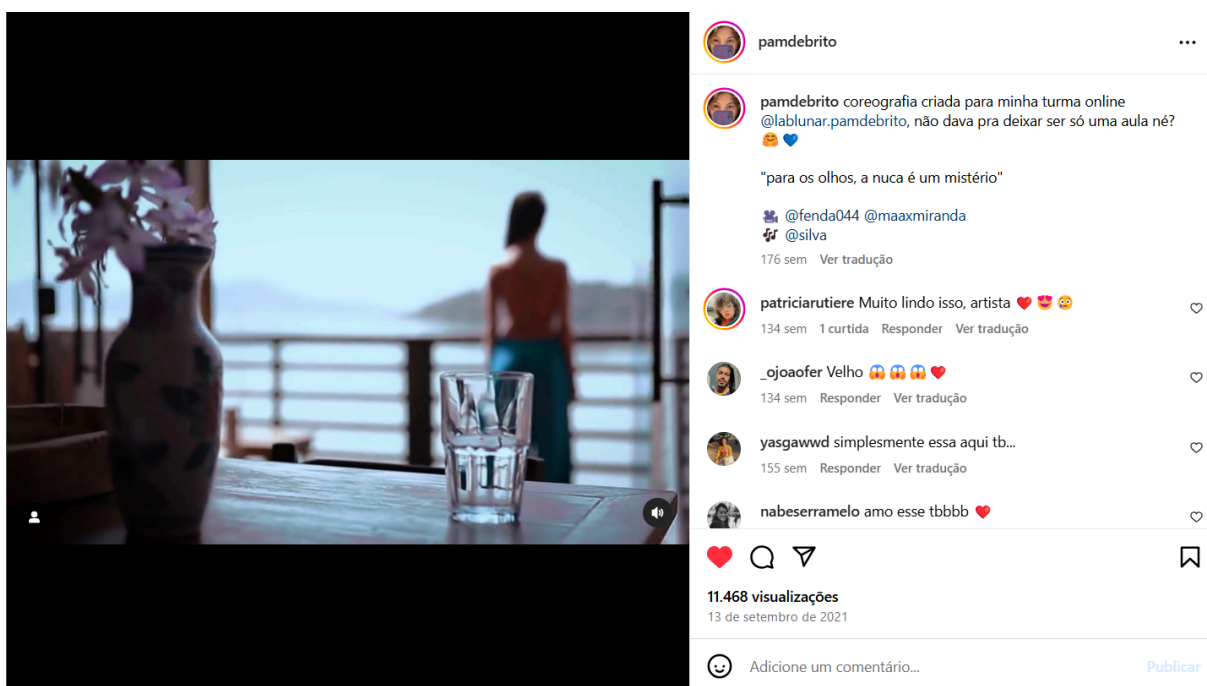
Figura 13 - *Print Screen* de Vai Vendo de Amanda Araújo



Fonte: Perfil do Tik tok de @_amandaraujo

Pam de Brito publica também em seu perfil do instagram, a videodança “[para os olhos,a nuca é um mistério](#)”, com coreografia criada para suas aulas online no período pandêmico, que foi filmada e editada pelo profissional do cinema e audiovisual, o artista [Max Miranda](#). A videodança publicada no instagram da artista, possui 11,468 mil visualizações e 1,622 curtidas, até o dia 29/01/2025.

Figura 14 - Print Screen de “para os olhos, a nuca é um mistério”.



Fonte: Perfil do instagram de @pamdebritto

Os vídeos possuem objetivos e formas de produção diferentes, podendo ser para entretenimento, exibição de processos artísticos e criativos, provocação de reflexões, feitos com auxílio ou não de pessoas especializadas em produção audiovisual. O primeiro, “real life”, foi produzido e editado pela própria artista, sendo publicado no instagram e youtube, como meio de divulgação e impulsionamento do alcance da obra, sendo um dos meios possíveis de apresentação de obras durante a pandemia, considerando o lockdown em vigência.

O próximo vídeo, #dancechallenge de Amanda Araújo, foi criado para fazer parte dos challenges de dança, famosos na plataforma Tik Tok, com movimentação autoral e técnica de dança de jazz funk, produzido e editado com filtros da plataforma e com música em alta na plataforma na época. O último vídeo, “Vai Vendo”, foi produzido com movimentações características da plataforma Tik Tok, com movimentos instruídos pela letra da música, por exemplo, quando a música diz “vai vendo”, a mão vai acima dos olhos com um gesto de estar olhando para algo, coreografia produzida em conjunto com um profissional do audiovisual, para divulgação tanto da coreógrafa e bailarina, mas principalmente para divulgação da música, sendo produzida no período pós pandêmico.

Segundo Juliana Teixeira De Oliveira (2022), outro formato comum, é a utilização de emojis que simbolizam os movimentos, como mãos e setas apontando a direção, que vão mudando de cor conforme são reproduzidos, para que seja possível identificar qual é o momento de cada passo na coreografia, funcionando como um tutorial para quem deseja aprender a coreografia.

O tempo de duração desses vídeos também se transformaram com a ascensão dessas redes sociais, “real life” possui o tempo de 02:23 em sua duração. O #dancechallenge, possui o tempo de duração em 00:15 segundos, tempo de duração comum inicialmente no TikTok. O vídeo de “Vai Vendo”, possui 00:41 segundos de duração, apesar de já ser possível no período em que foi publicado a postagem de vídeos de até 3 minutos na plataforma, devido as atualizações. Este tempo de duração, a maneira de se gravar, editar e produzir esses vídeos, produz efeitos sobre as obras, modificando o modo de se movimentar, registrar, refletindo no tempo e no espaço em que essas obras são produzidas e divulgadas e na linguagem híbrida que o universo da videodança propõe.

Pode-se observar também a diferença de recepção do público pelo número de visualizações em cada obra, sendo os vídeos do tik tok muito distribuídos para o público e com maior acesso e visualização, sendo necessário levar em conta também, os números de seguidores de cada artista. Ambas possuem em comum a disposição frontalizada para a tela, em que os movimentos precisam ser enquadrados e localizados dentro do espaço vertical para exibição em smartphones e nas redes sociais, instagram e tik tok.

Na pesquisa De Oliveira (2022, p.38), são expostas alguns fatores importantes para entender o funcionamento da plataforma, como a motivação dos usuários por criarem coreografias próprias para os #dancechallenges, ao invés de utilizarem as coreografias originais de artistas profissionais; não havendo uma priorização por profissionais em conteúdos relacionados à dança. “A coreografia que estiver mais adequada a este ambiente será a mais aceita.” Em determinados momentos há a cópia e a reprodução de coreografias de bailarinos profissionais publicadas nessas redes, ao mesmo tempo, também há a criação de coreografias autorais dos usuários amadores e amantes da dança, e também há a recriação ou

um novo modo de executar a coreografia aprendida e lançada em determinado *dancechallenge*, um processo de convergência cultural.

Para Martino (2014, p.34), a convergência cultural acontece na interação entre indivíduos que, ao compartilharem mensagens, ideias e valores, acrescentam suas próprias contribuições a isso, transformando-os e lançando-os de volta nas redes. A possibilidade de cada indivíduo ser um produtor de mensagens, é parte intrínseca das interações na plataforma Tik tok, visto que ao se produzir um conteúdo, mensagem ou dança, os receptores absorvem, aprendem, recriam ou copiam dentro do seu contexto e publicam na rede, e como para Martino(2014, p.36), a audiência produtiva na cultura de convergência, não deixa de seguir códigos, que os usuários ouviram, viram ou leram quando recriam suas próprias produções.

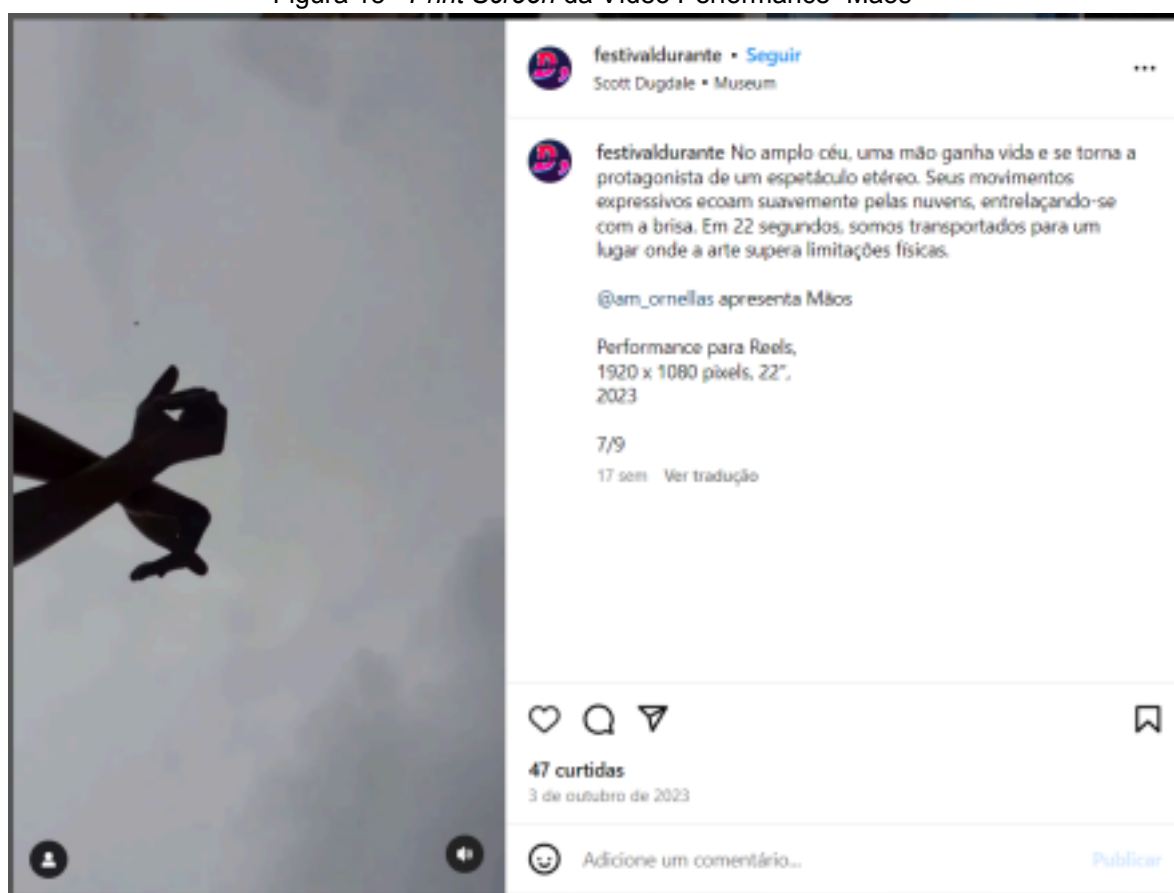
O receptor se torna, na Cultura da Convergência, alguém produtivo, que não apenas vai reinterpretar as mensagens da mídia conforme seus códigos culturais, mas também vai reconstruir essas mensagens e lançá-las de volta ao espaço público pela via dos meios digitais. (MARTINO,2014, p.36)

O objetivo não é fazer uma crítica ao que é produzido especificamente para estas redes, nem as obras apresentadas, mas sim, compreender um pouco dos efeitos que a popularização e o uso diário dessas mídias produzem nas obras e nas formas de produções dos artistas. Tendo em vista todo o processo da pandemia, e a urgência em manter-se trabalhando e produzindo neste período, não houve muitas opções para companhias de dança, bailarinos e produtores audiovisuais, se não, adentrar estes universos virtuais destas plataformas e/ou a produção de festivais/espetáculos online e em vídeo.

Contudo, nos anos de flexibilização e fim da pandemia, este cenário parece ainda influenciar nas produções de leis, festivais de dança ou videodança, como o Festival de Performance Durante, um evento de performance que ocorre desde 2016 em Belo Horizonte, que tem como objetivo promover o acesso à arte contemporânea ao público. Na edição de 2023 do festival, além das seleções de propostas presenciais de performances, selecionou nove vídeo performances online em formato de reels do instagram, ou seja, vídeos curtos de até 60 segundos.

Alguns artistas, coreógrafos, bailarinos, videomakers e performers, estão usando estes espaços virtuais para produzir, divulgar e alcançar espaços para a arte da dança, suas obras, e discussões sociais e filosóficas pertinentes nestes ambientes. No ano de 2023, o festival publicou 9 performances em formato de reels em seu perfil no instagram, contando com diferentes produções, trarei como exemplo a performance “Mãos” de Antonio Ornellas e a performance “Fragmentos Efêmeros” de Larissa Noé, a primeira tendo 877 visualizações até o dia 02/02/2024 e 00:21 segundos de minutagem e a segunda com 00:19 segundos de minutagem e 3,347 visualizações até o mesmo dia.

Figura 15 - *Print Screen* da Vídeo Performance “Mãos”



Fonte: Perfil no Instagram @festivaldurante (2024)

Figura 16 - Print Screen da Vídeo Performance “Fragmentos Efêmeros”



Fonte: Perfil no Instagram @festivaldurante (2024)

Ambas performances, possuem releases das obras descritas nas legendas do vídeo, e quais suas ideias, pretensões e pontos de partida para a criação da performance, ambas produzidas para as redes sociais. Cabe aqui, atentar para a diferença no número de visualizações e seguidores do perfil do festival, dos outros vídeos publicados no TikTok ou Instagram com as características danças desses ambientes.

Essa questão da não valorização do pensamento crítico e reflexivo de artistas e pesquisadores das artes e as obras advindas de seus processos, é relevante pois, alguns artistas não recebem o engajamento e a popularização que outros tipos de produções em vídeos de dança recebem. É importante citar que os algoritmos das redes sociais, tendem a impulsionar ou distribuir com maior ênfase, vídeos que a massa e a maioria costumam assistir ou curtir, no seu tempo de uso

das redes. E qual o espaço na massa e nas redes sociais para o pensamento crítico/reflexivo e para a arte?

Outras questões também cercam este fenômeno, tendo em vista que a linguagem da dança é ainda muito presa à sua função de entretenimento para a maioria da população. Os usuários do Tiktok têm consciência de que estão produzindo artisticamente e pedagogicamente a linguagem da dança? O que ainda se entende por dança como campo de produção de conhecimento na atualidade? (ARAÚJO, 2020, p.190)

A dança produzida por usuários dessas redes, recolocam a dança no lugar de entretenimento, desestruturam as fronteiras entre amador e profissional, a dança e o vídeo, e a presença da dança nos vídeos se torna objeto de exibição e demonstração de talentos, habilidades e ou busca por uma possível fama e sucesso, que vem através das possíveis “viralizações” dos seus vídeos e coreografias.

O lugar da dança e das artes da cena, como área de conhecimento e com importante papel político, fica de lado mais uma vez, e não se pode criticar artistas e profissionais da dança e audiovisual por estarem produzindo e potencializando estes conteúdos e modos de dançar, pois o mercado e as possibilidades de renda através da monetização dessas redes sociais é uma realidade, que amplifica a busca por produzir e criar vídeos nesses ambientes.

2.1.2 Videodança, Ciberdança, novos conceitos para a dança na tela

Alguns pesquisadores formularam novos termos para estes vídeos de dança, que são produzidos para essas redes, como as ciberdanças de Cristiane Wosniak (2020), que referem-se a virtualização do corpo que se re(a)apresenta no universo digital, através do movimento e da dança. Segundo Luiza Cheis e Rebeca Recuero (2021, p.08);

Além de englobar as linguagens da dança (coreografias, movimentações, ritmo, etc.) e do vídeo (como cortes, edições, uso de filtros, etc.), partimos de que ela também envolve a dinâmica da cibercultura, caracterizando-se não apenas pela sua desenvoltura no ciberespaço, como também por conter e necessitar das interações entre os atores pertencentes à rede para dar sentido e continuidade à obra. Ou seja, a ciberdança seria uma forma de arte construída com o propósito de gerar estas dinâmicas sociais, a qual aborda-se no trabalho.

Os famosos dance challenges destas redes, geralmente possuem como objetivo e propósito o alcance de altos índices de visualização pelos usuários destas redes, bem como a reprodução de danças, movimentos e efeitos, feitos por digitais influencers do meio da dança e artistas da música pop, uma estratégia usada por muitos deles para divulgação de suas músicas e produções, pois a interação com os usuários dessas redes, é o principal objetivo desses vídeos.

A [videodança](#) ou ciberdança nos termos de Wosniak postada no perfil de Ohana Lefundes, bailarina da cantora Anitta de sua música “Envolver”, com Bruno Paiva, conta com coreografia de Mickael Ramos, filmagem e edição de Jhuan Martins, possui 1,2 milhões de visualizações em seu instagram.

Figura 17 - Print Screen da Videodança - “Envolver” de Ohana Lefundes e Bruno Paiva



Fonte: Instagram @ohanalefundes

Podemos entender que as videodanças, cyberdanças, danças para a tela, nestas redes sociais, como Instagram e Tik Tok, em algumas vezes, possuem objetivos e características estéticas que acompanham os gostos e proposições de movimentos dos artistas que as criam, e que nestas redes os objetivos são mostrar a dança, seus movimentos, as virtuosidades, a potência física e ou reprodução de coreografias famosas nas redes, com objetivo de alcance de visualização e engajamento dos perfis de usuário das redes de quem as publica. O que parece ser um momento da dança em que se relembra e reproduz os primórdios de sua relação com o cinema, com foco em entretenimento, mostrando o potencial físico e habilidades dos bailarinos.

Para Hassegawa (2024, p.34), cabe comparar a experiência proporcionada pelo primeiro dispositivo de exibição de imagens, o cinetoscópio, que foi projetado para que os filmes fossem vistos por uma pessoa de cada vez através de uma janela de visualização, às formas de assistir as danças na palma da mão via smartphones individuais? A autora compreende que a experiência muito se assemelha e atravessa as bordas do tempo até a atualidade.

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, contracampo 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".(HASSEGAWA,2024, p.34)

Nestas plataformas são produzidos discursos heterogêneos, visto a diversidade de vídeos exibidos e seus temas, todos conectados pela ideia de alcançar visualização, viralização, e interação com os espectadores das redes, criando um novo modo de fazer vídeos, contar histórias, realizar dublagens, reproduzir vídeos ou coreografias em alta, vender ou realizar marketing online, como os #dancechallenges, as trends (um termo em inglês que significa "tendência",

utilizado para descrever os conteúdos populares e com muita interação) e vídeos virais (vídeos populares e que estão sendo reproduzidos, republicados ou refeitos pelos usuários).

André Parente (2007) discursa sobre o dispositivo cinematográfico, acerca de seus aspectos materiais, psicológicos e ideológicos, e estes aspectos podem ser identificados nestas plataformas e nos vídeos produzidos, nas videodanças ou cyberdanças²⁰ destas redes. Pois tem como aparelho de base; os smartphones e as próprias plataformas para manipulação e edição de imagem, relação com os espectadores; pois visam a interação não somente virtual, através de comentários, curtidas e compartilhamento nas redes, mas também a execução pelos espectadores das suas coreografias ou ideias, e acerca do aspecto psicológico; o desejo de ilusão, pois propõe a ideia de aproximação entre espectador e vídeo/artista, bem como a possibilidade de produção dessas obras ou outras a partir de seus próprios meios.

Os efeitos dessas relações virtuais estabelecidas entre dança e audiovisual, podem ser observados e refletidos pelas produções audiovisuais, no período anterior e durante o Coronavírus, e neste período pós, onde ainda estão sendo percebidas e estudadas as consequências e transformações ocasionadas pelo momento vivido.

Pode-se entender que as relações entre dança e cinema/audiovisual estão em processo de transformação e buscando novas possibilidades para as produções híbridas dessas artes, que parecem ganhar força e continuar se desenvolvendo de maneira crescente na atualidade, tendo observado na preocupação de artistas, bailarinos e produtores em criar e utilizar destas estratégias do universo digital e audiovisual para a produção de obras e festivais que trabalhem esse universo híbrido, da dança e do vídeo.

2.1.3 Dança em Foco: Festival de Videodança

²⁰ Segundo Wosniak (2020), a denominação aplica-se às instâncias decorrentes da meta(mídia)morfose ou manipulação/pós-produção e consequente virtualização de um corpo que atua e se re(a)presenta no ambiente digital, dando origem à signagem híbrida da ciberdança.

O festival de videodança, dança em foco, é dirigido por Paulo Caldas e Leonel Brum, conta com direção de produção de Regina Levy e direção artística das convidadas Beatriz Cerbino e Sarah Ferreira. A seguir disponibilizo o currículo resumido desses artistas, que também estão disponíveis no site do dança em foco.

Paulo Caldas é Diretor Geral, Coreógrafo, graduado em Filosofia e formado em Dança pela Escola Angel Vianna. É doutor em Educação e, atualmente, professor dos cursos de Dança da Universidade Federal do Ceará. Sua premiada produção artística envolve espetáculos, instalações e videodanças²¹ e já foi apresentada em diversos festivais no Brasil e no exterior. Co-organizou livros pioneiros sobre videodança e dramaturgia da dança. Foi o idealizador do dança em foco – Festival Internacional de Vídeo & Dança e atua como diretor artístico desde sua criação em 2003.

Leonel Brum é Diretor artístico, Curador, LGBTQIAP+ – foi um dos fundadores do Arco-Íris no Rio de Janeiro, em 1993. Ao longo de sua carreira, Brum atuou como artista da dança, professor e diretor dos festivais e mostras articuladas com redes internacionais. Foi diretor do Festival Dança Brasil e dirige o dança em foco desde 2003. Criou o Laboratório Midiadança (ICA-UFC) e participa de plataformas internacionais como a REDIV – Rede Ibero-americana de Videodança e Redes Confluentes, uma rede que possibilita a difusão nacional e internacional de videodanças.

Regina Levy é Diretora de produção, Produtora Cultural independente; formada em Publicidade, Relações Públicas, pós-graduada em Marketing e mestranda em Artes pela FAV – Faculdade Angel Vianna. É co-criadora e Diretora de Produção do Dança em Foco desde sua criação, em 2003. Produziu importantes festivais e atua regularmente como jurada e parecerista em diversos editais nacionais. Ministra cursos livres em diversas instituições pelo país e, em 2015, foi selecionada no edital “Viva o Talento” da SMCRJ.

Beatriz Cerbino é Diretora artística convidada, Professora da Universidade Federal Fluminense, do curso de graduação de Produção Cultural, no departamento de Artes e Estudos Culturais, e no Programa de Pós-Graduação em Estudos

²¹Alguma obras de Paulo Caldas - Palimpsesto e Falso Movimento de Paulo Caldas/Staccato Companhia de Dança

Contemporâneos das Artes – PPGCA UFF. É pesquisadora do INCT Proprietas, colaboradora da REDIV – Rede Iberoamericana de Videodança e curadora da mostra de videodança Redes Confluentes.

E Sarah Pereira é Diretora artística convidada, Performer, educadora e artista multimídia. Coursou Graduação e Mestrado em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes – PPGCA, da Universidade Federal Fluminense (UFF). Membro da Rede Iberoamericana de Festivais Internacionais de Videodança (REDIV). Diretora e curadora da plataforma Videodança+.

A nova edição do Festival Internacional de Videodança Dança em Foco, em 2007, já contava na sua programação com a produção de obras de videodança com suporte de telefones celulares, desde sempre se atentando para o crescimento dos meios de comunicação e das novas tecnologias de produção, criação e exibição de videodanças.

A comemoração de 20 anos do festival dança em foco vai começar nos meses que antecedem ao festival com oficinas em lonas e arenas culturais espalhadas pela cidade do Rio de Janeiro. Dirigidas ao público interessado em criar conteúdos de linguagem cinematográfica para potencializar a criação de dança na tela, utilizando celular como plataforma de criação e difusão. Serão quatro oficinas, de quatro dias cada, com profissionais especializados na linguagem da videodança. Os resultados destas oficinas serão exibidos e debatidos no contexto da Mostra Internacional de Videodança, programada para dezembro no Centro Coreográfico do Rio de Janeiro, durante a realização do festival. (Dança em Foco, 2023)

Em 2023 o festival promoveu oficinas focadas nas produções em vídeo dança, e nas relações entre dança e cinema. Como a oficina de Videodança, que tratou-se de um laboratório prático de vídeos de dança de curta duração, utilizando os recursos dos smartphones. A oficina de Dança e Cinema buscou investigar como a relação corpo-câmera fixou-se em produções cinematográficas e atravessa o século XX fazendo surgir a linguagem da videodança, para chegar ao século XXI estremando essa relação com a imagem digital. E a oficina de Dança e Contexto

que buscou investigar a relação entre o movimento do corpo para a câmera e o contexto onde as imagens são realizadas.

Os festivais de videodança e/ou dança estão aprofundando-se nas possibilidades de produções de artes do corpo/vídeo, e com a criação de novas leis de incentivo a cultura como a Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195, de 08 de julho de 2022), precisam buscar alternativas para manterem-se participando ativamente dessas leis, que traz em sua ementa e majoritariamente seleções para a área do audiovisual. Uma realidade que ganhou força e ainda mantém seus efeitos no período pós pandêmico, onde o setor cultural ainda sente as fragilidades advindas destes anos.

É importante citar o festival, pois além de ser pioneiro na exibição e promoção da videodança no país, tem um perfil preocupado com a formação de artistas nesta linguagem, bem como, [publicação de livros](#), disponíveis gratuitamente em seu site, que serviram de referência para o estudo da videodança e estruturação desta dissertação.

Capítulo 3 - Entrevistas Realizadas

Meu encontro com Leonel Brum foi em um curso de videodança que ele mesmo ministrou na Universidade Federal de Viçosa em 2019, foi o primeiro contato com o Artista/Doutor em Artes Visuais e com o processo de estudo de videodança, com plano sequência. Durante o processo do mestrado entrei em contato para fazer o convite para a entrevista, podendo inicialmente ser online, mas houve a oportunidade de realizar a entrevista presencialmente com Leonel no Rio de Janeiro em Maio de 2024, no Shopping Rio Sul, em um dia nublado e chuvoso na cidade. O encontro foi em um restaurante do shopping e utilizei meu smartphone para realizar a gravação em áudio da entrevista. O ambiente estava mais vazio e calmo, apesar do horário de almoço e com isso, pôde ser gravado sem maiores interferências. As perguntas pré estabelecidas para a entrevista estavam disponíveis em um documento online, também com acesso pelo smartphone, o que facilitou todo o processo de realizar a entrevista, que também foi uma excelente conversa e troca de conhecimentos que acrescentam informações importantes para esta dissertação.

A entrevista com Cecília Cherem e Bruno Gomes, advém do meu encontro com “Ciça” em Juiz de Fora/MG através de amigos em comum e acesso às suas aulas e espetáculos nas escolas da cidade e do Grupo Nun, sabendo da sua trajetória e da relação de Bruno com o filme, decido por convidá-los para a entrevista, visto que o filme é utilizado como referência nesta pesquisa. A entrevista foi realizada online e gravada via Google Meet em Setembro de 2024, tendo como referência base as perguntas estruturadas para esta pesquisa.

Conheço Mayara Alvim através de sua irmã, que estava no curso de dança quando adentrei a Universidade Federal de Viçosa/MG em 2018, e com a mudança para Juiz de Fora/Mg para realização do mestrado tive acesso a divulgação do filme através das redes sociais, também tive a oportunidade de ver sua trajetória e conhecer o trabalho desta artista através dessas redes. Como diretora do filme, convido Mayara para a entrevista, sabendo da importância de suas pesquisas para esta dissertação. A entrevista foi realizada online e via Instagram, sendo gravada através de um aplicativo de gravação de tela de smartphones, em outubro de 2024.

3.1 Entrevista com Leonel Brum²²

²² Ele é Doutor em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Realizou pesquisa pós-doutoral no PPGCA, da Universidade Federal Fluminense (UFF) sob a supervisão da profa. Dra. Beatriz Cerbino de 2020 a 2021. Realizou pesquisa pós-doutoral na Faculdade de Motricidade Humana (FMH), da Universidade de Lisboa (Ulisboa) sob a supervisão do prof. Dr. Daniel Tércio, de 2017 a 2018. Foi professor e coordenador dos cursos de dança do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará - ICA/UFC e coordenador (atual colaborador) do Midadança: laboratório de dança e multimídia. Atuou como coordenador da equipe brasileira do projeto TEPe: Technologically Expanded Performance (2018 a 2022), uma parceria entre a UFC (apoio Funcap) e Ulisboa (apoio FCT). É membro do Conselho Consultivo da Rede Ibero-americana de Videodança desde 2016. Possui mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Gama Filho (UGF/RJ). É diretor artístico e fundador do Dança em Foco - Festival Internacional de Videodança (desde 2003). Entre 1997 e 2012 atuou, em períodos distintos, como diretor artístico dos festivais PODFest - Festival Internacional de Poéticas Digitais, Dança Criança e Dança Brasil e foi curador do Festival DançaAtiva. Foi coordenador de dança da Fundação Nacional de Artes (Funarte/MinC) atuando também nas relações internacionais das áreas de dança, teatro e circo. Trabalhou como ator, bailarino, coreógrafo e possui experiência nas áreas de dança, videodança, dança contemporânea, dança afro-brasileira, teatro, curadoria, gestão cultural e políticas públicas para as Artes.

Figura 18 - Leonel Brum



Fonte: Site do Dança em Foco

1- Conte um pouco sobre sua história e suas experiências como bailarino, coreógrafo, produtor audiovisual?

A minha relação com a videodança começou nos anos 90, quando comecei a assistir algumas videodanças em alguns festivais, mas irei retroceder um pouco mais nessa história. Existia um festival no Rio de Janeiro nos anos 80, que se chamava “Carlton Dance”, que era o nome de um cigarro, uma indústria de cigarros, que naquela época poderiam patrocinar eventos no geral, e era uma coisa maluca de se pensar, pois era um evento de dança patrocinado por uma indústria de cigarro e depois com a proibição, essa indústria não mais patrocinou eventos. Mas esse festival patrocinou vários eventos grandiosos no eixo Rio de Janeiro/Belo Horizonte/São Paulo e dentro deste festival existia uma mostra paralela, uma mostra de videodança, e foi nessa mostra que comecei a ter contato com vídeos de dança. Nessa época também havia muito a chamada “pirataria”, onde alguém viajava, pois não havia internet e nada do tipo, e trazia o vídeo de fora, como os vídeos de Anne

Teresa de Keersmaecker²³, que era um grande nome na época de vídeos de dança, e reproduzimos os vídeos com nossos sistemas, contudo, o vídeo perdia a cor, ficava meio verde e era engraçado, pois nessa “pirataria” os vídeos eram passados de um para outro várias vezes e os vídeos ficavam muito ruins, porém ficávamos muito felizes com isso, porque estávamos tendo contato com essas pessoas e trabalhos.

Depois de um certo tempo tivemos outras mostras no Rio de Janeiro como a Mostra Gradiente que era de curadoria da Helena Katz e ela trouxe o diretor do “La Cinémathèque de la Danse” da França, onde essas produções estavam em alta, apesar de existir no Brasil essas produções, ainda eram muito tímidas. É importante também destacar o trabalho de AnaLivia Cordeiro²⁴ nos anos 70, que criou o M3X3, sua primeira videodança, e depois dela tem um hiato grande e já pelos anos 80 começaram esses eventos, e eu não conseguia ainda definir o que era videodança ou vídeos de dança, para mim era tudo “dança para tela” de um modo geral, depois que comecei a entender um pouco mais que essa relação da dança para tela se modifica com o tempo.

No início dos anos 2000 existia um festival no Rio de Janeiro chamado Dança Brasil e eu era diretor deste festival e tinha na programação os espetáculos de dança de grupos brasileiros ou de brasileiros que estavam no exterior e tinha uma mostra paralela de vídeos de dança, e neste período eu convidava algumas pessoas para fazer curadoria comigo para essa mostra, como Teresa Rocha e Paulo Caldas, e foi nesse período que começamos a realizar o que Paulo Caldas chamou de Painel Brasil, que era uma mostra paralela, onde recebemos 40 VHS de pessoas conhecidas que enviamos e-mail pedindo para enviar seus trabalhos, e de 40 vídeos selecionamos 30, porque na época era importante abrir esse espaço para esse tipo de arte, pois chegaram também vídeos dos anos 90, e foi em 2003 essa mostra,

²³ Anne Teresa De Keersmaecker é coreógrafa e diretora da companhia Rosas em Bruxelas, Bélgica. Ela estudou dança na Mudra School em Bruxelas e na Tisch School of the Arts em Nova Iorque e criou seu primeiro trabalho coreográfico, “Asch”, em 1960, que foram seguidos por “Fase” e “Quatro Movimentos para a Música de Steve Reich” dois anos depois. (Site da São Paulo Cia de Dança, 2024)

²⁴ Analivia Cordeiro (São Paulo, São Paulo, 1954). Bailarina, coreógrafa, videoartista, arquiteta e pesquisadora corporal. O trabalho de Analivia Cordeiro articula dança, mídias eletrônicas (computer dance) e videoarte. Além de explorar com pioneirismo mundial as possibilidades expressivas da relação entre esses elementos, a artista é precursora da videoarte no Brasil. (Site do Itaú Cultural, 2024)

mesma época em que Paulo Caldas realizou o convite para fazer o Dança em Foco, que surgiu a partir de uma ideia dele, e ainda chamávamos o evento de Dança para tela.

Nessa mostra a média de público era de 14/15 pessoas e de repente quando fui ao CCBB, tinha uma fila enorme para assistir as obras da mostra e era um horário estranho, 16 hrs da tarde e havia uma lotação máxima para o espaço e só fizemos uma única apresentação, e vale destacar que nesse período do festival os vídeos eram muito diferentes um do outro e nós não conseguimos estabelecer um tema para a mostra, e só conseguimos fazer uma distribuição/organização dos vídeos por regiões, sudeste, nordeste e tinha uma galera de Fortaleza que faziam muitos vídeos na época, o pessoal do Alpendre (2000), um grupo que finalizou as atividades, mas reuniam pessoas do cinema e da dança que produziam muitos vídeos e enviaram muitos vídeos para a mostra.

Nesse período houve uma abertura que permitiu o contato das pessoas com essas obras em vídeo e isso começou a reverberar pelo Brasil, pois os artistas exibidos no CCBB compartilhavam e divulgavam, bem como seus parentes, sobre a participação no evento do CCBB, que sempre foi uma vitrine. Jussara Xavier fez o mestrado comigo, e trabalhava na Escola do Bolshoi, ela soube que o festival fez muito sucesso e convidou para ir a escola dar um curso ainda em 2003, e eu ainda não sabia definir o que era uma videodança e o que era um vídeo de dança, eu sentia que tinha algumas coisas diferentes, mas teoricamente eu não sabia explicar isso, e fui para a escola muito ingenuamente e a plateia era somente de pré adolescentes da escola, bailarinas de dança clássica. Eu fui falar um pouco sobre cada vídeo, como foram criados, fiz uma seleção menor e falei sobre a produção de cada vídeo, e chegaram umas perguntas muito “cabeludas” que eu não sabia responder, perguntas técnicas sobre videodança, e eu percebi que precisaria começar a estudar e entender sobre isso.

Mas o que aconteceu foi que essa mostra acabou circulando por várias partes do país e foi oferecida para vários festivais, pois não haviam festivais de videodança e não era falado sobre na época, já existiam as produções, artistas e mostras, mas as pessoas não comentavam e não tinham acesso, e com isso comecei a circular pelos

festivais. De alguma forma esse compartilhamento sobre videodança foi ficando mais presente nesses lugares, havendo desdobramento de outros trabalhos.

Nessa época já havia feito mestrado e foi então que procurei fazer o doutorado em videodança para entender o que era aquilo que eu tinha na minha mão. E eu descobri o cinema da UFF e que eu poderia entrar com videodança no doutorado, mas para entrar era necessário saber francês e eu não sabia, então começo a estudar francês, e isso era em 2008, trabalhava na funarte como coordenador de dança, e entrou uma pessoa que futuramente veio a ser minha orientadora²⁵ e me perguntou porque eu não levava minha pesquisa e falava sobre o que eu estava fazendo, e assim fiz, comecei a fazer as aulas na pós como ouvinte, e ela pediu para preparar e mostrar a pesquisa, e eu descobri que poderia pesquisar diretamente a videodança, sem dar voltas, pois em outras áreas eu teria que passar por elas para chegar a videodança, e foi quando entrei no doutorado.

Voltando a 2003 para o Dança em Foco (Dança para tela), quando aconteceu a mostra, o Paulo havia me convidado para montar o festival e fizemos um projeto grande e levamos para o SESC Copacabana, a diretora disse que o projeto era muito legal mas que estava muito grande e que seria necessário cortar, diminuir o projeto. Cortamos até que ficou o Dança em Foco bem menor, no site da pra ver que o primeiro dança em foco era bem pequeno e foi aumentando com o tempo.

Realizamos o Dança em Foco que teve muita procura sobretudo para a parte de formação, existe a parte de difusão, mas a parte de formação era muito forte, e muita gente veio fazer curso de videodança com a gente. O dança em foco teve essa questão e continua até hoje muito forte com a questão da formação, nós tivemos vários patrocínios e eles foram aumentando, como Petrobras, Sesc Copacabana e São Paulo e outras articulações começaram a ser feitas, como conexões internacionais, convidando artistas de fora que já trabalhavam com videodança. Hoje estamos com mais de 20 anos de festival.

2- Relate suas percepções sobre as produções de dança, videodança, produções audiovisuais no período da pandemia.

²⁵ PPGAV - Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Tese: Videodança: uma escrita cênica da dança - Orientação: Angela Mousinho Leite Lopes / 2012

Quando o celular estava começando realizamos uma residência que foi no Circuito Videodança Mercosul (2005), que era uma união com um festival do Uruguai; um festival de Buenos Aires e o Dança em Foco. Cada país tinha cinco vídeos selecionados, produzimos e gravamos um DVD e circulamos com esse dvd. Tivemos três edições do circuito. E além disso nós tivemos dois editais, um para celulares, com obras que já existiam e já estavam prontas através dessa ferramenta e escolhemos duas ou três obras, e outro edital para projetos de produções de vídeo com celulares. A Sarah Pereira que agora trouxe para o festival, a videodança com o celular, trouxe isso como se estivéssemos assumindo este lugar do celular como possibilidade, pois os telefones de hoje em dia possuem uma tecnologia extremamente diferente da que era na época que fizemos o edital.

Hoje em dia é um outro tipo de enfoque, o celular com sua tecnologia suplanta inúmeras câmeras digitais, e quando acontece mudanças na tecnologia, artisticamente também ocorrem mudanças, os artistas transformam sua maneira de se relacionar com a tecnologia. Hoje podemos fazer coisas com os celulares que há dez anos atrás não eram possíveis, existem celulares incríveis.

A pandemia chegou e foi muito abrupta, vários projetos que tínhamos, inclusive do Dança em Foco, foram cortados e tivemos no mesmo período um governo que não ajudou nada em termos de cultura, pelo contrário, também foi cortando tudo, até o Ministério da Cultura²⁶. Por outro lado os artistas, assim como você, descobriram uma maneira diferente de trabalhar com o vídeo, tudo que era palco veio pro vídeo, então houve um aumento muito grande de produção e foi assim muito grande mesmo. Nós recebíamos de 300 a 400 vídeos por ano e quando veio a pandemia, já em 2021 nós recebemos 2.300 vídeos.

Pensamos que nós não tínhamos fôlego para selecionar e fazer curadoria de tantos vídeos e precisamos de ajuda do pessoal do Midiadança, um laboratório que existe até hoje na UFC, que foi criado por mim em 2013 e quando deixei o laboratório, Paulo assumiu junto com Davi Leão. Inclusive teve uma mostra em que nós

²⁶ Governo de Jair Bolsonaro, 2019 - 2022.

conseguimos patrocínio da universidade, pegamos 14 obras de vídeos e transformamos em audiodescrição e libras, e hoje ainda existe essa mostra.

Os alunos desse laboratório ajudaram no processo de seleção dos 2.300 vídeos, mas tivemos que preparar os alunos para poderem assistir às videodanças e fazer uma pré-seleção, antes de chegarem todos os vídeos para nós. Contudo, chegaram quase 1.000 vídeos para os curadores, porque eles não conseguiram cortar tudo, e claro, havia de um tudo nessas obras, vídeos de anúncios e coisas malucas. No ano seguinte (2022) quando pensamos em abrir uma convocatória, conversamos com Samuel Retortillo, Diretor do Fives (Festival de Internacional de Cine, Danza y Nuevos Medios da Espanha) e ele havia recebido 3.400 vídeos, foi aí que desistimos da convocatória, pois não tínhamos fôlego para assistir isso tudo, existiam vídeos longos e já havia sido difícil fazer a edição da primeira vez, então continuamos com o Dança em Foco Online, mas não abrimos a convocação, apenas convidamos alguns artistas que já tinham trabalhos prontos para mostrar e falar sobre seus processos.

Eu ministrei cursos online na pandemia sobre videodança, e tinham a presença de muita gente, pessoas do teatro, da música e da dança que não sabiam nada de vídeo e queriam um conceito sobre videodança, e logo eu já dizia “você não vão sair com conceito daqui não”. Não tem como eu definir um conceito de videodança, sendo que a qualquer momento pode chegar uma obra nova e esse conceito vai cair por terra. Mas eles saíram do curso sabendo trabalhar com vídeo e podendo continuar os processos deles, era bom que deixassem o conceito para pesquisadores e curadores, e continuassem a realizar seus projetos.

Abri o curso em Curitiba na Casa Hoffmann e seria totalmente prático com 15 ou 20 pessoas, mas a Casa colocou como limite pro curso de 80 pessoas e começaram a chegar mensagens e ligações de amigos que não conseguiram se inscrever no curso, então entrei em contato com a Casa para saber o que estava acontecendo, e descobri que já estávamos com mais de 80 inscritos. Pedi para que cortassem algumas vagas, e para baixar de 80 para 20 era muito difícil, então decidimos por fazer o curso apenas teórico, desistindo também de cortar as pessoas e liberamos a entrada para a galera que desejava fazer, quando abri a tela no dia da aula, 60 pessoas presentes.

Na Escola do Ballet de São Paulo também apareceram 60 pessoas, e o que essas pessoas queriam? Entender o que elas estavam fazendo, e no primeiro dia de aula eu não consegui passar nenhuma videodança, apareciam inúmeras “mãozinhas” na tela e eu respondi a todas as perguntas, pois estavam todos ansiosos para entender o que estavam fazendo, e mais uma vez falei sobre não ter um conceito no curso. A partir do segundo dia, apesar de algumas desistências, consegui passar as videodanças e por meio delas, os artistas de diversas áreas no curso começaram a entender essa maneira de se relacionar com o audiovisual.

Muita gente não sabia se relacionar com o audiovisual, e nesse momento da pandemia houve um aumento muito grande de vídeos, e tinham muitos trabalhos legais no Tik tok e com a plataforma, usando edições, efeitos e filtros da plataforma de uma maneira muito criativa. E uma das coisas importantes de se destacar acerca da videodança é que a maioria delas não tem script/roteiro, e são desobrigadas de roteiros, narrativas, a maioria não tem.

Eu participei de um festival internacional de dança que tinha uma mostra paralela de videodança, e havia alguns convidados internacionais que foram indicando os vídeos a serem exibidos, e nesse festival conheci um rapaz que dava aula de roteiro para cinema, quando eu apresentei a videodança ele ficou muito entusiasmado e quando retornei ao Brasil, ele me perguntou; - se eu não tinha os roteiros das videodanças; eu falei: - que não tinha; ele me perguntou; - como fazem os vídeos sem roteiro; eu disse; - que tem pessoas que fazem videodanças com roteiro e outras que não e tem pessoas que trabalham diretamente com a edição.

Eu conheci um artista que trabalha apenas com edição, ele não aparece nas filmagens e não acompanha o processo, ele apenas recebe as imagens e então começa a trabalhar a edição das imagens, e assim vemos o poder da coreografia da edição, o editor tem essa possibilidade de transformar tudo. Existem pessoas que trabalham com a videodança através da improvisação, mas precisamos pensar na câmera, nos movimentos da câmera e na relação do movimento do corpo com o movimento da câmera, considerar que existe um outro corpo manipulando o celular e que isso faz parte da composição e como falamos de audiovisual, pensar também o som e o áudio junto com a composição, e não apenas colocar o som na obra

pronta, ele precisa fazer parte e ser pensado para a composição. A videodança é resultado de um trabalho audiovisual.

3- Quais as suas percepções sobre as relações da dança com o audiovisual, videodança, e as produções audiovisuais no período pós pandêmico. Você falou sobre o tik tok e como vê essa plataforma?

Havia na época da pandemia muitas edições que só aconteciam na plataforma, mas hoje é possível fazer em outras plataformas. Posso falar sobre um trabalho de uma menina, que usou o tik tok para editar e gravar, a câmera ficava na mesma posição, um mesmo ângulo, mas com o movimento dela deitar na cama e levantar, ela mudava de ambientes nessas transições que o próprio tiktok permitia. e hoje os celulares permitem. É importante pensar que alguns efeitos são novos e outros não são, algumas ideias da Maya Deren na época eram novos, mas hoje não são mais, e precisamos pensar que essas experiências friccionam a linguagem, essas experiências tensionam a linguagem e pedem uma nova maneira de se relacionar com ela, e a tecnologia se adapta também.

Hoje continuamos recebendo 1.000 vídeos, não apenas 400, mas diminuiu o número de vídeos no pós pandemia. No Brasil a gente tem uma produção muito grande e criativa, mas não tem dinheiro para essas produções, uma questão que dificulta a produção, já na Europa é diferente, eles possuem incentivo, e se tivéssemos isso no país, poderíamos ter criações e trabalhos bem diferentes, pois temos uma maneira diferente de se relacionar com o audiovisual/videodança. Hoje eu vejo workshops de videodança de pessoas que não conheço, que estudaram com outras pessoas, e estão replicando os conhecimentos, investindo e trabalhando nessa área.

4- Você disse que o número de produções e a procura por cursos de videodança cresceu na pandemia, no pós pandemia você acha que as relações entre artistas do corpo e da cena e a relação com o audiovisual vão se manter crescendo ou se tornara quase uma obrigatoriedade para a formação dos artistas? Visto que os editais estão focados nas produções de audiovisual.

Acho que essas questões são uma equação que só serão resolvidas com o tempo. Eu assisti nas últimas semanas um seminário sobre inteligência artificial, e eu vi as pessoas perdidas, elas não sabem responder o que é uma inteligência artificial, e eu acho que essa questão da videodança, o próprio termo não dá conta de tudo que é e pode ser feito, já que temos videodança, cine dança, dança para tela, ciberdança e outros termos se pesquisar, o próprio termo tem suas dúvidas e eu acho que precisa de tempo para compreender, assim como a questão da inteligência artificial precisa de tempo e de afastamento, porque no olho do furacão a gente não consegue compreender, entender o que acontece e como isso vai se desenrolar.

Com relação a videodança, já existem cursos e práticas nesse sentido, mas em termos de educação e formação, nós não estamos preparados, as universidades não possuem uma formação nessa área, e não tem professores formados para isso. Ainda existe um pensamento sobre a videodança, conectado com a Videoarte.

Dei uma palestra numa Universidade de Cuba, a convite do diretor do curso de cinema e fui falar sobre videodança, estava cheio de professores e alunos e comecei a palestra, e o abriram para as perguntas, o diretor levantou a mão e fez a seguinte questão; “Eu gostaria de entender o que é a videodança, porque para mim ela está muito parecida e conectada com a Videoarte, e a videoarte pra mim é uma M#\$%.” E eu fiquei pensando em como responder a isso e lidar com essa situação, principalmente por conta do uso dos termos que ele usou e da pergunta que o diretor me fez. Então a conexão que eu tinha foi o vídeo da Maya Deren, que eu apresentei na palestra, e comecei a falar das relações entre dança e cinema, que existiram pessoas/artistas que pensavam essas relações desde antes, já no início do cinema e parece que a sala deu uma respirada e a tensão saiu do lugar.

Depois disso começou a ter cursos de videodança nessa universidade, convidando pessoas para dar cursos. O diretor estava com a mesma ansiedade que todos enfrentaram na pandemia, tinham ideias, propostas, trabalhos a fazer e tinham que pensar sobre isso para desenvolver e continuar trabalhando. Eu acho que nós estamos atrás nessas questões da videodança dentro da formação “formal”, cursos técnicos, universidades, mas na informal nós temos, cursos, workshops, o próprio dança em foco. Existe uma discrepância entre tempo e tecnologia, pois a tecnologia está muito mais avançada e nós não estamos acompanhando, existe uma

defasagem que precisamos resolver. Eu fiz uma pesquisa enquanto fui professor substituto na UFRJ, e pesquisei sobre quantas universidades tinham na época disciplinas de videodança, há 13 anos atrás já existiam 44 cursos de dança no Brasil, mas só 5 trabalhavam com videodança, e apenas uma disciplina era oferecida eventualmente.

Essa formação é necessária, pelo menos teoricamente nós temos vários textos, obras e dissertações/teses sendo produzidas, mas é muito pouco para acompanhar o avanço da tecnologia. Quando passa do analógico para o digital e os tamanhos das câmeras mudam, e passam para o tamanho da palma da mão, a mobilidade e as possibilidades de gravar e usar a ferramenta são diferentes e maiores, do que uma câmera grande e mais pesada, e mais relações podem ser estabelecidas com o movimento.

5- Como você classifica as produções audiovisuais em dança, videodança, dança para tela ou cinedança? Porque hoje as classificações e os nomes variam de acordo com as necessidades e oportunidades em festivais de cinema ou não, ficando a critério de quem produz se irão chamar de curta metragem, filme experimental ou videodança. E como você entende as danças para tik tok, instagram?

Eu digo que são leituras possíveis, são possibilidades que você tem a partir da formação que você tem e da experiência que você tem, quanto mais repertório você tem mais possibilidades você tem de estabelecer leituras ou talvez um conceito. Eu lembro que na minha tese, um membro da banca perguntou porque eu fujo tanto do conceito, fico rodando e não falo do conceito, e eu disse que é difícil estabelecer o conceito.

Ele usou um exemplo e disse que o conceito é como um papel que você usa e joga fora, usa para o necessário e depois se desfaz dele, porque em outro momento ele já não vai servir para a mesma coisa, então você pode estabelecer ou entender um conceito naquele momento para o que você precisa e depois deixar para trás, mas eu disse que numa tese era mais difícil fazer isso porque se tratava de um teto de vidro, então eu fugi e continuarei fugindo do conceito, porque a cada obra que eu

vejo, eu fico pensando “ o que é isso, isso é videodança? E é isso que eu falo, esse espaço da experimentação, tensiona a própria linguagem.

3.2 Entrevista com Cecília Cherem ²⁷ e Bruno Psi²⁸

Figura 19 e 20 - Cecília Cherem e Bruno Psi



Fonte: Site do Grupo Nun

²⁷ Cecília Cherem é graduada pela Royal Academy of Dance em Ballet Clássico e em dança contemporânea na Escola do Teatro Bolshoi no Brasil. Trabalhou em grupos como: AMA Cia de Dança (Joinville - SC), Primeiro Ato Grupo de Dança (Belo Horizonte - MG), Ballet Jovem Palácio das Artes (Belo Horizonte - MG) e Cia. Municipal de Dança (Porto Alegre - RS).

Participou de oficinas com Marcela Reichelt, Jussara Xavier, Érika Rosendo, Alex Dias, Suely Machado, Bettina Belomo, Galina Kravchenko, Airtom Tomazzoni, Eva Schul, com diretores e bailarinos do Ballet da Cidade de São Paulo, entre outros. Ministrou oficinas e workshops nos estados de Santa Catarina, Rio de Janeiro, Bahia, Rio Grande do Sul e Minas Gerais. Criadora e professora do projeto de educação pela dança na ONG Caraíva Viva (Caraíva – BA), criadora da Oficina Arte de Corpo de dança contemporânea e pesquisadora em danças. Atualmente é diretora artística do Grupo NUN (Juiz de Fora - MG) e bailarina da Cia Municipal de Dança de Caxias do Sul- RS.

²⁸ Bruno Gomes Ferreira, 32 anos, tem a arte em sua vida desde os sete anos de idade quando fez sua primeira aula de piano. Atua profissionalmente desde 2017 quando começou seus estudos no teatro contemporâneo na escola Sala de Giz, em Juiz de Fora. Passou por algumas escolas de ballet clássico na cidade atuando em grandes montagens de repertório. Em 2018 fundou o Grupo NUN, de dança contemporânea, onde vem atuando, desde então, como produtor e bailarino do grupo. Participou da montagem e apresentação dos 3 espetáculos autorais do grupo, além de uma performance de rua, cinco videodanças e um curta metragem que teve ampla circulação e premiação nacional e internacional.

1- Conte um pouco sobre sua história e suas produções como bailarino, coreógrafo, produtor audiovisual?

Bruno Psi: A minha relação com as artes começa desde muito novo, fazendo teatro e aprendendo a tocar instrumentos musicais, tenho uma relação com a música muito grande. Sempre gostei muito de dançar e fui ter minha primeira aula de dança com 20 anos, já estava na faculdade (psicologia) e fiz minha primeira aula de ballet clássico e nunca mais parei. A dança contemporânea chegou na minha vida oito anos depois e me arrebatou, sempre gostei muito do clássico, porém, a dança contemporânea me dava uma liberdade maior para dançar e foi a partir desta dança que encontrei o Grupo Nun, um encontro de corações que estavam dispostos e disponíveis por fazer alguma coisa naquele momento. A minha relação com o audiovisual veio a partir da pandemia, antes disso, não havia pensando em audiovisual, já tínhamos dois teasers, propagandas, dos nossos espetáculos de palco, para divulgações deles, porém, pensar uma produção para vídeo veio somente na pandemia. Realizamos produções autorais, com cada participante utilizando os próprios celulares, onde juntamos os vídeos no final, utilizando coreografias que já existiam para o palco. Antes da pandemia, em 2018, fiz parte do projeto Arataca, dirigido por Felipe e Mayara, uma pesquisa que envolvia dança e teatro, e fui convidado para coreografar um momento do espetáculo e acabei fazendo parte da direção de movimento. O projeto se desenvolveu como uma mostra curta de 25 minutos e depois continuamos para desenvolver um espetáculo de dança/teatro maior, porém, com a chegada da pandemia, tivemos que reinventar a proposta. Na pandemia, nos encontrávamos toda semana, fazendo pesquisas de movimento, poesias, histórias, e esse processo durou quase um ano. Com a chegada do primeiro edital de incentivo a cultura, Aldir Blanc em 2020, pensamos em transformar o que era pra ser um espetáculo de dança, em uma obra de videodança, sendo essa a exigência do edital, e assim surgiu “Pra Tirar Você Da Chuva”. Que em primeiro momento tinha outro nome, “ A cor do ontem, não é a mesma ao sol”. E foi uma experiência muito legal, pois, não havia feito nenhum trabalho voltado para o cinema e para a câmera especificamente. O filme deu muito

certo, circulou por mais de 20 países e agora fomos aprovados no edital da Lei Paulo Gustavo, para fazer a continuação do filme e a parte 2 da obra.

Pergunto sobre a influência do teatro e da dança no filme:

Como o projeto Arataka, veio a partir do encontro de um dramaturgo e uma bailarina, e depois o filme veio do encontro de dois grupos, um de teatro e um de dança, o filme se desenvolve com auxílio do teatro para a construção do roteiro, embora seja um filme sem falas, é um filme interpretativo, e as definições de como olhar e movimentar a cabeça, pegar ou entregar objetos na cena, a interação com esses objetos cênicos fazem parte do teatro. Que também são uma característica do Grupo Nun, já que nos espetáculos temos poemas, poesias e falas durante a apresentação de dança. No filme não estudamos audiovisual para produzir, partimos da experimentação, contudo, a presença de um assistente de direção do audiovisual, Eduardo Malvacini, que se não me engano é técnico do laboratório de cima da UFJF, sendo alguém que sabe e entende de cinema, e ele trouxe os toques do cinema para a dança, trabalhando junto com Mayara na edição do filme. Como fazer os planos, qual o foco da câmera em determinadas cenas, a intenção dos movimentos, momento e onde olhar, colocar as mãos por exemplo, então ele foi peça fundamental para tornar o que estávamos propondo em filme, e não ser só uma coreografia filmada.

Cecília Cherem: Eu comecei na dança velha, para o ballet clássico, com 12 anos. E continuei com minha trajetória na dança e continuo ainda até hoje. Mas eu tive contato com o audiovisual de clipes de música, algo que existia com mais força em outros tempos, que é algo que já misturava a dança com o audiovisual, mas voltado com objetivo de divulgar ou promover a música. Então tive contato com a produção audiovisual e com a relação da dança para a câmera. Acredito que a nossa geração, que cresceu sem celular e depois acompanhou o desenvolvimento tecnológico e o crescimento do audiovisual, tem uma certa obrigatoriedade em estar caminhando junto com a tecnologia e as produções dessa modernidade. Então, se enquanto Grupo Nun, desejamos continuar realizando as produções de espetáculos de dança

para o palco, antes precisamos pensar em uma imagem para divulgar, um teaser, então é uma obrigação também. Já fiz videodança, mas antes era diferente do que se pensava sobre videodança, do que é pensado agora. Na época era videodança, hoje já não sei se posso dizer que foi ou é. Fiz uma videodança, no Bolshoi, que foi minha formação e a videodança fazia parte da formação dos bailarinos da escola, pensar o movimento para a videodança, inclusive era feito na grade do teatro com a professora Sabrina Lermen, que tinha conhecimentos e estudos, e nos proporcionou um experimento da videodança, mas voltado para entender como o movimento se molda naquele formato.

2- Durante a pandemia, relatem suas preocupações acerca do seu trabalho e do mercado de trabalho, suas produções audiovisuais e outros trabalhos realizados durante o período.

Bruno Psi: Eu não dou aulas e não trabalho como professor, mas considero a dança sim uma profissão, porque dedico esforço, tempo e energia com ela. Embora não me traga as remunerações que meu trabalho formal me traz. Como psicólogo senti 100% à pressão de trabalhar com audiovisual e virtualmente. Eu produzi alguns conteúdos para minha página, mas optei por não seguir por este caminho, porque é algo muito desgastante.

Cecilia Cherem: Eu passei por várias situações na pandemia. A primeira questão foi não poder se encontrar e não se ver presencialmente, então ficamos um tempo, sem o grupo se encontrar e sem dar aulas. E depois a necessidade de fazer tudo online, principalmente para dar aulas foi um processo, porque a primeira reação foi tentar fazer o que se fazia em sala de aula, virtualmente. Depois fui percebendo que era necessário trazer a dança mais pro essencial e menos para o virtuoso, focando na dança de cada um e de cada corpo, principalmente nas aulas de dança contemporânea foi a melhor estratégia. Descobri a dança de uma outra forma, e mais como pesquisadora e não só como professora. Na pandemia pude absorver muita coisa do mundo, como espetáculos via youtube, ter contato com profissionais e cursos que dificilmente eu teria contato. Eu tive de produzir vídeos para as escolas

que trabalhava, falando sobre dança contemporânea, mostrando exercícios, promovendo encontros e espetáculos.

3- Relate suas percepções sobre as produções de dança, videodança, produções audiovisuais no período da pandemia.

Bruno Psi: Eu acredito que há riscos de se fazer as coisas às pressas e com o que se tem disponível no momento, e sem muita técnica para isso e foi isso que aconteceu na pandemia. Precisamos produzir e ir para o universo do vídeo e da produção de conteúdos, e eu não aguento mais essa palavra. Mas pra mim muito do que foi produzido não era videodança, e não era do audiovisual, era alguém dançando e sendo filmado, e eu acredito que o audiovisual possui técnica, estudo e pesquisa, tem recorte, tem plano, lente da câmera, iluminação, não é apenas colocar a câmera parada. Então nesse período nós vimos de tudo, coisas muito boas e coisas não tão boas, eu assisti um espetáculo online de Fernanda Fiuza, com 13 bailarinos, através da plataforma zoom, e nesse espetáculo às vezes tinham duas câmeras filmando o mesmo movimento de outro ângulo, então isso foi pensado para a plataforma e câmera, e não foi apenas uma câmera parada. Então acredito que a pressa nos levou a ter que trabalhar com esse universo audiovisual e digital sem ter técnicas, estudos. Mas teve trabalhos muito bons de pessoas que pesquisaram, estudaram e ou se aliaram ao pessoal do audiovisual e criaram coisas lindíssimas. E era muito isso, criaríamos conteúdos e vídeos para os editais e festivais, então tem apenas duas videodanças do Grupo Nun disponíveis no youtube, inclusive podemos repensar isso hoje, já que se passaram os festivais e editais.

Cecilia Cherem: Eu acredito que nós temos um embasamento e qualidade dentro da dança que facilita conseguir absorver e qualificar um conteúdo. E apesar do bombardeamento massificante de conteúdos na pandemia, nós tínhamos a opção de escolha, e eu consegui escolher o que eu iria absorver dos conteúdos no sentido da dança, mas depois de ser bombardeada. E o que eu vejo que acontece é que as pessoas que não tem esse conhecimento, foram bombardeadas por esses

conteúdos/informações muito precárias, se formos entrar na questão do tik tok iremos entrar em outra discussão. Mas eu acredito que a pandemia e o excesso de telas e conteúdos massificados, empobreceram a dança, no sentido da essência da dança, do que se é dançar. Enriqueceu em outros aspectos, no sentido de misturar as artes do cinema, dança e teatro por exemplo, e criação de novas possibilidades, o que achei muito rico. Mas acredito que pra quem não tem esse filtro, é bombardeado pelo massificado, e recebem coisas sem sentido e com uma dança vazia, e isso só empobrece a dança, a cultura, o pensamento e a crítica.

4- Você utilizou do Instagram e Reels, Tik tok ou outras redes para publicar suas produções ou produzir vídeos? Suas percepções sobre os processos e recepção do público.

Bruno Psi: Eu adoro Tik Tok, o Grupo Nun tem Tik tok. Contém ironia. Não tenho o aplicativo e não tenho conta, acredito que seja um grande sugador de tempo e energia, não que o Instagram não seja, mas eu acho que ainda tem diferença. Mas o Tik Tok tem um poder de tornar as coisas em verdade, está ali, então é verdade, e eu acho perigosíssimo. O Grupo Nun não possui Tik Tok, somente Instagram e não produzimos Reels, não ficamos com essa demanda, embora tenhamos produzido dois ou três reels em dois anos mais ou menos. Quando voltamos da pandemia, eu até tentei produzir uns reels com vídeos de ensaios ou processos de pesquisa, mas nunca foi o nosso foco, até porque os reels no início não era nada e depois foi ganhando espaço. Mas não é a nossa frente de trabalho, nós usamos as redes sociais para divulgar os nossos espetáculos ou às vezes falar sobre nossos processos. Já tivemos uma crise, pensando que deveríamos produzir conteúdo, mas pensei, produzir, conteúdo, conteúdo, conteúdo, pra que? Acho que nós temos que pesquisar e não produzir conteúdo, mas enfim, optamos por não fazer.

Cecilia Cherem: Bom, temos muitas questões, acho que primeiro temos que separar profissionais da dança, bailarinos e companhia profissionais, instituições de dança e faculdades, de pessoas que não são profissionais. Por exemplo, a minha irmã de 14 anos gravar vídeos do e para o Tik Tok, é normal e é do tempo dela. E eu acho isso

diferente, de um profissional da dança por exemplo, se colocar nessas redes como profissional, mas levar essas danças vazias, porque eu nem sei se posso chamar isso de dança. A pessoa que pesquisa dança, e publica com a intenção de divulgar a sua pesquisa e seu processo, ela vai ter menos de 20 curtidas, e a pessoa que pensa a sua dança para aquela rede, se esvazia, porque ele não vai pesquisar, ele vai só copiar. Então eu entro em outra questão muito grande também, que é a forma como a gente aprende dança, antes da internet aprendemos com o contato pessoal e presencial, com a pessoa te transmitindo aquilo, e agora hoje com esses conteúdos que vem pela internet, parece que ele supre esse consumo e necessidade de estudo, então me preocupa muito um profissional da dança, absorver um conteúdo de uma companhia de dança ou bailarino, copiar aquilo, aquela sequência e repassar aquilo em aula. Cadê a pesquisa, o estudo? Tudo parece uma cópia de tudo e de todos. O que me importa aqui é a banalização da dança, da pesquisa, que é algo muito sério e que pode mudar a cultura de um país inteiro.

5- Como chamar/classificar alguns tipos de produção de audiovisual e dança?

Bruno Psi: Eu não tenho Tik Tok, então nunca vi videodança nessa rede. Eu assisti muitas videodanças no YouTube, mas eu não sei dizer tecnicamente, então vou falar de impressões pessoais. Eu acho que videodança tem uma história, tem um roteiro, um tema e até um tempo maior e não é uma coreografia de três minutos, acho importante separar as duas coisas, porque a videodança tem coreografia, mas ela tem uma história, um personagem e vai ter um fio condutor do início ao fim, trazendo o que você tá querendo dizer, não que a coreografia não tenha também, mas a videodança tem uma coreografia pensada tecnicamente para o vídeo, pensar o recorte de planos e iluminação, não é apenas ligar a câmera e gravar você dançando.

Cecilia Cherem: Eu também não tenho Tik Tok, e não vejo videodanças na plataforma, e o Instagram me deu mais teasers e propagandas pra eu achar as videodanças no Vimeo, YouTube e outras plataformas. Eu vi videodança no

Instagram sim, porque pelo que entendo de videodança, é como o Bruno falou. É uma dança pensada para a tela, com a qualidade e estudo que isso contém.

6- E sobre a classificação do filme de vocês? Vocês sentiram uma necessidade de alterar as classificações/gênero da obra por conta dos editais ou dos festivais, e se isso é um problema ou não.

Bruno Psi: A gente foi adaptando, porque cada festival trazia uma nomenclatura diferente e a gente queria “caber” ali. Eu não tenho preciosismo, porque eu não sou do cinema, então se é uma vídeo experimental, uma dança experimental, pra mim não faz diferença, porque eu queria participar daquele festival. Sabendo que a obra não é uma ficção, uma animação ou terror, a gente é experimental. E foi por esse caminho que decidimos as inscrições.

Cecília Cherem: E teve uma coisa do edital também, na Aldir Blanc, tinha um tempo, podia ser no mínimo “X” tempo e máximo de “X”.

Bruno Psi: Sim, eu acho que a gente entrou no edital de curtas metragem, eu acho que era no mínimo 10 minutos e no máximo 30 minutos. Até porque o orçamento que a gente recebeu, era muito aquém do que a gente precisava pra fazer um filme de 13 minutos. A ideia inicial era que o filme tivesse 8 minutos, mas acabou que com a produção do roteiro, nós precisamos de mais cenas e mais tempo para contar a história.

7- Hoje no mercado de trabalho, incluindo os editais, vocês acham que artistas da dança, terão que embarcar nos conhecimentos do audiovisual, principalmente no pós pandemia, ou ainda é uma questão de escolha de trabalho?

Bruno Psi: Eu acredito que no trabalho é uma questão de escolha e falo isso numa perspectiva muito pessoal, às vezes a pessoa quer trabalhar com a dança pro vídeo e ela vai estudar sobre isso, se especializar, não acho que é um item obrigatório como foi na pandemia. Eu acho que seria um problema se nós tivéssemos perdido

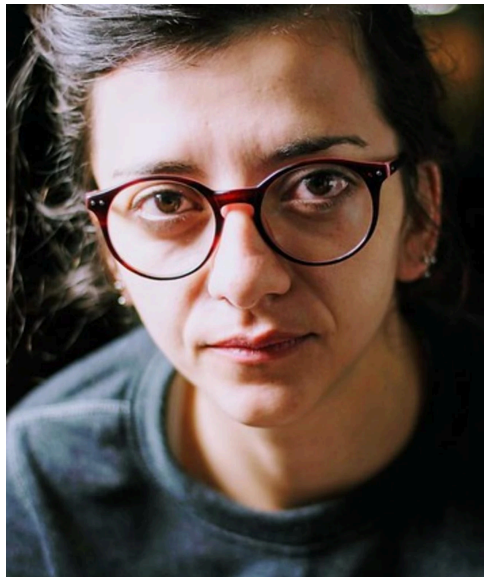
os outros editais voltados para criação, pesquisa, estudo ou circulação, hoje esses editais existem em maior número que na pandemia, passamos por 4 anos de desgoverno, onde não tivemos um ministério da cultura, não tínhamos incentivo, conquistamos a Lei Aldir Blanc na marra, a cultura sempre foi vista como inimiga do governo, daquele governo, porque são artistas, todos vagabundos, “só querem mamar nas tetas do governo”. Hoje a gente já tem mais editais, inclusive a Funarte tem um projeto chamado Retomada, que é pra realmente voltar a oferecer esses incentivos. Mas sim, a gente tem hoje esses dois editais tanto a Aldir Blanc quanto a Paulo Gustavo, que é mais voltada pro audiovisual, e eu não acho isso um problema porque a gente não perdeu os outros.

Cecília Cherem: Uma outra questão seria também, a dança tradicional, de palco, teatro e de rua, também sofrer as consequências desse momento, eu vejo por exemplo o espetáculo do grupo “Cena 11”, que usa inteligência artificial junto com os bailarinos no palco, um espetáculo maravilhoso, mas ele tem mais repercussão por usar o audiovisual junto com a dança, do que um espetáculo que não tenha esse recurso. Num festival de dança, por exemplo, se o profissional ou grupo usa o recurso audiovisual, ele tem mais visibilidade da coreografia do que as outras coreografias que não usam esse recurso. Então eu acho sim que altera, e está alterando a forma como a gente coloca valor nas coisas.

Eu acho interessante falar sobre a remontagem que estamos fazendo aqui na companhia, de um espetáculo que foi o primeiro espetáculo da companhia a 25 anos atrás, onde não existia celular, e eles usaram uma câmera filmando um bailarino no palco, e a projeção dessas imagens no palco. E há 25 anos atrás eles faziam isso com videocassete, uma super inovação na época pra fazer o que eles fizeram, e quando eles reapresentaram eu fiquei me questionando, não tem mais a presença de vídeo ou tecnologias nos outros espetáculos, e pensei, será que estamos atrasados? Então eu comecei a me cobrar, pois se fôssemos uma companhia atualizada, estaríamos fazendo espetáculos com inteligência artificial como o Cena 11. Numa certa obrigação, e na verdade não, não precisamos ter essa obrigação e não significa estar atualizado só porque se utiliza dessas tecnologias.

3.3 Entrevista com Mayara Helena Alvim²⁹

Figura 21- Mayara Helena Alvim



Fonte: Site do Mubi

1- Conte um pouco sobre sua história e suas produções como professora, pesquisadora e artista ou com audiovisual.

Estou tentando pensar em um trabalho anterior com o audiovisual, porque pra mim acabou que o audiovisual veio de um jeito acessório para dança, pois o que eu não consigo resolver com dança, eu resolvo com audiovisual. A primeira vez que isso aconteceu foi no meu tcc (Instalações Pedagógicas: Experimentos de um conceito em construção) e iniciação científica que eu fiz lá em Viçosa com meu orientador Willer Araujo Barbosa, eu precisava fazer uma pesquisa sobre o povo Puri e criar um material artístico sobre isso. Só que estávamos em um processo de transição nos grupos de pesquisa e não tinha mais grupo, precisei fazer tudo sozinha e de um jeito

²⁹ Professora e artista, Mayara é licenciada e bacharel em Dança pela UFV, professora efetiva de Dança no Colégio de Aplicação João XXIII - UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora). É atriz e pesquisadora na Cia de Teatro Sala de Giz. Mestre e doutoranda em Educação pela UFJF faz parte do Núcleo de Estudos em Filosofia Poética e Educação onde realiza pesquisas em torno do Cinema a partir de uma perspectiva fenomenológica e educativa. Foi atriz e preparadora física no filme *O Bicho que Come Dentro da Gente* (2015, Carol Caniato, Eduardo Malvacini e Otávio Campos); pesquisadora e operadora de câmera no filme *Teoria da Escola* (2016, Maximiliano Valério Lopez), diretora coreográfica do videoclipe *Mente Pra Mim* (2019, Matheus Engenheiro), diretora e elenco do filme *Pra Tirar Você da Chuva* (2022).

que não dependesse do meu corpo estar presente para se apresentar, porque seriam em lugares que eu nem sempre poderia estar, então eu fiz um trabalho de curta metragem. Depois já no mestrado na Universidade Federal de Juiz de Fora, no Programa de Pós Graduação em Educação, com a pesquisa “Valor político do inútil” que tem a ver com procurar um lugar mais digno para a arte no meio dos fazeres político, que vem do meu envolvimento com movimento social em Viçosa/MG, agroecologia e movimento estudantil, e eu estava entendendo que a arte tem um lugar de enfeite, e um enfeite que tinha que servir para algum propósito político, e eu quis defender que arte não tem que servir para nada, e que servir para nada é o maior ato político que a arte pode ter, e tudo isso aparece no filme que a gente fez sobre uma escola. O meu orientador, Maximiliano Valério López, é da educação e sempre estudou cinema, durante muitos anos ele deu uma disciplina de cinema e educação junto com outros dois professores de um núcleo de estudos, então fiquei estudando um pouco de cinema com ele, e o Eduardo Malvacini que é técnico de audiovisual do bacharelado em cinema e audiovisual do Instituto de Artes e Design (IAD) da UFJF, também faz parte desse grupo e ele acabou puxando esse movimento de fazer mais cinema ao invés de só estudar, acabou sendo produzido um filme que é uma gravação silenciosa da escola José Calil. Eu fiz a cinegrafia, usamos várias câmeras e as pessoas fizeram a pesquisa de cinegrafia com essas câmeras, ficou um filme bonito e está no livro “Elogio da Escola”, o dvd com esse filme. Com isso, nós estudamos muito, e pra fazer esse filme, estudei neorrealismo italiano e noções básicas de plano, sequência, iluminação e operação, depois veio o filme “Pra tirar você da chuva” por conta da pandemia, e veio para resolver uma coisa que a dança não resolvia naquele momento por causa da pandemia, assim fizemos o filme porque não dava para fazer espetáculo presencial. Fizemos pesquisas e mantivemos os encontros por gosto, sem recursos e sem nada, porque já queríamos ressuscitar o espetáculo “Arataca”, e chamamos Ciça e Bruno para criar e aumentar juntos, veio a pandemia, mas nós continuamos o processo online, na intenção de depois levar para o palco, mas a pandemia foi se estendendo e nós conseguimos um recurso para gravar, Lei Aldir Blanc, conversei com Eduardo, ele formou uma equipe, todo mundo ganhando muito pouco e fizemos este filme.

2- Durante a pandemia, relatem suas preocupações acerca do seu trabalho e do mercado de trabalho, suas produções audiovisuais e outros trabalhos realizados durante o período.

Durante a pandemia eu estava trabalhando em barbacena numa escola estadual, sendo professora do estado, financeiramente era isso que estava me mantendo, e o recurso que nós tínhamos era muito pouco e quem ganhou “muito” no máximo ganhou dois mil reais, pra um pandemia inteira, não é nada. De todo modo, a produção artística não ficou como trabalho, mas ficou num lugar de sobreviver na alma e vontade de fazer arte mesmo. Mas os recursos para os audiovisuais estavam em funcionamento no período, então era onde procuramos entrar, e falo não só por mim, falo pelos meus colegas que trabalham com produções artísticas, e essa migração para o audiovisual foi em massa.

3- Relate suas percepções sobre as produções de dança, videodança, produções audiovisuais no período da pandemia.

Eu não tinha trabalhado com videodança como linguagem antes do filme, e quando fomos fazer as pesquisas pro filme e estudar, assistir filmes e ver os vídeos disponibilizados pelos festivais, procurar referências de videodança e acabamos conhecendo um pouco mais o campo, e o que é nítido é a produção dessa migração que vai ser muito particular de um período histórico, que forçou essa produção. E eu não sei dizer bem, porque não tenho um estudo tão largo sobre isso, mas fico imaginando que essa transposição da dança pro vídeo acontece de maneiras muito diferentes, porque existem filmes que priorizam a conexão da dança com o vídeo, fazem experimentação de câmera, dançar com a luz, porque tudo dança. E vai ter adaptação da dança pro vídeo, e existem adaptações e adaptações, umas com um plano aberto onde a pessoa só dança pelo espaço, tem as que aproveitam mais as possibilidades da câmera e focam em mais detalhes, então sempre nesse teor de mais ou menos grau de cinema e videodança. Mas eu senti muito essa energia de produção iniciante, que é uma experimentação inicial, o começo de alguma coisa. E nessa pesquisa que fizemos pro filme, pudemos perceber isso,

quais eram os filmes de pessoas que já estudam videodança e que já faziam parte desse movimento em suas diferentes vertentes, e essa produção que vem mais da pandemia.

4- Você sentiu necessidade ou foi impulsionada pelo período a produzir e trabalhar com audiovisual durante a pandemia? Participou de projetos, leis de incentivo? Como foi a experiência?

Na pandemia foi somente o filme “Pra Tirar Você Da Chuva” , participamos do edital da Aldir Blanc, e dessa experiência já estamos com mais dois projetos, então acho que foi uma migração meio definitiva. Eu acho que independente da situação eu sou professora, então mesmo que eu fosse trabalhar com vídeo seria voltado para o didático e pedagógico, de dar aulas e fazer pesquisas online, porque eu não trabalho especificamente com produção de dança ou vídeo, apesar de agora ter aí mais outro filme para produzir. Até porque a produção de um espetáculo ou filme é um processo muito longo e apesar de existir um recurso, eu não tenho contato e não estou nesse mundo onde o grande recurso do audiovisual está circulando. Porque uma coisa é você acessar esse pessoal que trabalha com audiovisual e cinema, mas que está inserido nos grandes centros onde circulam estes recursos, e isso faz valer a pena você se manter, mas no estado em que eu estava na pandemia, cidade de interior, não é um grande centro produtor de audiovisual, que gera um recurso que sustente alguém, aí eu acho que não trabalharia nessa iniciativa por conta dessas questões.

5- Você acredita que após a pandemia, artistas da dança, precisam se reinventar e continuar a trabalhar com audiovisual? Se sim, porquê e quais os pontos positivos e negativos.

Eu não convivo tanto mais com o meio da dança, mas uma coisa que é muito nítida era a aula online, existia muito preconceito na minha época de formação, porque era inimaginável, pois tínhamos a necessidade didática do toque, da presença e você assistir um vídeo e fazer uma aula através do vídeo era impensável. E hoje pela necessidade, experimentação e pela dificuldade de mercado, já se tem constituído

um mercado que podemos chamar de audiovisual, que é didático, com plataformas de aula online, cursos para professores online, e que tem uma certa qualidade didática que reconhece as possibilidades e impossibilidades de uma aula online e isso antes da pandemia para mim, era impossível. Agora com a migração para o audiovisual em si, eu preciso estudar mais, tenho a impressão de que no cinema, a videodança vem num movimento muito experimental, mais da dança do que do cinema, muito mais da sua sensação do corpo ao ser filmado, da sua relação com o espaço diante da câmera. Mas eu acho que agora temos um movimento do estudo técnico do cinema, entendendo que existe um campo de experimentação mas também existe um campo de tradição do cinema. Tem outras categorias como 'Filmes de dança' ao invés de considerar videodança, o filme de dança não tem tanto um caráter experimental do cinema e da dança, mas utiliza mais técnicas clássicas do cinema com a dança em cena. Agora que vou fazer a pesquisa do próximo filme, fazer pesquisa da cena e de como está o movimento da videodança e dos festivais, e pelo que eu assisti também enquanto o primeiro filme rodava durante a pandemia. Em comparação ao que vimos antes como videodança e o que vemos hoje que acaba tendo esse nome nos festivais, e me parece ser filmes de dança com essa relação com as técnicas do cinema.

6- Você utilizou do Instagram e Reels, Tik tok ou outras redes para publicar suas produções ou produzir vídeos? Suas percepções sobre os processos e recepção do público.

Pra dança especificamente não, mas a sala de giz fez um festival de teatro todo online, então tivemos aulas online, oficinas e adaptações muito boas de textos pro virtual, tem coisas que funcionam perfeitamente, mas tem coisas que não funcionam, porque tem coisas que dependem da presença. A sala de giz fez um projeto que convidava artistas da cidade para postar na pagina da sala de giz, alguma coisa sobre as suas "pirações" da pandemia, porque rolou muito isso, ficamos em casa com o celular na mão, e tentamos dar um jeito de respirar e fazer alguma coisa. E a partir desse incentivo eu fiz um vídeo dançando de um minuto e postei lá.

7- Como chamar/classificar alguns tipos de produção de audiovisual e dança, e fale sobre a classificação do filme de vocês?

O nosso filme fizemos de propósito mesmo, ninguém tinha muitos estudos de videodança/cinema, da história da linguagem e da experimentação de dança e vídeo, então pra mim pareceu uma coisa muito confuso, parece que tudo estava dentro da videodança, a experimentação com vídeo e dança, filmar uma pessoa dançando era vídeodança, e parecia que a videodança abarcava tudo isso, registros de obras, videoarte, então assim parecia tudo caber na videodança. Então fizemos de propósito, um filme que passasse em festivais de cinema e que fosse um curta, ficamos um tempo discutindo qual era a característica desse curta, ficção? Aí o Eduardo falou que poderíamos tentar enquadrar ele em ficção, mas que ficção é mais narrativo, então teríamos que entrar no experimental, ainda que tecnicamente ele tenha muito pouco de experimental. Porque o experimental dele pode ser o roteiro, o corpo dançando, mas de experimental ele tem muito pouco, mas acabou entrando como experimental e ganhando prêmios como melhor curta experimental. A gente fez de propósito um filme que fosse um curta de cinema e que acabasse rodando em videodança, isso entendendo a videodança num lugar muito periférico, com relação ao cinema, “a dança sendo a mais pobrinha das artes”.

É tudo muito misturado, e quando você vai a um festival de videodança você vê de tudo isso, e precisamos pensar isso, se vamos conseguir produzir estudos que consegue identificar a videodança como uma linguagem como aconteceu com a videoarte, eu tenho essa expectativa porque eu gosto de dar nome às coisas.

4. A Dança no Audiovisual: discussões a partir das entrevistas

Analisando as entrevistas e as respectivas respostas, é perceptível que a videodança chega para os artistas da dança e audiovisual de diversas maneiras, através de festivais de dança e companhias de dança, de cursos técnicos ou superiores, ou de uma maneira quase acessória (Mayara Alvim, p.81), que vem como um meio de produzir e trabalhar com movimento para além das salas de aulas

ou palcos, quando o trabalho nestes lugares não é possível. Geralmente, artistas de outras áreas como a música ou produtores de videocliques, convidam bailarinos a participarem de suas obras e assim esses bailarinos passam a conhecer a dança para a tela, agregando em seus repertórios uma nova linguagem e um novo mercado de trabalho. (Cecília Cherem e Bruno Psi, p.74)

Alguns artistas em suas formações enquanto bailarinos e profissionais da dança recebem em seus cursos o encontro com a videodança, mesmo que seja em poucas disciplinas, como nas universidades federais com curso de dança ou nos cursos técnicos e profissionalizantes de dança. O fato de o festival de videodança, dança em foco, ser procurado para a formação de artistas em videodança desde o seu surgimento (Leonel Brum, p.65), e na atualidade ter ainda mais enfoque nas oficinas e workshops de videodança, deixam uma porta aberta para a expansão das relações entre profissionais da dança com o audiovisual e o cinema.

A partir desses primeiros contatos podem desenvolver ou não uma relação mais íntima com a videodança e procurar um aprofundamento nessa linguagem artística. Contudo, com o desenvolvimento das tecnologias, do mundo virtual e com a chegada da pandemia, essa realidade se expandiu e os anos impedidos de presença física reforçaram a necessidade de desenvolver outros meios de trabalho, online e em vídeo. (Mayara Alvim, p.83) Um modo de trabalho que parece perpetuar nos dias atuais, visto que hoje, independente das produções de videodanças, há a produção de teasers, divulgação de espetáculos e vídeos de interação com o público nas redes sociais e perfis de bailarinos, escolas e estúdios de dança, bem como das companhias de dança.

É notória a preocupação de artistas da dança e das escolas de dança em se utilizar das redes sociais e dos vídeos que nelas podem circular, para o marketing e o alcance de seus trabalhos. Uma característica do cenário contemporâneo, em que o audiovisual e outras artes se hibridificam e tornam-se fluidas as fronteiras entre elas. Segundo Sofia Franco Guilherme e Rosana De Lima Soares (2023,p.59), torna-se mais importante, inclusive do ponto de vista comercial, que os produtores de bens culturais ofereçam experiências narrativas expandidas. Compreendendo que a internet é um terreno fértil para essas produções audiovisuais com formatos híbridos de processos criativos das artes.

A pandemia afetou a economia e trouxe urgências que influenciaram todo o país durante o período entre 2020 e 2022, alguns artistas que possuíam outros trabalhos e remunerações para além dos seus trabalhos artísticos e ou aulas de dança, se mantiveram de alguma maneira, sobrevivendo com seus salários. Entretanto, diante da impossibilidade do trabalho presencial, professores de dança, bailarinos, escolas, universidades e companhias de dança tiveram que recorrer aos meios digitais e virtuais para continuar produzindo e trabalhando. Iniciaram o processo de migração para aulas online e via plataformas como Zoom ou Google Meet, e adaptaram suas aulas para que os alunos pudessem realizar as atividades no espaço em que estavam disponíveis em suas casas.

A pandemia chegou de maneira abrupta e trouxe inúmeros cortes para o setor cultural (Leonel Brum,p.66), e para vários projetos, inclusive do festival dança em foco foram cortados, e ainda neste período entre 2019 e 2022 o governo de Jair Bolsonaro extinguiu o Ministério da Cultura. Por outro lado os artistas da dança e de outras áreas, descobriram ou tiveram a oportunidade de conhecer e trabalhar com o vídeo, e muito do que era produzido e criado para o palco veio para o vídeo. Assim, houve um aumento muito grande de produções de videodança, como no festival dança em foco; “nós recebíamos de 300 a 400 vídeos por ano e quando veio a pandemia, já em 2021 nós recebemos 2.300 vídeos.” (Leonel Brum, p.66)

Além do aumento de produção de videodança, houve um aumento de cursos, oficinas e workshops de videodança, o professor entrevistado ministrou diversos cursos de videodança e relata também o aumento expressivo de artistas das demais linguagens artísticas na procura por conhecer, entender e aprender a trabalhar com o vídeo, visto que a maioria dos artistas não sabiam se relacionar com o audiovisual e estavam curiosos para entender um pouco mais dessa linguagem. Mas nos cursos superiores de dança especificamente, há poucas graduações que possuem disciplinas voltadas para a linguagem audiovisual. (Leonel Brum, p.67)

Em um pesquisa rápida na internet, obtém-se o nome de algumas universidades públicas com curso de dança no país; Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Universidade Federal da Bahia (UFBA), Universidade Federal de Viçosa (UFV), Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Que possuem disciplinas como Dança e Audiovisual,

Dança e Tecnologia ou como na UFV, Dança Contemporânea V, que tem como estudo a videodança. (Leonel Brum, p.70) Com relação a videodança, já existem cursos e práticas nesse sentido, mas em termos de educação e formação, nós não estamos preparados, as universidades não possuem uma formação nessa área, e não tem professores formados para isso.

Outros artistas da dança que já possuíam práticas e estudos com a dança e o audiovisual, também ofereceram seus cursos de dança para tela ou direção de movimento, como [Fernanda Fiuza](#)³⁰, que durante a pandemia iniciou seu curso intensivo de dança e audiovisual, onde visava ensinar pessoas a trabalharem com a dança para o vídeo, bem como noções de planos, ângulos, iluminação e outros estudos cinematográficos/audiovisuais, tendo como resultado experimentações de criação em vídeodança e publicação das obras nas redes. Esses intensivos tiveram como resultados várias videodanças que foram publicadas via instagram ou youtube, como [Lockdown](#); vídeo produzido durante o período pandêmico como experimentação e resultado do intensivo de Performance e Videodança da artista. E no ano de 2024 após alguns outros vídeos publicados em sua rede social (instagram), publica em seu canal no YouTube e no Instagram, a videodança [Vênus](#), com direção e coreografia de Fernanda Fiuza.

Os recursos para as artes estavam em discussão no período pandêmico, e foi através de editais de leis emergenciais para o setor cultural como a PL 1075/2020, a Lei de Emergência Cultural Aldir Blanc no dia 20 de março de 2020, que proporcionou as escolas de dança e outros espaços artísticos, fundos para a manutenção de seus espaços; fundos para pesquisas e produções literárias/artísticas; fundos para produção de obras de videodança e ou realização de espetáculos online e virtuais.

³⁰Fernanda Fiuza começou a se especializar em Danças Urbanas e Street Jazz com 14 anos. Sempre se atualizando, a dançarina estudou em diversas escolas americanas como Millennium Dance Complex e a famosa Broadway Dance Center. Foi finalista da primeira edição do programa de dança “Se ela Dança eu Danço” no SBT, participou de shows importantes como a abertura dos Shows da Beyoncé no Brasil, dançou com a cantora Wanessa Camargo e com o cantor Kanye West em sua turnê no Brasil. (Site da Dept Cult)

Uma realidade que impulsionou os artistas a se envolverem com o audiovisual e produção de vídeo no período pandêmico e que trouxeram reverberações que ainda influenciam as relações entre dança e audiovisual, como a videodança “Pra tirar você da chuva”, que recebeu recursos deste edital e em 2025 realizará a parte dois do filme, com recursos da [Lei Paulo Gustavo](#) (Lei Complementar nº 195/2022), que possui 55,3% dos seus recursos voltados para o audiovisual e 58,9% para outras áreas culturais. (Mayara Alvim, p.84)

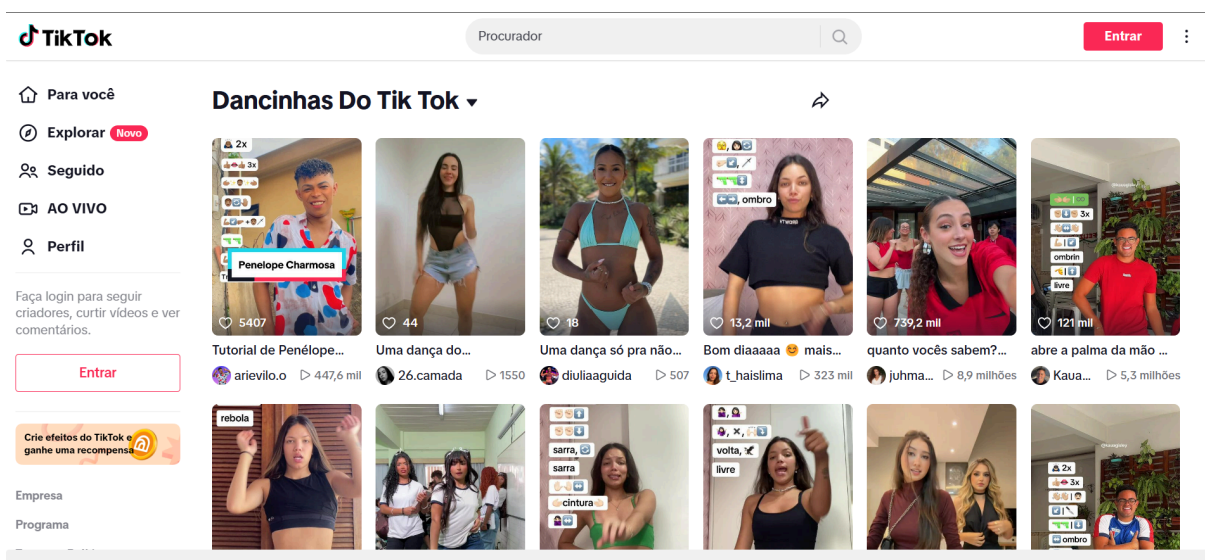
É perceptível que houve uma diminuição na produção de vídeos no período pós pandemia, a partir de 2022, contudo o aumento de artistas interessados ou que se mantêm atuantes nessa linguagem ainda é expressivo, além de pessoas com conhecimentos, cursos e formações que advém de outros espaços e professores, que não o do festival. Leonel diz que na edição do festival pós-pandemia, chegaram cerca de 1.000 vídeos, e que decidiram convidar artistas da videodança para participar do festival, ao invés de abrir convocações, devido ao grande número de obras e a necessidade de tempo e número de curadores maiores. (Leonel Brum, p.69)

Os artistas relatam sobre o recebimento massificante de vídeos de dança durante a pandemia, e propõem uma discussão sobre os espectadores que recebem os vídeos produzidos e divulgados no Tik Tok/Instagram. Para Cecília, a maior parte dos espectadores destes vídeos não possuem conhecimento prévio para estabelecer critérios sobre a dança, o vídeo ou o tipo de conteúdo expresso nas redes, e questiona sobre como as pessoas aprendem dança. E são através dos vídeos e das danças exibidas nessas plataformas.(Cecília Cherem e Bruno Psi, p.76/77)

A discussão se amplia quando os assuntos são os profissionais da dança se expondo ou criando para estas plataformas ou redes, (Cecília, p.78) diz que tudo parece uma cópia, não tem estudo ou pesquisa de movimento. As fronteiras entre profissional, amador e autor, estão mexidas, ficaram borradas, pois muito do que se vê nas redes é cópia, reprodução ou remodelação de algo já visto, e mesmo que exista a indicação do autor original do vídeo/dança/trend, o processo de cópia e adaptação ainda ocorre.

Outros artistas da dança e do vídeo entraram no caminho da produção de dance challenges ou vídeos virais, aumentando o número e fortalecendo a criação da chamada “[dancinha do Tik Tok](#)”.

Figura 22 - Print Screen de Pesquisa no Google “Dancinhas do Tik Tok”



Fonte: Google e Página do TikTok

A criação de dancinhas e dinâmicas de produção de vídeos para as redes sociais democratiza a dança e o acesso de diversos corpos e realidades sociais às artes, como a dança, por exemplo.

Entretanto é preciso atenção com o modo de aprendizagem e estudo de dança nessas redes, para que a pesquisa e a valorização da dança como área de conhecimento possa ser reforçada, e a dança não seja reforçada apenas como entretenimento ou acessório para cantores e outros artistas, ganharem visibilidade e ou engajamento nas redes sociais.

Nesta pesquisa sobre as dancinhas de Tik Tok, vemos as diversas realidades de vídeos já citadas nesta dissertação, com uso de emojis como tutoriais para ensinar a coreografia, coreografias para músicas em alta de artistas pops, e principalmente o encontro de movimentos copiados ou reproduzidos de diversas maneiras e em diferentes músicas ou challenges.

As produções de vídeos ou videodança publicadas nessas redes sociais ou publicadas em plataformas como YouTube, através dos editais, possuíam no período pandêmico um caráter de experimentação ou como “o início de algo”(Mayara Alvim, p.83). Ou seja, muitas videodanças produzidas durante a pandemia não eram realizadas com estudos, pesquisa e um aprofundamento nas técnicas de cinema, filmagem e edição, e sim com processos de experimentação e descoberta do audiovisual, e como uma forma de sobrevivência enquanto artista e profissional, que necessitava continuar a manter o seu sustento num período complexo, cheio de dificuldades e incertezas.

A dança e o audiovisual depois desses anos de experimentação e produção de trabalhos audiovisuais e online, obrigatórios naquele momento, parecem ter se conectado um pouco mais e hoje ainda se vê os resultados dessas trocas quase simbióticas e que borram as fronteiras entre essas artes e artistas. Alguns festivais de cinema vem dando espaço para a videodança ou para filmes de dança, mesmo que cheguem aos festivais com outras nomenclaturas. A videodança ainda consegue brechas para adentrar os espaços do cinema e ganham espaços com os festivais voltados para a videodança.

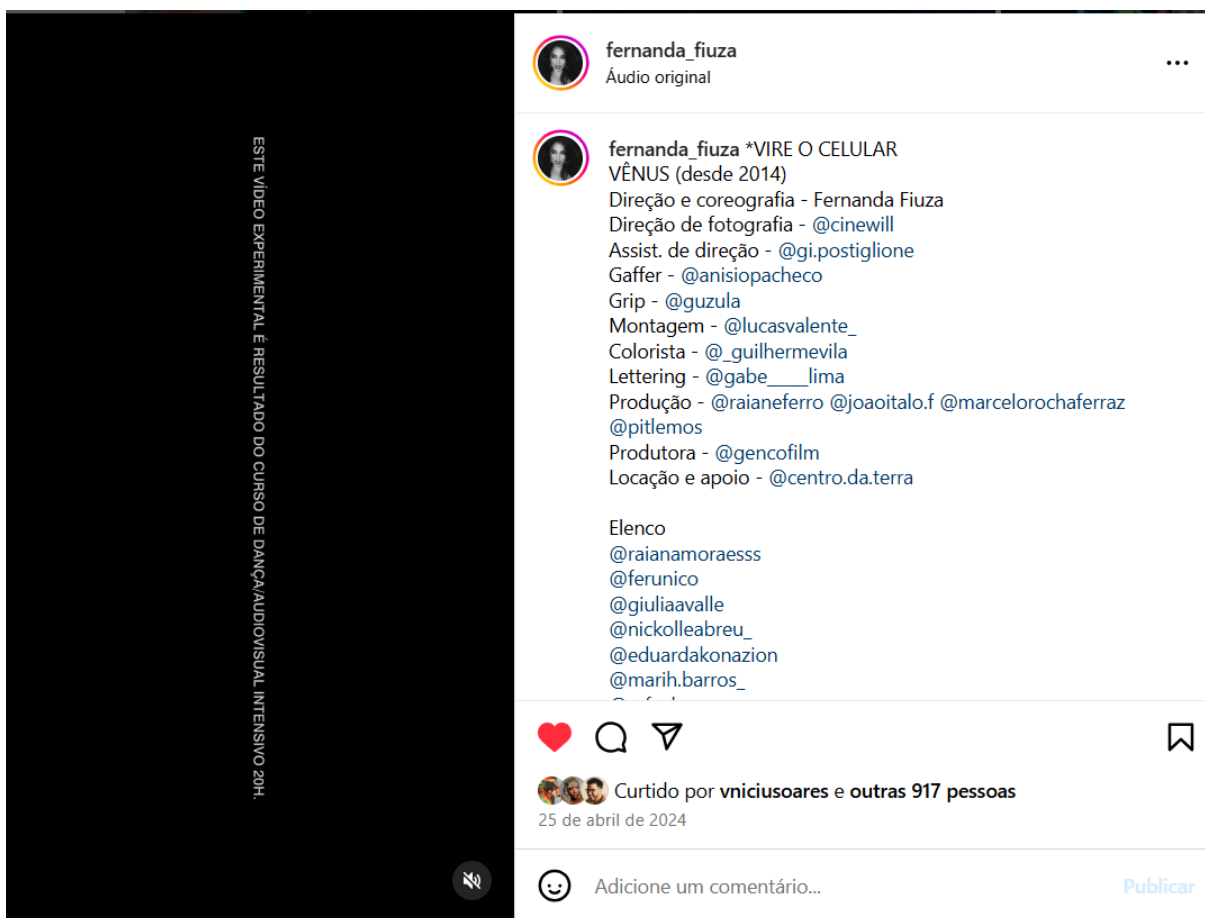
Ismail Xavier (2005) sobre a linguagem cinematográfica traz o teatro filmado como um estilo de filmagem que possuía um ângulo de câmera fixa, em que as entradas e saídas dos atores na câmera, seguiam os padrões das entradas e saídas dos palcos, e por isso esse tipo de registro não era considerado cinemático. Para o autor é a ruptura com o espaço teatral, rígido e fixo que permite a criação de um espaço cinemático.

A relação da dança com a câmera, passa pelo processo de pesquisa de movimento do corpo/bailarino e também pelo estudo de movimento de câmera, mas com o desenvolvimento das redes sociais e novos formatos de registro, vemos essas relações entre o “teatro filmado” e a dança filmada para estes ambientes virtuais. Uma relação que retorna no Tik Tok e Instagram, pois os vídeos têm essa característica predominante, filmar com a câmera estática, contudo, alguns artistas da dança e audiovisual como Fernanda Fiuza, propõe outras relações da dança e da câmera, mesmo que nas telas dos smartphones.

Sabemos que muitos dos vídeos publicados, estão nessas configurações de câmera fixa e com a perspectiva de filmagem vertical, em um plano americano (filmagem da cintura pra cima) comum nas redes sociais e plataformas disponíveis em smartphones. Além disso, são vídeos curtos e que como para Xavier (2005), a “cena” se desenvolve no mesmo espaço e continuamente no tempo, o foco destes vídeos está na execução e exibição da coreografia e movimentos, uma característica comum do primeiro cinema, a mostração.

De alguma maneira, os vídeos de dança do período pandêmico e no seu pós, retomam essas perspectivas presentes nos primórdios do cinema, ou seja, vídeos exibicionistas, preocupados em mostrar e exibir para a câmera e público, com a intenção de conquistar curtidas, compartilhamentos e uma possível fama enquanto bailarino e artista.

A videodança hoje, principalmente nas redes sociais, apesar de ter como configurações de tela e de filmagem, a vertical, e serem feitas especificamente para essas redes, podem ter as indicações de serem assistidas na horizontal, como a videodança de Fernanda Fiuza, “Vênus”, publicada também em seu instagram, que recomenda que o público vire o celular na horizontal para que possa assistir o vídeo.

Figura 23 - *Print Screen* da Videodança “Vênus”

Fonte: Perfil do Instagram de @fernanda_fiuza

Essa videodança e outras ainda possuem uma relação com o espaço da tela e o espaço fora da tela, campo e contracampo, movimentos e direções tanto do corpo quanto da câmera, processos de edição e montagem, uso de ângulos e planos que as aproximam do cinema e suas técnicas, ampliando a diversidade de vídeos e modos de criação em videodança nas redes.

5. Considerações Finais

O espaço da dança na tela e das artes audiovisuais vem crescendo com o tempo e os desenvolvimentos tecnológicos, no período pandêmico foi ampliado e dinamizado pelo acesso diário à internet, redes sociais, smartphones e plataformas virtuais. Ambientes que unem os espaços físico e virtual e se tornam cada dia mais simbióticos, e com essas interações diárias, a experimentação e produção em vídeo

se torna quase intrínseca para os artistas, um verdadeiro laboratório de pesquisas, testes e descobertas de modos de criar.

Não é possível afirmar ou concluir que artistas precisam se profissionalizar ou conhecer o audiovisual, pois, a escolha ainda sobre o modo e o fazer artístico a eles pertence. Contudo, é quase irrefutável a ideia de que hoje, não só artistas, mas vários profissionais, estão conectados às redes e aos vídeos exibidos e publicados, consumindo, curtindo, compartilhando ou reproduzindo o que se vê rolando no feed.

As relações entre o ser humano e as redes sociais, fomentadas pelo isolamento social da pandemia, provocaram inúmeras mudanças no modo de se relacionar, aprender, vender, exibir ou criar. Essas mudanças, não diferente, afetaram o modo em que artistas se relacionam com o audiovisual e o modo de promover e divulgar seus processos artísticos.

Os artistas da dança, na pandemia, precisaram ou tiveram a oportunidade de produzir videodança, documentários, dancinhas e challenges. Receberam através das redes, inúmeros vídeos de dança, aulas, cursos e outras oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento artístico para além dos palcos. Com os conhecimentos do audiovisual, ganha-se novas perspectivas e oportunidades de criar, pois o vídeo, permite criar histórias, efeitos ou cenas que os palcos ainda não permitem.

Há que se preocupar com a formação, enquanto artista, para que se possa utilizar do vídeo, das telas, redes sociais e plataformas virtuais, de maneira a potencializar as artes e oportunizar o acesso a elas, pelo público que muitas vezes não conseguem chegar aos teatros, museus ou espaços artísticos. Essa é uma das oportunidades que a internet e as redes sociais oferecem, e que artistas precisam estar atentos e com conhecimentos teóricos e práticos, prontos a serem utilizados nesses espaços de interação com o público, pois não há limites de público nos espaços das redes sociais. Utilizar as redes e as videodanças para democratizar o acesso a dança, as artes e promover as artes como área de conhecimento é papel dos artistas, principalmente nas redes sociais.

Bailarinos e artistas da música desenvolvem ainda videocliques ou videodanças e continuam a publicar em suas redes sociais e ou plataformas disponíveis, para que seus seguidores consumam e aprendam as suas coreografias.

Escolas de dança, bailarinos e pesquisadores de dança e performance, continuam utilizando as redes sociais para divulgação de seus espaços, festivais, espetáculos e coreografias a partir de vídeos ou teasers, editados ou não, com ou sem auxílio de profissionais do audiovisual. E com isso, o universo do audiovisual e a presença da dança neste universo continuam tensionando as linguagens, desestabilizando fronteiras entre elas e provocando mudanças nos modos de criação de artistas e pesquisadores.

A videodança se situa nesse lugar incerto e ambíguo entre a linguagem da dança e do vídeo, e as relações entre a dança e o audiovisual se encontram nesse momento caótico de muitas experimentações e possibilidades, na pandemia e no futuro as linhas entre as artes que parecem elásticas, parecem se tensionar, estender, esticar, e com isso, fazem com que o terreno da videodança ainda precise de tempo para se adaptar às novas mídias e modos de fazer/criar nessa linguagem, no agora e no futuro, que receberam e continuam recebendo as influências da internet, das mídias sociais e do espaço infinito do mundo virtual e conectado.

Não conseguimos definir ainda quais os caminhos as artes, e aqui, a videodança, irão tomar no futuro. Contudo, é possível ver através dos inúmeros vídeos disponíveis em tantas plataformas e redes sociais, que a relação dança e audiovisual, foram mexidas na pandemia, se adaptaram aos novos meios e seguem em transformação. As linguagens tendem a se misturar, hibridizar e desfazer conceitos, conforme artistas experimentam, criam e trabalham com a linguagem do vídeo.

Bibliografia

ACOSTA, Antonieta. **Dança e Cinema: algumas aproximações**. GAMBIARRA, v. 4, n. 4, p. 22-28, 2012.

AMARAL, Sergio Ferreira do. **Dança e tecnologia: quais danças estão por vir?**/Sergio Ferreira do Amaral; Maria Fernanda Elias Volpe; Mônica Cristina Garbin, organizadores. – Salvador /; ANDA, 2020. – 292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5). ISBN 978 6587431 01 7

ARAÚJO, Ana Talita Torres de. **Estudos Sobre o Tiktok: corpos híbridos em processos educativos autônomos em dança** (UFRJ) in ANDA, 2020. –

292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5). ISBN 978 6587431 01 7

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

CALDAS, Paulo et al. **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Aeroplano Editora, 2012.

CERBINO, Beatriz; BRUM, Leonel Borges. **Videodança/screendance, uma discussão contemporânea com Douglas Rosenberg**. ARJ–Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, v. 3, n. 2, p. 108-116, 2016.

COSTA, Alexandre Veras. **Kino-Coreografias: entre o vídeo e a dança**. Dança em Foco: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução: Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

COUTO, Edvaldo Souza et al. **Da cultura de massa às interfaces na era digital**. Revista entre ideias: educação, cultura e sociedade, n. 14, 2008.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: considerações sobre a temporalidade dos primeiros filmes**. Cadernos de Subjetividade, v. 3, n. 1, p. 49-58, 1995.

CHIES, Luiza; REBS, Rebeca Recuero. **Pandemia e as motivações sociais para a produção de ciberdanças no TikTok**. Revista da FUNDARTE, v. 44, n. 44, p. 1-19, 2021.

DA FONSECA, Samia Lorena Moraes. **Audiovisual: do cinema mudo ao digital**. REVISTA ELETRÔNICA EXTENSÃO EM DEBATE, p. 15-30, 2016.

DANÇA EM FOCO. **20 Anos de Festival: oficinas de videodança**. Disponível em: <<http://dancaemfoco.com.br/>> Acesso em: 08/09/2023

DE LIMA, Bruno Ignacio. **A História do Tik tok**. Oficina da Net. 02/03/2020. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/historiasdigitais/29943-a-historia-do-tiktok>> Acesso em 25/06/2024

DE OLIVEIRA, JULIANA TEIXEIRA. **Dance challenges: o protagonismo dos usuários e o surgimento da dança do TikTok**. 2022

DIXON, Steve. Digital Performances: **A history of new media in theater, dance, performance art, an installation**. London: The Mit Press, 2007,

p.3.

DUARTE, Carolina Natal. **Mediações entre o cinema e a dança:** Territórios em questão. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 41, n. 42, p. 145-165, 2014.

DUBOIS, Philippe. **“Sobre o efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo.** In: MACIEL, Kátia (ORG). Transcinemas. p. 85-91. 2009.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias.** Edições Sesc, 2018.

GAUDREAU, André; MARION, Philippe. **Transescritura e midiática narrativa.** Tradução: Brunilda T. Reichmann; Anna Stegh Camati. Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, p. 107-128, 2012.

GANSER, Alexandra; PUHRINGER, Júlia; RHEINDORF, Markus. **O cronotopo de Bakhtin na estrada: espaço, tempo e lugar nos road movies desde a década de 1970.** 2006.

GOMES DE MATTOS, Antônio Carlos. **Busby Berkeley. Histórias de Cinema.** Blog. 10 de set. 2010. Disponível em: <<https://www.historiasdecinema.com/2010/09/busby-berkeley-5/>>. Acesso em: 04/08/2024.

GONÇALVES, Elizabeth Moraes; RENÓ, Denis Porto. **A montagem audiovisual como ferramenta para a construção da intertextualidade no cinema.** Razón y Palabra, n. 67, 2009.

GUILHERME, S. F., & Soares, R. de L. (2023). **Passos da dança nas redes: circulação da cultura em mídias digitais.** Novos Olhares, 12(1), 58-68.

GUIMARÃES, Daniela Benfica. **Por Que Denominar Como Filme Aquilo Que Surge Da Interação Dança E Audiovisual?** (UFBA) in ANDA, 2020. – 292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5). ISBN 978 6587431 01 7

HASSEGAWA, Vanessa Oliveira. **Dança na palma da mão: Estudo sobre a videodança nas redes sociais.** 2024. Tese de Doutorado. [sn].

HERMAN, David. **Basic elements of narrative.** John Wiley and Sons, 2011.

KLIPPEL, Karina Santos; BORGES, Gabriela. **Intermedialidade em Pina**. IPOTESI-REVISTA DE ESTUDOS LITERÁRIOS, v. 19, n. 1, p. 152-166, 2015.

LAGES, Eli Angelo Batista da Silva. **O estranho caso do filme que pode ser capaz de dançar**. 2018. Dissertação de Mestrado.

LEMO, Jardel Augusto D. da S. **Metodologia De Criação Em Videodança: uma possível cartografia para danças que estão por vir**. in ANDA, 2020. – 292. : il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 5). ISBN 978 6587431 01 7

LISBOA, Aline. **Formas expressivas da contemporaneidade: a estética do processo em filmes realizados via celular**. Revista Temática, João Pessoa, a, v. 11, p. 1-13, 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Editora Vozes Limitada, 2014.

MELLO, Christine. **Vídeo no Brasil**. In: MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. p.75-111. 2004.

MIGLIORIN, Cezar. **O dispositivo como estratégia narrativa**. Revista acadêmica de cinema, n. 3, 2005.

MISKOLCI, Richard. **Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade**. Contemporânea-Revista de sociologia da UFSCar, v. 6, n. 2, p. 275-275, 2016.

NATAL, Carolina. **Dancine: sob a perspectiva da inter-relação espacial**. 2012. Tese de Doutorado. [sn].

PARENTE, André. **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. Estéticas do digital, 2007.

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

PRETA, Fernanda. **Dança de mediação tecnológica**. São Paulo, Giostri Editora, 2018.

Resende, F. S., & Aires, D. S. (2021). **PROCESSOS DE CRIAÇÃO E REGISTRO DAS DANÇAS PARA O AUDIOVISUAL EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM PANORAMA GAÚCHO**. Revista Da FUNDARTE, 44(44), 1–16.
<https://doi.org/10.19179/2319-0868/848>

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. Editora Perspectiva SA, 2020.

ROSINY, Claudia. Videodança: História, Estética e Estrutura, Narrativa de uma forma de Arte Intermediática. In: Bonito, Eduardo; Brum, Leonel, Caldas, Paulo; Levy, Regina. **Dança em Foco: Ensaios Contemporâneos de VideoDança**. Rio de Janeiro, Aeroplano Editora, 2012, p. 114-149.

TOMAZZONI, Airton. **Um baile mudo: a dança no cinema pré-sonoro**. Dança em foco—ensaos contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

VIEGAS, Susana; DINIZ, Felipe. **Da fabulação à desconstrução**. Atas do VII Encontro Anual da AIM, p. 22-31, 2017.

WOSNIAK, Cristiane. **Mini@ aturas de um corpo semiósico em ambiente digital: a ciberdança em rede1**. 7º Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Ciberultura—ABCiber. Disponível em: http://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_6_Processos_Esteticas_de_Arte_Digital/25156arq77025911968.pdf. Acesso em, v. 19, 2020.

XAVIER, Ismail, 1947- **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3º edição - São Paulo, Paz e Terra, 2005.