

**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

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Guimarães, Carlos Eduardo.

Audiovisual e Dança : hibridismo das artes e suas aproximações pós pandemia / Carlos Eduardo Guimarães. -- 2025.
105 p.

Orientador: Alessandra Souza Melett Brum

Coorientador: Andréa Bergallo Snizek

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2025.

1. Audiovisual. 2. Videodança. 3. Dança e Cinema. 4. Produção Audiovisual. 5. Redes Sociais. I. Souza Melett Brum, Alessandra , orient. II. Bergallo Snizek, Andréa, coorient. III. Título.

Carlos Eduardo Guimarães

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

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares

Aprovada em 12 de março de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Alessandra Souza Melett Brum - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Andréa Bergallo Snizek

Universidade Federal de Viçosa

Prof.^a Dr.^a Eliska Altimann

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Leonel Borges Brum

Universidade Federal do Ceará



Documento assinado eletronicamente por **Alessandra Souza Melett Brum, Professor(a)**, em 14/03/2025, às 18:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **ANDRÉA BERGALLO SNIZEK, Usuário Externo**, em 18/03/2025, às 06:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **LEONEL BORGES BRUM, Usuário Externo**, em 21/03/2025, às 10:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eliska Altmann, Usuário Externo**, em 24/03/2025, às 16:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2231563** e o código CRC **DBF4B691**.

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.....	22
Figura 02- Print Screen de Waves - Videodança.....	22
Figura 03- Print Screen de “Pra tirar você da chuva”.....	31
Figura 04- Frame do Videodança “Pra tirar você da chuva”.....	33
Figura 05- Frame da primeira personagem.....	34
Figura 06- Frame da segunda personagem.....	35
Figura 07- Frame da terceiro personagem.....	35
Figura 08- Frame do quarto personagem.....	36
Figura 09- Frame dos quatro personagens.....	37
Figura 10- Frame da Cena Final.....	37
Figura 11- Print Screen de “Real Life” de Pam de Brito.....	48
Figura 12- Print Screen de Dance Challenge de Amanda Araújo.....	49
Figura 13- Print Screen de Vai Vendo de Amanda Araújo.....	50
Figura 14- Print Screen de “para os olhos, a nuca é um mistério”.....	51
Figura 15- Print Screen da Vídeo Performance “Mãos”.....	54
Figura 16- Print Screen da Vídeo Performance “Fragmentos Efêmeros”.....	55
Figura 17- Print Screen- “Envolver” de Ohana Lefundes e Bruno Paiva.....	57
Figura 18- Leonel Brum.....	64
Figura 19- Cecília Cherem.....	75
Figura 20- Bruno Psi.....	75
Figura 21- Mayara Helena Alvim.....	84
Figura 22- Print Screen de Pesquisa no Google “Dancinhas do Tik Tok”.....	94
Figura 23- Print Screen da Videodança “Vênus”.....	96

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, mencionado na maioria dos artigos e textos acadêmicos sobre o início das relações entre dança e cinema, ficou conhecido como [Annabelle's 26 butterfly dance](#). Esse registro foi realizado entre 1894 a 1896 por Thomas Edison e tinha como característica os movimentos da dança "[Serpentine Dance](#)", de Loïe Fuller, pioneira da dança moderna e da iluminação teatral. Essa dança continha movimentos livres e serpenteados, com o uso de um figurino de seda que permitia estabelecer uma relação com a iluminação do palco, explorando essas interações. 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 considerado o início das relações entre cinema e dança. O autor destaca que "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 filmicos de dança nos anos seguintes, entre os quais citamos: [Dickson experimental sound film]6 de 1985, A "tough" dance de 1902, A nymph of the waves de 1900 (provavelmente)7, Crissie Sheridan de 1897 (outra dança serpentina),

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)

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 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. Inicialmente, as câmeras eram estáticas e tinham uma perspectiva frontal, semelhante à do teatro. Com as coreografias e filmes de Busby Berkeley (1895-1976)⁵, a câmera passou a ganhar mobilidade, alterando as perspectivas estéticas dos filmes de dança.

Busby libertou a câmera, colocando-a em toda sorte de posições inclusive em gruas, 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 passaram por transformações. Segundo Lages (2018), o primeiro cinema era exibicionista; a proposta era mostrar/exibir e não produzir narrativa ou atribuir sentido ao que era visto. Os registros eram feitos com a câmera fixa e frontalizada, sem muito uso de planos e ângulos, e possuíam grande relação com as atrações e shows da época.

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. De acordo com 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

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.

Dickson, seu colaborador) tinham menos de um minuto de duração e traziam uma variedade de danças e estilos.

Para Tomazzoni (2012, p. 59), essas produções e mudanças no cenário dos filmes de dança não foram exclusivas do primeiro mundo. O site *Mnemocine - Memória e Imagem* apresenta um grande acervo de filmes de dança exibidos no Brasil, dentre eles *Dança Americana* (1909), no Cinema Odeon, no Rio de Janeiro, e *Bebé et la Danseuse* (1911), no Iris Theatre, em São Paulo.

Historicamente, Maya Deren (1917-1961) é considerada a artista pioneira e precursora do cinema experimental e, posteriormente, do que chamamos hoje de videodança. Maya Deren tinha como premissa a integração da dança, performance e cinema, experimentando em seus processos artísticos e em suas obras as possíveis relações entre essas 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, produziu seu único filme, *Lamento da Imperatriz*, em 1990. Tanto a artista quanto a obra receberam influências do olhar fílmico, alterando a percepção da dança na tela como fonte de inspiração poética e estética. Da mesma forma, outros artistas passaram a criar 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 Keersmaecker (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 teve início na década de 1970, nos Estados Unidos, onde uma grande quantidade de filmes de dança começou a ser realizada e experimentada. Em 1972, surgiu o primeiro festival dedicado à videodança, *Dance on Camera*, seguido da publicação de um importante texto sobre o gênero, em um jornal, escrito por Jeffrey Bush e Petter Z. No decorrer desses anos, a cena da videodança se estabeleceu nos EUA, influenciada pelas obras produzidas pelo *Judson Dance Theater* e por coreógrafos como Merce Cunningham.

Rosiny (2012, p. 135) reforça que, em seus primórdios, nas décadas de 1980 e 1990, a videodança concentrou-se especialmente em alguns países, como Reino Unido, Bélgica, França e Estados Unidos, com apenas alguns projetos surgindo em outras partes do mundo.

Já no Brasil, há um grande hiato entre a primeira videodança produzida na década de 1970 e os anos 1980. Apenas após essa última década começaram a chegar ao país alguns festivais de dança que possibilitaram o contato com a videodança estrangeira. A videodança *M3X3*, de AnaLivia Cordeiro, foi criada em 1973 e é considerada uma obra pioneira no Brasil. Realizada exclusivamente para a câmera, resultou de uma parceria com a TV Cultura. As próximas produções do gênero no país datam da década de 1990, quando os artistas começaram a produzir obras e conteúdos relacionados à 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, conhecida pelas denominações de videodança ou cinedança, representa uma fusão criativa entre a dança e o audiovisual, resultando em uma linguagem

híbrida que se manifesta por meio de produções cinematográficas que exploram a convergência entre essas duas disciplinas.

Douglas Rosenberg, entrevistado por Leonel Brum e Beatriz Cerbino (2016), define o termo *screendance* (dança para a tela) como a interseção entre a dança e a tela. De forma mais simples, refere-se a qualquer tipo de dança registrada em qualquer tipo de tela. O termo também pode ser utilizado para abordar videodanças ou vídeos de dança compartilhados nas redes.

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, proporcionando ao espectador uma ampla gama de formas de recepção, como o *streaming* e as 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)

Para Gonçalves e Renó (2009), a evolução das tecnologias digitais e das ferramentas disponíveis para as produções cinematográficas torna possível um processo de comunicação mais amplo entre a obra e o receptor, além de estimular a criatividade de quem as produz. Isso traz à tona novas demandas para o meio audiovisual, especialmente no que diz respeito a linguagens híbridas, como a videodança, que enfrenta desafios e busca novas formas de expressão e significados para as mensagens ou discursos que deseja comunicar.

Segundo os autores, as novas tecnologias não alteraram a narrativa cinematográfica, mas contribuíram para a viabilização de narrativas alternativas, oferecendo aos produtores e diretores do audiovisual mais tempo e novas possibilidades criativas. O avanço tecnológico e o crescente acesso a ferramentas digitais, bem como o surgimento de plataformas digitais e redes sociais, facilitam o processo de criação e exibição das obras audiovisuais. Além disso, proporcionam novas formas de registrar, manipular e distribuir imagens e conteúdos fílmicos.

Os modos de exibição e publicação ultrapassam as fronteiras do cinema, da TV e do rádio, chegando às plataformas de *streaming*, acessíveis em casa, nos smartphones e em outros dispositivos digitais. As redes sociais, por sua vez, tornaram-se um meio essencial para a divulgação e publicação de *teasers*, *frames* e fotografias das obras, sendo amplamente utilizadas por artistas para ampliar o alcance de seus trabalhos e atrair público. Além disso, funcionam como estratégia de marketing para festivais, espetáculos e produções audiovisuais.

O universo da videodança encontra nesse ambiente digital e virtual um espaço mais rico e acessível para manipular, criar e reproduzir ideias e propostas artísticas. Através dessas possibilidades, reformula-se a relação entre corpo, espaço e tela, consolidando uma interseção híbrida e intermediática entre dança e audiovisual. Esse campo cresce continuamente com as novas oportunidades e formas de composição e compartilhamento dos 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 à dança, por meio da câmera, a criação de novas poéticas, sensações e percepções dos trabalhos coreográficos, objetivos comuns a várias artes contemporâneas. Ao mesmo tempo, cineastas e *videomakers* passaram a considerar a dança em suas produções, incorporando o movimento corporal e explorando as possibilidades da edição para criar uma interação entre os corpos em movimento e as imagens presentes nos vídeos. Essa abordagem foi aprimorada por meio de colaborações com coreógrafos e bailarinos.

Para André Gaudreault e Phillipe Marion (2012), os meios de expressão escolhidos moldam a arte, e cada mídia possui sua própria energia comunicativa, combinando, explorando e multiplicando 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 torna suas estruturas narrativas ou discursivas mais complexas, desafiando as convenções tradicionais e criando um espaço propício 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 e manipulação das imagens tornam esse campo rico em possibilidades intermediáticas e narrativas. Com a influência das novas mídias e das novas formas de produção audiovisual, surge, segundo Carolina Natal Duarte (2014), um manifesto de urgências para novas experimentações e estéticas. De acordo com a autora, os novos meios de produção e divulgação de obras audiovisuais propõem novos espaços para a apropriação da imagem-movimento, sendo influenciados pelas diferentes configurações de exibição, como as mini-telas dos smartphones.

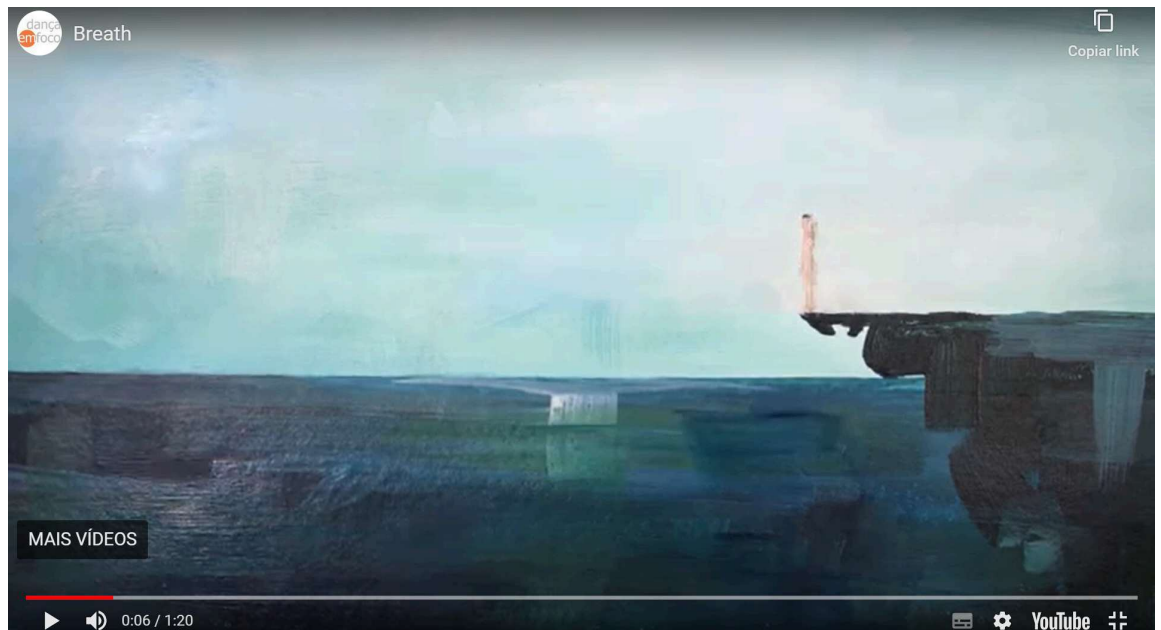
Conforme citado por Fernanda Preta (2018), compreende-se que as imagens que participam das danças mediadas por dispositivos tecnológicos compõem a matéria de expressão dessas obras, assim como os sensores de captura de movimento, câmeras, computadores, softwares, entre outros elementos (PRETA, 2018, p. 57-58).

Essa perspectiva permite entender que, na dança mediada por tecnologia, o corpo pode deixar de ser tratado como protagonista e passar a compor o trabalho como imagem, como matéria de expressão, tanto quanto os instrumentos que permitem a estruturação de uma *digital performance*⁶, 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 da presença do corpo em cena. Um exemplo disso é a videodança *Breath*, dirigida e roteirizada por Aneta Siurnicka, com música de Kacper Krupa e supervisão artística de Piotr Muszalski e Paulina Wyrł, apresentada no festival *Dança em Foco* em 2021. Essa obra traz uma animação que se assemelha a uma pintura sobre tela, mas em uma perspectiva de pintura sobre vídeo.

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*.

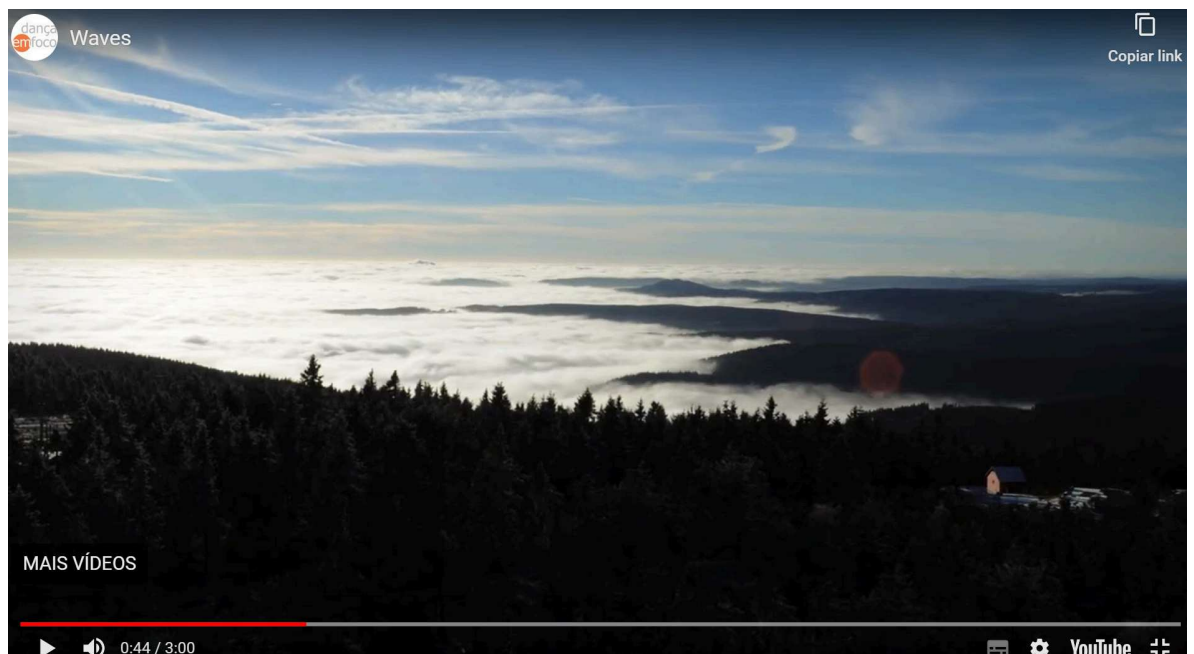
Figura 1 - *Print Screen* de Breath- Videodança



Fonte: Site dança em foco 2024

Outro exemplo é a videodança *Waves*, do diretor, roteirista e produtor Vojtěch Domlátil, que apresenta 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, observa-se que a dança no vídeo pode ocorrer a partir de objetos ou elementos capturados pela câmera e

coreografados por meio da edição das imagens. Isso possibilita novas formas de pensar e criar videodança, ampliando o conceito de corpo, que passa a ser tratado como imagem, enquanto as imagens assumem o papel de um corpo no vídeo, podendo "dançar" de maneiras distintas — ou seja, o movimento das imagens também compõe a dança.

Lages (2018) traz como exemplo os filmes do Mickey Mouse, que apresentam cenas de dança, para discutir as relações entre quem dança — se o autor do filme ou a animação. Para o autor, se a animação é 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 tanto pelo corpo do artista quanto pela manipulação das imagens que se originam dele, fazendo emergir uma nova corporeidade híbrida — um terceiro corpo que compõe o espaço-tempo do jogo de imagens na dança mediada pela tecnologia. A criação artística a partir dessas relações permeáveis entre dança e cinema implica o uso de elementos e ferramentas que agregam novas perspectivas aos processos criativos (PRETA, 2018).

Atualmente, múltiplos dispositivos e plataformas estão disponíveis para esse fim. Assim como a criação presencial se apoia na memória do coreógrafo e do intérprete, no uso de desenhos, anotações, esboços e diagramas, a criação digital também se beneficia de recursos como *storyboards*, registros em vídeo de criações coreográficas, gravações de cenas em palcos ou espaços específicos que permitem a pré-visualização das obras e processos. O protagonismo, contudo, está no uso de plataformas digitais e mídias sociais, que se tornaram dispositivos essenciais para a estruturação de coreografias e *digital performances*, influenciando a maneira como

informações são compartilhadas e definindo o uso do espaço-tempo, os planos-sequências de gravação, os roteiros e a filmagem.

Ao abordar a composição por meio de dispositivos e ferramentas tecnológicas, Rosiny (2012) compara o processo dos coreógrafos na construção de suas frases de movimento ao trabalho de um editor de vídeo. Ambos definem movimentos em frases e sequências, manipulam ritmos e buscam fluidez, redimensionando a estrutura coreográfica de base e provocando o surgimento de novas perspectivas para a criação da videodança e da *digital performance*. Assim, o editor de vídeo desempenha um papel semelhante ao do coreógrafo e, muitas vezes, em parceria com ele, seleciona sequências, corpos e cenas, compondo um momento expressivo por meio da escolha de enquadramentos, definição de ângulos de gravação e filmagem.

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.

No entanto, coreografar ou editar uma *digital performance* e/ou videodança não se limita ao uso de dispositivos digitais, ferramentas virtuais e estudos coreográficos. Esse processo exige uma abordagem única e especializada, que envolve novas perspectivas e conceitos relacionados ao uso do espaço-tempo, ao plano expandido, às noções de planos-sequência de gravação, roteiros e decupagem.

1.1.3 Videodança: composição e poéticas

Para Rosiny (2012), algumas videodanças possuem uma forma singular de narrativa⁷, pois não são os textos ou falas que determinam o enredo⁸. A trama é contada por meio de movimentos e gestos, utilizando técnicas e estruturas de tempo comuns ao cinema para auxiliar na expressão da história e/ou do tema.

Compreendo a videodança como uma arte essencialmente não narrativa, pois, como a autora descreve, comumente não há textos, falas ou histórias que estabeleçam personagens claros e definidos ou um narrador que conduza a trama. Assim, pode-se dizer que não há uma narrativa tradicional.

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' - exprimir seu próprio estado de alma.” Da mesma forma, na videodança, podem ocorrer encontros entre personagens ou cenas que exprimem alguma ação sem fala, possibilitando interpretações diversas ou a identificação de potenciais enredos. No entanto, essas produções permanecem no campo do poético e do lírico.

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 rodagem 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 e gestualidades. Da mesma

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.

forma, o uso da trilha sonora contribui para a introdução de enredos e a criação de ilusões. Nem sempre há o uso de linguagem oral ou escrita nas produções de videodança; o enredo é contado por meio das imagens, conforme a maneira como foram filmadas, editadas e combinadas/compostas.

Conforme David Herman (2011, p. 08), as narrativas resultam de interações complexas entre os produtores de texto ou artefatos semióticos e os interpretantes desses produtos narrativos. O autor ressalta que diferentes narrativas envolvem regras distintas de narração, geralmente alinhadas com protocolos culturais, institucionais e textos específicos.

Segundo Rosiny (2012), a videodança se baseia fundamentalmente em convenções cinematográficas, como a transparência e a construção de realidade, nas quais temas, conflitos e questões básicas podem ser filtrados. No entanto, não há a preocupação em contar ou narrar uma história com um conflito que culmine em um clímax ou na resolução de um problema. Por isso, a videodança é considerada 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, o planejamento de técnicas de filmagem e a decisão sobre o uso ou não de planos-sequência. Também abrange a diversidade de possibilidades de estruturação temporal, a seleção da trilha sonora, entre tantos outros fatores essenciais para sua realização.

Além disso, a videodança incorpora movimentos corporais, gestualidades e elementos de expressão teatral para dar suporte à dramaturgia em construção, alinhada com a temática de origem e contribuindo para a criação da obra artística.

Rosiny (2012) entende que a videodança possui uma linguagem aberta, que requer interpretações, conexões e processos cognitivos por parte do espectador. Isso ocorre porque afeta a sensibilidade e a receptividade de forma peculiar, uma vez que não está presa a narrativas clássicas com início, meio e fim. Um exemplo emblemático desse formato é a renomada videodança “[Rosas Danst Rosas](#)”⁹.

Por outro lado, um registro documental de um espetáculo ou coreografia implica a captura de imagens de uma obra concebida dentro de uma estrutura narrativa mais tradicional, com início, meio e fim, atendendo aos pressupostos e expectativas de um enredo preestabelecido. Um exemplo disso é o vídeo do Grupo Corpo, que documenta seu espetáculo “[Gira](#)”¹⁰. Esse tipo de registro, realizado na íntegra e com ou sem tratamento especial, é feito para a projeção em tela, seja nos meios digitais ou em películas cinematográficas.

Entre as características predominantes nas videodanças, destaco o uso de movimentos de câmera como *travellings*, *zoom in*, *zoom out* e panorâmicas. A escolha dos planos de filmagem e da edição desempenha um papel determinante no processo de criação e pós-produção, muitas vezes resultando em composições surpreendentes e inesperadas.

Essa abordagem pode ser observada a partir do que Duarte (2014, p. 154) 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 se diferenciam do cinema clássico, que, segundo Flávia Cesarino Costa (1995), privilegia a forma em que há um enredo e uma história a ser contada. Como visto anteriormente, os enredos e narrativas que fundamentam a criação e produção de uma videodança não necessariamente

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

¹⁰ Grupo Corpo - GIRA (2017)

seguem uma lógica cronológica ou contam uma história, como nos filmes de exibição 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 classificadas 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 dos critérios de fomento quanto da escolha de quem produziu a obra. 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 a termos como "filme de dança" (curta ou longa-metragem) ou "filme experimental". A justificativa para essa prática, amplamente aceita, é a escassez de festivais de cinema no Brasil que aceitem as obras classificadas como videodança, o que obriga os artistas a adotar 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 possui 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 a falta de festivais dedicados ou que contemplem essa modalidade limitam 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 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 difícil, forçando-os a adaptar suas obras e usar 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 assegurar 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, de Juiz de Fora/MG. A referida obra alterou sua categoria conforme os festivais de cinema em que foi exibida, o que impactou sua seleção e as premiações recebidas. A saber: contemplada como Melhor Filme Nacional de Dança no II Festival D'olhar Itinerante de Dança e Vídeo; como Melhor Filme Experimental no 8º Festival Curta Campos do Jordão; indicada como Melhor Curta Experimental na 4ª Edição Brasil Novas Visões Festival Internacional de Cinema; selecionada para o Festival Internacional de Cinema de Zero Plus; e selecionada 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. Alguns editais e festivais ainda não aceitam obras com o título de videodança; ou seja, para que as produções que relacionam dança, vídeo e cinema possam ser selecionadas em festivais ou editais mais abrangentes, precisam adequar sua nomenclatura e categoria.

Suzana Viegas e Felipe Diniz (2017) propõem que o novo cinema brasileiro ¹¹ traz à tona as potências do próprio cinema, partindo de uma relação mais íntima e valorizada entre o plástico e o afetivo dos corpos em ação. Os dispositivos e possibilidades desse cinema contemporâneo recolocam o gesto cotidiano em seu lugar de potência, confundem gêneros e estilos, sendo esta obra um exemplo de como pode embaralhar e cruzar filme, ficção, videodança ou 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 nesse lugar de cruzamento e embaralhamento de gêneros, pois, em alguns festivais, a obra é classificada como curta experimental, videodança, curta-metragem, filme de dança, entre outras, oscilando entre as categorias e borrando as fronteiras entre dança, vídeo e filme. Esse entrecruzamento entre dança, cinema e audiovisual faz

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.

parte do atual momento, seja para bailarinos, coreógrafos ou produtores de vídeos/filmes, especialmente com o crescimento do número de produções audiovisuais de dança no período pandêmico e pós-pandêmico. Segundo Felipe Santos Resende e Daniel Silva Aires ¹²(2021, p. 04), em sua 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 que hoje, de fato, a dança para a tela traz novas possibilidades de criação, como esta obra, assim 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)

¹² A 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.

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 duração 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 companhia 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 desse lugar, entrelaçam-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 geral da cena, como o “mar de morros”, o barco e os personagens, e passa a introduzir, através de planos fechados, primeiro plano e detalhes, objetos ou cenas que iniciam o processo de acesso às lembranças/memórias dos personagens. No início, o primeiro personagem se encontra segurando um pouco de terra em sua mão, enquanto outro come e outro bebe algo em sua caneca.

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

Em conversa com os artistas desta videodança/filme, fui informado de que cada um deles pensou, imaginou e atribuiu um significado diferente ao filme. Alguns acreditam que o filme trata de trazer memórias por meio de movimentos, objetos e cenários, enquanto outros veem a obra como uma reflexão sobre a solidão e as relações na pandemia. Os sentidos e significados são variados. Para mim, no

entanto, o filme conta as memórias, as lembranças e o resgate de pessoas, lugares e objetos esquecidos ou perdidos nas histórias que perpassam nossas vidas e se tornam lembranças em nossas mentes.

A cena de uma das personagens, que acredito ser a primeira a ter suas memórias expostas, começa com um plano fechado dela dormindo ao lado de um lampião. Isso me fez pensar que ela estaria acessando o mundo dos sonhos ou suas memórias. Nas cenas seguintes, onde ela dança, são usadas imagens em preto e branco, e seus movimentos parecem contar sua história, acompanhados de uma trilha sonora que se inicia no momento exato em que suas movimentações acontecem. Essa cena me parece remeter a um pesadelo, à solidão e à 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 parecem remeter ao objeto apresentado em sua cena inicial no barco, uma miniatura de algo relacionado ao ar, como uma pipa ou um filtro dos sonhos. Esse objeto evoca leveza, respiro e 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, em seguida, mudando para sua mão tocando a terra úmida. Ele se encontra em uma floresta, onde inicia sua dança, que parece ter uma relação profunda com a terra, com suas memórias nas matas, nos campos e no trabalho de quem vive em harmonia com a 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 final da cena do personagem na mata, e então a cena retorna

à segunda personagem, que é vista sozinha no barco, no mesmo lugar onde dançou pela primeira vez — um ambiente urbano, com casas e perto de uma árvore. Enquanto chove à sua frente e o barco já se encontra cheio de água, o quarto personagem é revelado no barco, em uma cena em preto e branco, sob a chuva.

Esse personagem utiliza algumas movimentações vistas nas cenas anteriores e nas danças dos outros personagens, criando uma possível conexão com a narrativa geral e com o título da obra. Suas movimentações se intensificam à medida que a trilha sonora cresce e se torna rápida e agitada, como se estivesse brigando ou tentando 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, sugerindo que inicialmente essas memórias seriam apresentadas de forma fragmentada e separada, a partir da perspectiva de cada personagem e suas experiências. No final, todos os quatro dançam juntos, em uma coreografia composta pelas movimentações que caracterizam cada personagem, e em ambos os cenários já apresentados — preto e branco, rua, mata — criando um mar de memórias compartilhadas e dançadas. O filme é finalizado com os quatro personagens no barco, sendo o último personagem a aparecer na história, vendado.

E ainda me encontro buscando um sentido para o fato desse 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, a trilha sonora e, principalmente, a estratégia de composição utilizada acabam criando e fortalecendo um processo no

qual o dispositivo¹³ é empregado como uma 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 que utiliza o dispositivo citado por Migliorin em sua composição, pois há momentos em que podemos perceber o espaço ou o tempo — seja o tempo presente em que os personagens se encontram no barco, à deriva, ou de fato mergulhados em suas memórias e no tempo e espaço em que elas ocorreram. Os personagens também compartilham memórias e espaços em comum dessas lembranças, quando se encontram 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 compartilham o espaço do barco. Cada um dos personagens encontra, nesse 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 narram suas relações com os objetos, os momentos e os lugares em que costumavam transitar, usando movimentos e gestos cotidianos, virtuosamente ou não, mas sempre em um lugar de sensibilidade, encontro e narração de suas memórias.

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.

Em sua entrevista para produtores de videodança do Brasil, Douglas Rosenberg ¹⁴ afirma que, em seu amadurecimento pessoal e profissional, sua relação entre teoria e prática do que ele chama de *ScreenDance* ¹⁵ (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 volta para obras que tragam um pouco mais do real e do sensível, gestos de intimidade, gestos de perdão e ternura, expressos nas imagens de pessoas cuja vida é visível na forma como elas expressam sua própria identidade (CERBINO E BRUM, 2016, p. 106).

Esse discurso se relaciona às artes contemporâneas, no que diz respeito à busca pela proximidade com o real e o extraordinário cotidiano, bem como à ligação com a ficção, a performance e as possibilidades de criação dentro desse gênero, e nas relações mais humanas entre quem grava, entrevista, produz, dança ou assiste.

Nesta videodança, percebo que o uso dos gestos, movimentos e a produção coreográfica geram uma identidade mais próxima da realidade, trazendo gestos de ternura, intimidade e conexão entre os personagens. Pois, apesar de se passar em um barco no alto de um “mar de morros”, a composição, o lirismo e a direção de imagem conduzem o espectador a se relacionar com a temática de maneira sutil e íntima, potencializando o encontro do real com o sensível/imaginário de quem assiste à obra.

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.

Capítulo 2 - Era Digital e a Dança nas Mídias Sociais

2.1 Era Digital e Midiática

Os indiscutíveis avanços das tecnologias, da internet e das plataformas virtuais sugerem, cada vez mais, estudos sobre suas relações com as artes. As ferramentas digitais, como tablets, câmeras e, especialmente, os smartphones, afetaram e ampliaram de maneira drástica a produção e o acesso a produções audiovisuais durante e após a pandemia do coronavírus, por meio 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 novas reflexões e espaços vazios quanto a conceitos como corpo, dança, composição em dança, coreografia, entre outros. Os processos coreográficos e criações artísticas em dança foram e são afetados pelo cinema e pela televisão e, conseqüentemente, pelo aceleração e intensificação da globalização mundial. O protagonismo da internet, especialmente na segunda década dos anos 2000, promoveu um trânsito praticamente obrigatório do que era produzido 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 nossa privacidade, além de impactar aquilo que não é capturado pelas câmeras, o 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”, assim como possibilidades de acesso a ele, numa reinvenção dos imaginários dos corpos, gestualidades e significações.

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

Desde o início da 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 supercâmeras 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 as 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.

Múltiplos dispositivos e plataformas criados estão disponíveis para esse fim. Assim como servem à criação presencial, a memória do coreógrafo e do intérprete, as mídias digitais também são utilizadas na criação, como registros em vídeo de criações coreográficas, bem como para a divulgação desses vídeos em redes sociais e plataformas online, como TikTok, Instagram ou YouTube. Essas plataformas funcionam hoje como um portfólio pessoal de artistas e produtores, além

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.

de serem meios eficazes de divulgação de seus trabalhos, devido ao alto alcance de público.

Contudo, esse alto engajamento nas redes também depende do tipo de produto/produção e do público a que se destina, sendo definidos pelos algoritmos individuais ou mesmo gerenciados pelas próprias redes. Ou seja, o que é amplamente divulgado nas redes e recebe alta recepção pública são obras, performances ou postagens que estão na “moda” ou em alta, como challenges de dança, dublagem/atuação ou música, os famosos vídeos “viraes”.

Podemos dizer que vivemos em uma Era Digital, mais globalizada e relacional virtualmente, graças às redes sociais e às comunicações via internet, que fazem parte do nosso cotidiano, desde o momento em que acordamos até o momento em que dormimos. Segundo Edvaldo Souza Couto et al. (2008), o avanço das tecnologias digitais e sua crescente popularização a partir de 1990, com o acesso progressivo ao computador pessoal conectado à internet, causaram efeitos de proporções mundiais nas estruturas da comunicação. Hoje, podemos substituir os computadores por smartphones, que muitas vezes possuem as mesmas funções e possibilidades, e de maneira cotidiana e prática, pois andamos, comemos, trabalhamos com esses 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 antes da pandemia do Coronavírus, os trabalhos em home office e virtuais ganharam força no mercado, e as redes sociais se tornaram uma fonte de renda para muitos, especialmente 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 ou são feitos para essas redes.” E como são esses produtos? Observamos uma extensa produção audiovisual para essas redes,

que envolve fotografia, música e canto, dança, dublagem e atuação. 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, fazendo parte do cotidiano de forma massiva. Aulas passaram a ser online, compras de mercado foram feitas por aplicativos, o trabalho em home office se tornou comum e, embora alguns serviços continuassem presenciais, a maioria dos profissionais experimentou o ambiente virtual para exercer suas funções e se manter no mercado.

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

O consumo transmidiático de dança já é uma realidade desde o surgimento da TV e do cinema. Com o acesso à internet e às mídias digitais, esse consumo se expandiu, assim como o próprio cinema. Companhias de dança e escolas de dança já utilizavam redes e mídias sociais para divulgar suas obras e convidar o público a assistir aos seus trabalhos. Contudo, durante o período pandêmico, essas companhias e escolas precisaram hibridizar suas produções e espetáculos, criando espetáculos online, gravados e reproduzidos nas plataformas, ou espetáculos híbridos, que aconteceram ao vivo e foram transmitidos 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 ganhou força durante o período pandêmico é a plataforma conhecida como TikTok. 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 TikTok originou-se da compra de um aplicativo de lip-sync chamado musical.ly, lançado em 2014, que já havia conquistado milhões de usuários registrados. A ByteDance comprou o app e o transformou no TikTok que conhecemos hoje, 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, tornando-se o sétimo aplicativo mais baixado da década. No início da pandemia, em 2020, ultrapassou os dois bilhões de downloads, com cerca de 7 milhões de usuários no Brasil.

As produções nessa plataforma são audiovisuais, com uma grande quantidade de vídeos sobre diversos assuntos e temas, incluindo dança, música, técnicas de canto, contação de histórias e criação de narrativas seriadas, voltadas principalmente para o entretenimento, mas também utilizadas para conteúdos educativos, experimentos e marketing.

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”.

Couto (2008) traz uma reflexão imprescindível que abrirá portas para outras discussões, ao reiterar que não é necessário ser um artista profissional e que teoricamente, todos podem e devem criar, publicar, comercializar, consumir e 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 TikTok para a dança e as artes do corpo foi a propagação do termo "Dancer" por usuários da plataforma, mesmo sem nenhuma formação ou prática na área. Ao executarem ou criarem movimentos, coreografias e desafios de dança, esses usuários se consideram bailarinos e coreógrafos. Isso ocorre porque boa parte desses *challenges* também foi criada por usuários que não possuem necessariamente experiência na criação de coreografias. Os movimentos sugeridos e utilizados pelos influenciadores da rede são instrutivos (movimentos que representam ou seguem as letras das músicas) e possuem uma estética de criação semelhante.

Praticamente, criou-se um novo estilo de dança durante esse período, e esse estilo pode usar ou se inspirar em diversos outros estilos e técnicas de dança. É um estilo que se adapta a vários corpos e necessidades, estabelecendo um modo de dançar e criar coreografias específico para essa plataforma, que continua a se perpetuar 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 TikTok, como o Vogue¹⁸ e o Jazz Funk¹⁹. Durante o período pandêmico, houve uma enxurrada de vídeos com esses estilos, que até hoje se mantêm entre os vídeos virais e *challenges* do meio da dança. Também houve espaço para o Ballet Clássico, o Jazz e a Dança Contemporânea. Contudo, os vídeos desse nicho costumam ficar restritos aos algoritmos de usuários que costumam consumir esse tipo de conteúdo, e poucos vídeos virais ou desafios chegam às massas como os de outros estilos. Não é possível estabelecer um estilo de dança específico para o TikTok, pois as *dancinhas* podem utilizar ou combinar diversos estilos de dança em uma mesma sequência coreográfica.

O Instagram, outra rede social que surgiu em 6 de outubro de 2010 com a proposta de postagem de fotos e compartilhamento de momentos do dia a dia com amigos e familiares, se reformulou ao longo dos anos e, com o surgimento do TikTok, aderiu à estratégia de publicação de vídeos curtos, os chamados *Reels*.

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

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

As produções de vídeo nas plataformas tinham como primeira regra o tempo de duração, pois, inicialmente, os vídeos deveriam ter até 30 segundos, passando

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 as atualizações para 1 minuto e, atualmente, podendo durar até 3 minutos ou mais. Contudo, as videodanças e coreografias criadas por usuários dessas redes, durante o período pandêmico, utilizaram o tempo de 15/30 segundos, em conjunto com o modo de gravação e registro dessas danças. Normalmente, com o celular parado à frente, com ou sem o apoio de demais equipamentos, a coreografia deveria ser executada dentro do espaço da tela do smartphone, pensando não no espaço físico, mas 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, máscaras faciais, multiplicação, sobreposição de imagens, entre outros.

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)

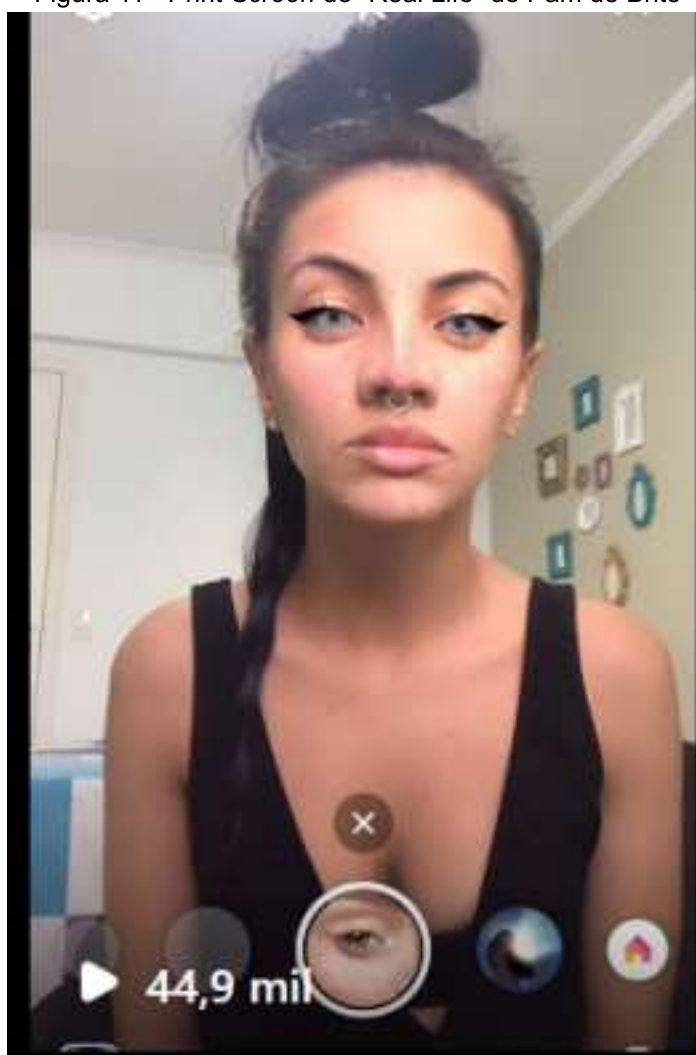
Destacamos ainda que esta porção do trabalho de pesquisa pode possuir uma descrição muito pessoal, refletida na escolha dos vídeos que apenas mencionaremos e daqueles que, no mínimo, expandiremos. Os vídeos selecionados para esta parte da pesquisa tiveram como critérios: número de curtidas e visualizações; obras e artistas do Brasil; e publicações no Instagram, TikTok ou em ambas as plataformas. Além disso, foram vídeos que apareceram no meu perfil pessoal nessas redes sociais ou foram descobertos durante o período pandêmico de isolamento.

Essas obras podem mostrar um pouco das mudanças estéticas e de qualidade de imagem e gravação ao longo dos anos, pois apresentam a posição vertical e o plano americano de gravação típicos dessas redes, o uso de filtros e edições disponíveis nesses aplicativos, e o desenvolvimento dos vídeos. Algumas obras, por exemplo, apresentam filmagem e edição realizadas por 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.

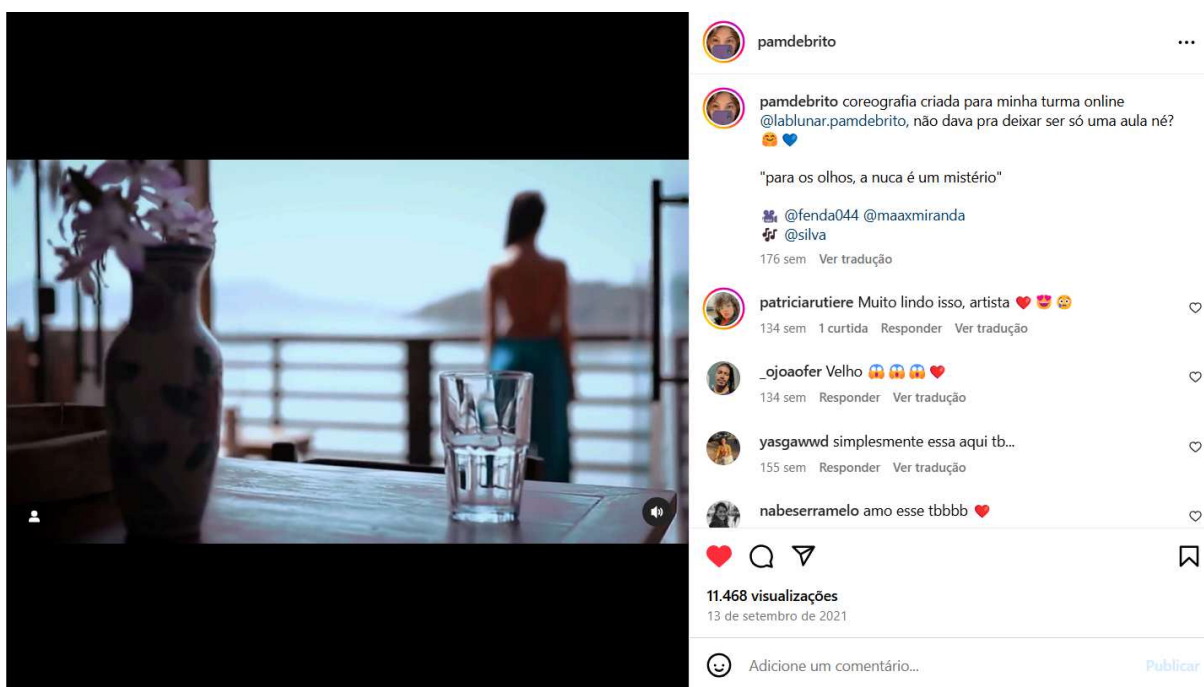
Figura 13 - *Print Screen* de Vai Vendo de Amanda Araújo



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 em 13/09/2021, 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 ou sem o auxílio 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 durante a pandemia, considerando o lockdown em vigência.

O próximo vídeo, *#dancechallenge* de Amanda Araújo, foi criado para fazer parte dos *challenges* de dança, populares na plataforma TikTok, com movimentação autoral e técnica de dança de jazz funk. Foi produzido e editado com filtros da plataforma e com música em alta na época. O último vídeo, “*Vai Vendo*”, foi produzido com movimentações características da plataforma TikTok, com movimentos instruídos pela letra da música — por exemplo, quando a música diz “vai vendo”, a mão vai acima dos olhos com o gesto de estar olhando para algo. A coreografia foi produzida em conjunto com um profissional do audiovisual, para

divulgação tanto da coreógrafa e bailarina quanto, 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, permitindo identificar o momento de cada passo na coreografia. Isso funciona como um tutorial para quem deseja aprender a coreografia.

O tempo de duração desses vídeos também se transformou com a ascensão dessas redes sociais. *“Real life”* possui o tempo de 02:23 minutos. O *#dancechallenge* tem duração de 00:15 segundos, tempo inicialmente comum no TikTok. O vídeo *“Vai Vendo”* possui 00:41 segundos de duração, apesar de já ser possível, no período em que foi publicado, postar vídeos de até 3 minutos na plataforma, devido às atualizações. Esse tempo de duração, a maneira de gravar, editar e produzir esses vídeos, produzem efeitos sobre as obras, modificando o modo de se movimentar e registrar, refletindo no tempo e no espaço em que essas obras são produzidas, 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. Os vídeos do TikTok são amplamente distribuídos para o público e possuem maior acesso e visualização, sendo necessário levar em conta também os números de seguidores de cada artista. Ambas as plataformas 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 TikTok.

Na pesquisa de Oliveira (2022, p. 38), são expostos alguns fatores importantes para entender o funcionamento da plataforma, como a motivação dos usuários para 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, mas também há a criação de coreografias autorais por usuários amadores e amantes da dança, além da recriação ou de 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, transformando-as e lançando-as de volta nas redes. A possibilidade de cada indivíduo ser um produtor de mensagens é parte intrínseca das interações na plataforma TikTok, 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. 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)

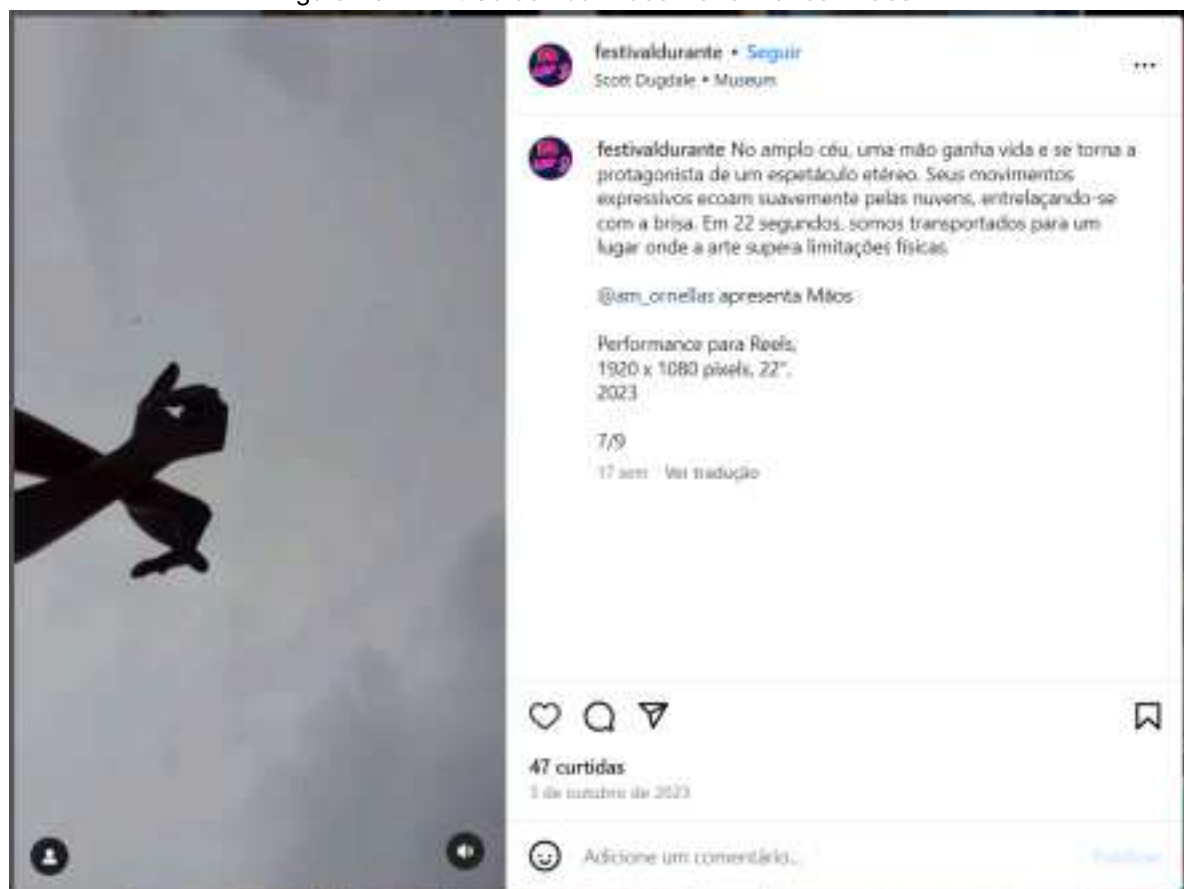
O objetivo não é fazer uma crítica ao que é produzido especificamente para essas redes, nem às obras apresentadas, mas sim compreender um pouco dos efeitos que a popularização e o uso diário dessas mídias produzem nas obras e nas formas de produção dos artistas. Tendo em vista todo o processo da pandemia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

Contudo, nos anos de flexibilização e fim da pandemia, esse cenário ainda parece influenciar as produções de leis, festivais de dança e videodança, como o Festival de Performance Durante, um evento de performance que ocorre desde 2016 em Belo Horizonte, com o objetivo de promover o acesso à arte contemporânea ao

público. Na edição de 2023 do festival, além das seleções de propostas presenciais de performances, foram selecionadas 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 esses espaços virtuais para produzir, divulgar e alcançar novos espaços para a arte da dança, suas obras e discussões sociais e filosóficas pertinentes nesses ambientes. No ano de 2023, o festival publicou nove performances no formato de *reels* em seu perfil no Instagram, com diferentes produções. Como exemplo, trago a performance “*Mãos*” de Antonio Ornellas e a performance “*Fragmentos Efêmeros*” de Larissa Noé, sendo que a primeira teve 877 visualizações até o dia 02/02/2024 e 00:21 segundos de duração, enquanto a segunda teve 3.347 visualizações até a mesma data e 00:19 segundos de duração.

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

Essa questão da não valorização do pensamento crítico e reflexivo de artistas e pesquisadores das artes, e das 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 mencionar 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, dentro do seu tempo de uso das redes. E qual é 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 coloca a dança novamente no lugar de entretenimento, desestruturando as fronteiras entre amador e profissional, entre dança e vídeo. A presença da dança nos vídeos se torna um objeto de exibição e demonstração de talentos, habilidades e, ou, uma busca por uma possível fama e sucesso, que vêm através das “viralizações” dos seus vídeos e coreografias.

O lugar da dança e das artes cênicas, como área de conhecimento e com um importante papel político, acaba ficando de lado mais uma vez. Não se pode criticar artistas e profissionais da dança e audiovisual por estarem produzindo e potencializando esses conteúdos e modos de dançar, pois o mercado e as possibilidades de renda por meio da monetização dessas redes sociais são uma realidade, o 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 esses vídeos de dança produzidos para essas redes, como as *ciberdanças* de Cristiane Wosniak (2020), que se referem à 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* dessas redes geralmente têm como objetivo e propósito alcançar altos índices de visualização pelos usuários, bem como a reprodução de danças, movimentos e efeitos criados por influenciadores digitais do meio da dança e artistas da música pop. Essa é uma estratégia usada por muitos deles para a 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 publicada 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, ciberdanças e danças para a tela, nessas redes sociais como Instagram e TikTok, em algumas ocasiões, possuem objetivos e características estéticas que acompanham os gostos e proposições de movimentos dos artistas que as criam. Nessas redes, os objetivos são mostrar a dança, seus movimentos, as virtuosidades, a potência física e/ou a reprodução de coreografias famosas, com o intuito de alcançar visualizações e engajamento nos perfis dos usuários que as publicam. Isso parece ser um momento da dança que relembra e reproduz os primórdios de sua relação com o cinema, com foco no entretenimento, destacando o potencial físico e as habilidades dos bailarinos.

Para Hassegawa (2024, p. 34), cabe comparar a experiência proporcionada pelo primeiro dispositivo de exibição de imagens, o cinetoscópio, projetado para que os filmes fossem vistos por uma pessoa de cada vez através de uma janela de visualização, com as formas de assistir às danças na palma da mão, por meio de smartphones individuais. A autora entende que a experiência se assemelha bastante 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)

Nessas 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 conteúdos populares e com muita interação) e vídeos virais (vídeos populares 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, como aparelho base, temos os smartphones e as próprias plataformas para manipulação e edição de imagem; em relação com os espectadores, os vídeos visam a interação não somente virtual, através de comentários, curtidas e compartilhamentos nas redes, mas também a execução pelas próprias pessoas das coreografias ou ideias; e no aspecto psicológico, o desejo de ilusão, pois propõem a ideia de aproximação entre espectador e vídeo/artista, além da possibilidade de produção dessas obras ou outras a partir dos próprios meios dos espectadores.

Os efeitos dessas relações virtuais estabelecidas entre dança e audiovisual podem ser observados e refletidos nas produções audiovisuais, tanto no período anterior quanto durante o Coronavírus, e neste período pós-pandêmico, onde ainda se percebem e estudam as consequências e transformações ocasionadas pelo momento vivido.

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

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.

2.1.3 Dança em Foco: Festival de Videodança

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 videodanças, que já foram apresentadas 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, e ativista 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 e Produtora Cultural independente, formada em Publicidade e 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, no curso de graduação de Produção Cultural, no departamento de Artes e Estudos Culturais, e no Programa de Pós-Graduação em Estudos 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*.

Sarah Pereira é Diretora Artística Convidada, performer, educadora e artista multimídia. cursou 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). É também 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 videodança e nas relações entre dança e cinema. A oficina de Videodança foi um laboratório prático de vídeos de dança de curta duração, utilizando os recursos dos smartphones. A oficina de Dança e Cinema investigou como a relação corpo-câmera

se fixou em produções cinematográficas e atravessou o século XX, dando origem à linguagem da videodança, para chegar ao século XXI, intensificando essa relação com a imagem digital. A oficina de Dança e Contexto 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 se aprofundando nas possibilidades de produções de artes do corpo/vídeo. Com a criação de novas leis de incentivo à cultura, como a Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195, de 8 de julho de 2022), precisam buscar alternativas para manter sua participação ativa nessas leis, que trazem em sua ementa e, majoritariamente, seleções para a área do audiovisual. Essa é uma realidade que ganhou força e ainda mantém seus efeitos no período pós-pandêmico, onde o setor cultural ainda sente as fragilidades advindas desses 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 nessa linguagem, bem como a [publicação de livros](#), disponíveis gratuitamente em seu site, que serviram de referência para o estudo da videodança e para a estruturação desta dissertação.

Capítulo 3 - Entrevistas Realizadas

Meu encontro com Leonel Brum ocorreu 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, que inicialmente seria online. No entanto, surgiu 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 ocorreu 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, o que possibilitou a gravação sem maiores interferências.

As perguntas pré-estabelecidas para a entrevista estavam disponíveis em um documento online, acessado também pelo smartphone, o que facilitou todo o processo. A entrevista se mostrou uma excelente conversa e troca de conhecimentos, acrescentando informações importantes para esta dissertação.

A entrevista com Cecília Cherem e Bruno Gomes surgiu a partir do meu encontro com "Ciça" em Juiz de Fora/MG, por meio de amigos em comum, e do acesso às suas aulas e espetáculos nas escolas da cidade e no Grupo Nun. Sabendo da sua trajetória e da relação de Bruno com o filme, decidi 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 as perguntas estruturadas para esta pesquisa.

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

As entrevistas desta dissertação tiveram liberação e aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa, com número do **CAAE**: 78754823.0.0000.5147.

3.1 Entrevista com Leonel Brum²¹

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?

²¹ 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 MídiaDança: 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 Lisboa (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 da dança, videodança, dança contemporânea, dança afro-brasileira, teatro, curadoria, gestão cultural e políticas públicas para as Artes.

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 Keersmaecker²², 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 Cordeiro²³ 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

²² 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)

²³ 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)

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, 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 orientadora²⁴ 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.

²⁴ 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

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.

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 estivessemos 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 Cultura²⁵. 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 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 “vocês 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

²⁵ Governo de Jair Bolsonaro, 2019 - 2022.

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 ²⁶e Bruno Psi²⁷

²⁶ 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.

²⁷ 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.

Figura 19 e 20 - Cecília Cherem e Bruno Psi



Fonte: Site do Grupo Nun

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 Arataca, 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

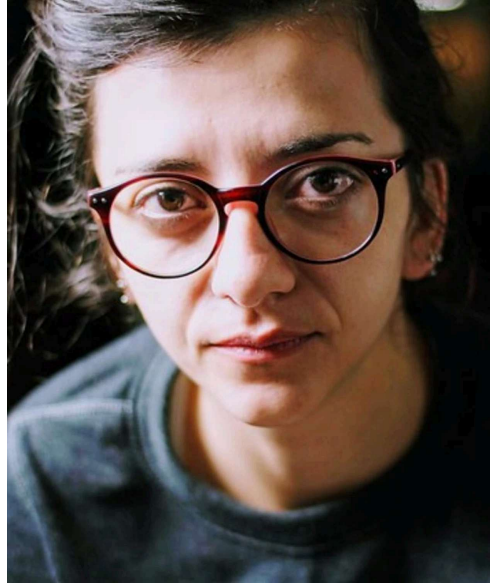
exemplo o espetáculo do grupo “Cena 11”, que usa inteligência artificial junto com os bailarinos no palco, um espetáculo maravilhoso, mas ele tem mais repercussão por usar o audiovisual junto com a dança, do que um espetáculo que não tenha esse recurso. Num festival de dança, por exemplo, se o profissional 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 nas outros espetáculos, e pensei, será que estamos atrasados? Então eu comecei a me cobrar, pois se fossemos 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 Alvim²⁸

²⁸ 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).

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 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 vídeodança abarcava tudo isso, registros de obras, videoarte, então assim parecia tudo caber na vídeodança. 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 vídeodança, isso entendendo a vídeodança 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 vídeodança você vê de tudo isso, e precisamos pensar isso, se vamos conseguir produzir estudos que consegue identificar a vídeodança 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 vídeodança chega para os artistas da dança e audiovisual de diversas maneiras: por meio de festivais de dança e companhias de dança, de cursos técnicos ou superiores, ou de uma maneira quase acessória (Mayara Alvim, p.81), como um meio de produzir e trabalhar com movimento para além das salas de aula ou palcos, quando o trabalho nesses lugares não é possível. Geralmente, artistas de outras áreas, como a música ou produtores de videoclipes, 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 como bailarinos e profissionais da dança, têm o primeiro contato com a vídeodança, mesmo que 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, deixa uma porta aberta para a expansão das relações entre profissionais da dança e o audiovisual e o cinema.

A partir desses primeiros contatos, os artistas podem desenvolver ou não uma relação mais íntima com a videodança e buscar 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 utilizar as redes sociais e os vídeos que nelas podem circular, para o marketing e o alcance de seus trabalhos. Essa é uma característica do cenário contemporâneo, em que o audiovisual e outras artes se hibridizam e tornam 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. Compreende-se 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 forma, 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, adaptando suas aulas para que os alunos pudessem realizar as atividades no espaço disponível em suas casas.

A pandemia chegou de maneira abrupta e trouxe inúmeros cortes para o setor cultural (Leonel Brum, p.66), e vários projetos, inclusive do festival *Dança em Foco*, foram afetados. Além disso, 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 foi adaptado para o vídeo. Assim, houve um aumento significativo na produção 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, recebemos 2.300 vídeos” (Leonel Brum, p.66).

Além do aumento da produção de videodança, houve um aumento de cursos, oficinas e workshops de videodança. O professor entrevistado ministrou diversos cursos de videodança e relatou também o aumento expressivo de artistas de outras linguagens artísticas que procuraram aprender a trabalhar com o vídeo, visto que a maioria dos artistas não sabia como se relacionar com o audiovisual e estava curiosa 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 uma pesquisa rápida na internet, é possível obter 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) e 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 à videodança, já existem cursos e práticas nesse sentido, mas em termos de educação e formação, não

estamos totalmente preparados. As universidades não possuem uma formação específica nessa área e não têm 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](#)²⁹, 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 vídeodanças 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 vídeodança [Vênus](#), com direção e coreografia de Fernanda Fiuza.

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

Uma realidade que impulsionou os artistas a se envolverem com o audiovisual e a produção de vídeo durante a pandemia e que continua a reverberar, influenciando as relações entre dança e audiovisual. Como no caso da vídeodança “*Pra tirar você da chuva*”, que recebeu recursos desse edital e, em 2025, realizará a

²⁹Fernanda 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)

parte dois do filme, com recursos da Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195/2022), que direciona 55,3% de seus recursos para o audiovisual e 58,9% para outras áreas culturais (Mayara Alvim, p.84).

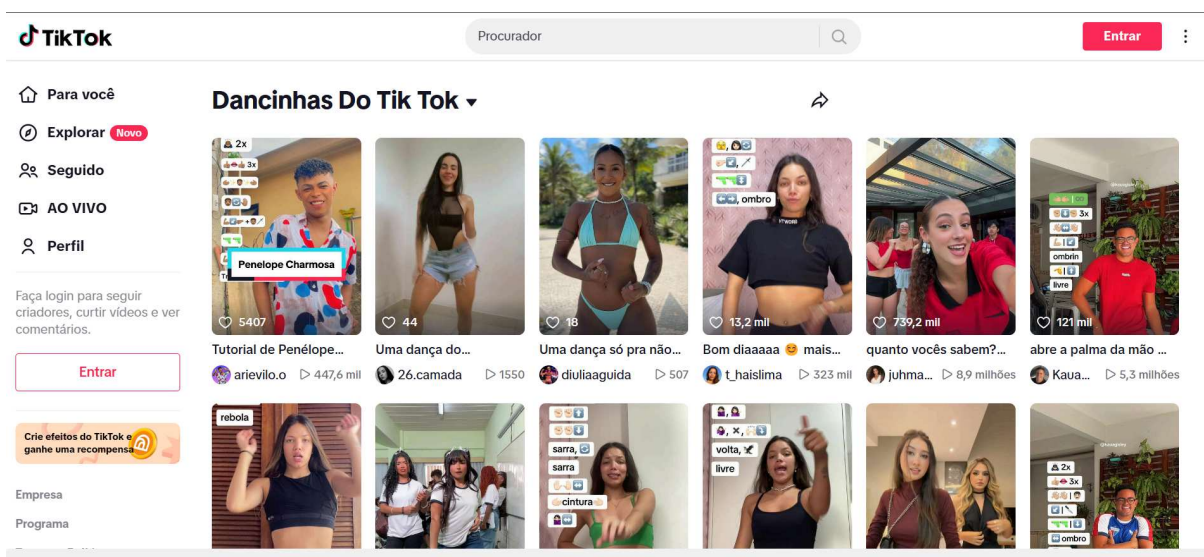
É perceptível que houve uma diminuição na produção de vídeos no período pós-pandemia, a partir de 2022. Contudo, o aumento de artistas interessados ou que se mantêm atuantes nessa linguagem ainda é expressivo, além de pessoas com conhecimentos, cursos e formações vindas de outros espaços e professores, que não o do festival. Leonel Brum menciona 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 à necessidade de mais tempo e curadores (Leonel Brum, p.69).

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

A discussão se amplia quando o tema é a exposição de profissionais da dança ou a criação de conteúdo para essas plataformas ou redes. Cecília (p.78) diz que tudo parece uma cópia, não há estudo ou pesquisa de movimento. As fronteiras entre profissional, amador e autor estão borradas, pois muito do que se vê nas redes é cópia, reprodução ou remodelação de algo já visto. 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. No entanto, é necessária atenção quanto ao modo de aprendizagem e estudo da dança nessas redes, para que a pesquisa e a valorização da dança como área de conhecimento sejam reforçadas, e a dança não seja apenas vista como entretenimento ou acessório para cantores e outros artistas ganharem visibilidade ou engajamento nas redes sociais.

Nesta pesquisa sobre as *dancinhas* do TikTok, observamos as diversas realidades de vídeos já citadas nesta dissertação, como o uso de emojis como tutoriais para ensinar a coreografia, coreografias para músicas em alta de artistas pop, 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 plataformas como o YouTube, através de 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 foram realizadas com estudos, pesquisa e aprofundamento nas técnicas de cinema, filmagem e edição, mas com processos de experimentação e descoberta do audiovisual, como uma

forma de sobrevivência enquanto artista e profissional, que necessitava continuar a manter seu sustento em um período complexo, cheio de dificuldades e incertezas.

A dança e o audiovisual, após esses anos de experimentação e produção de trabalhos audiovisuais e online, obrigatórios naquele momento, parecem ter se conectado de forma mais profunda e, hoje, ainda se veem os resultados dessas trocas quase simbióticas, que borram as fronteiras entre essas artes e artistas. Alguns festivais de cinema começaram a dar 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, ganhando visibilidade com festivais voltados para a videodança.

Ismail Xavier (2005), sobre a linguagem cinematográfica, fala do "teatro filmado" como um estilo de filmagem com um ângulo de câmera fixa, onde as entradas e saídas dos atores seguiam os padrões do teatro. 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 esses ambientes virtuais. Essa relação é retomada no TikTok e Instagram, pois os vídeos nessas plataformas têm uma característica predominante: filmar com a câmera estática. Contudo, alguns artistas da dança e audiovisual, como Fernanda Fiuza, propõem outras relações entre a dança e a câmera, mesmo que nas telas dos smartphones.

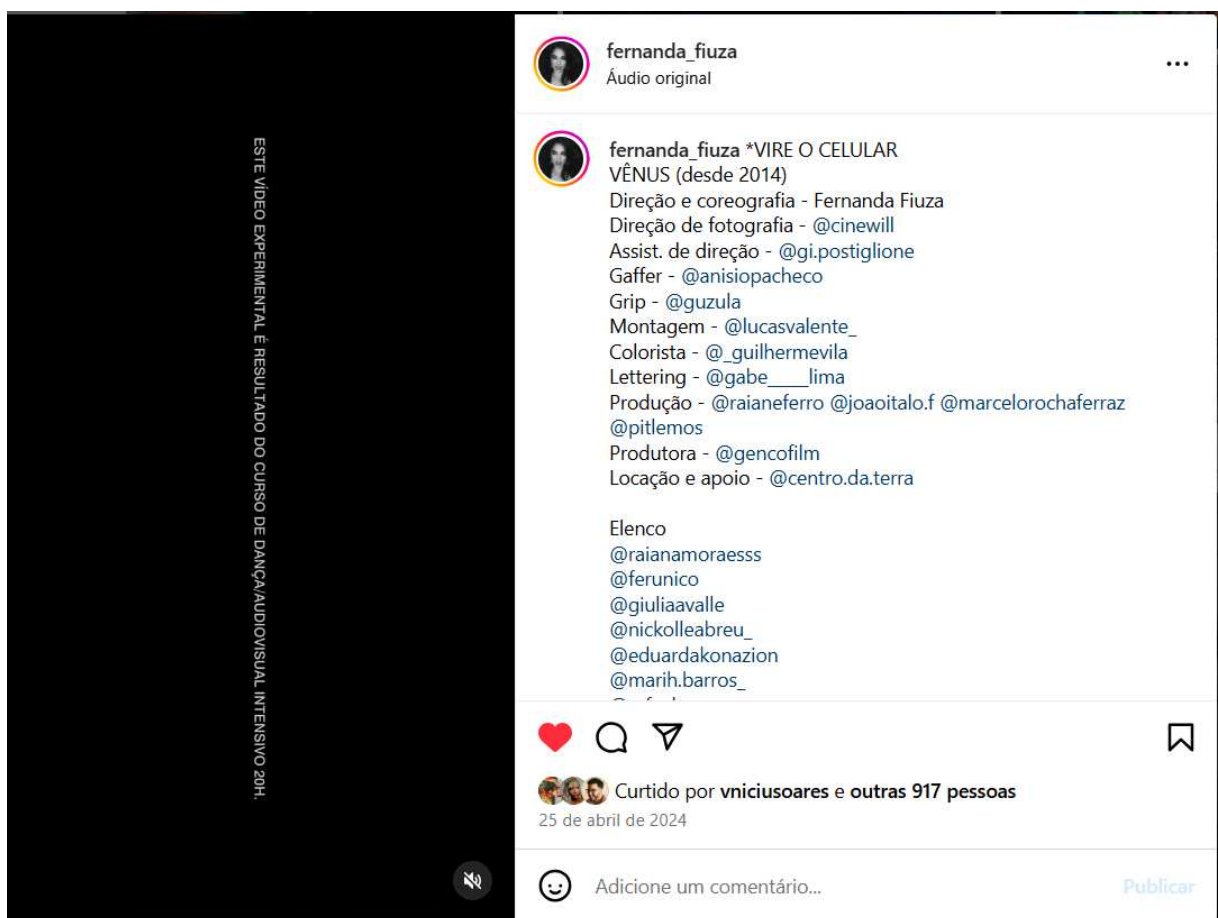
Sabemos que muitos dos vídeos publicados nessas plataformas seguem essas configurações de câmera fixa e perspectiva de filmagem vertical, em um plano americano (filmagem da cintura para cima), comum nas redes sociais e plataformas disponíveis em smartphones. Além disso, esses vídeos são curtos e, como para Xavier (2005), a "cena" se desenvolve no mesmo espaço e continuamente no tempo.

O foco desses vídeos está na execução e exibição da coreografia e dos movimentos, uma característica comum do primeiro cinema: a *mostração*.

De alguma maneira, os vídeos de dança do período pandêmico e no pós-pandemia retomam essas perspectivas presentes nos primórdios do cinema. Ou seja, vídeos exibicionistas, preocupados em mostrar e exibir para a câmera e o 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 configurações de tela e filmagem verticais e ser feita especificamente para essas redes, pode ser assistida na horizontal. Um exemplo disso é a videodança de Fernanda Fiuza, *Vênus*, publicada também em seu Instagram, que recomenda que o público vire o celular na horizontal para assistir ao 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, tornando-se cada vez mais simbióticos. Com essas interações diárias, a experimentação e produção em vídeo se tornam quase intrínsecas para os artistas, sendo um verdadeiro laboratório de pesquisas, testes e descobertas de modos de criar.

Não é possível afirmar ou concluir que os artistas precisam se profissionalizar ou conhecer o audiovisual, pois a escolha sobre o modo de fazer artístico ainda pertence a eles. Contudo, é quase irrefutável a ideia de que hoje, não só os 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 diferentes, afetaram a forma como os artistas se relacionam com o audiovisual e o modo de promover e divulgar seus processos artísticos.

Durante a pandemia, os artistas da dança 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, surgem novas perspectivas e oportunidades de criação, pois o vídeo permite criar histórias, efeitos ou cenas que os palcos ainda não permitem.

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

Bailarinos e artistas da música ainda desenvolvem videoclipes ou videodanças e continuam a publicá-los em suas redes sociais ou plataformas disponíveis, para que seus seguidores consumam e aprendam suas coreografias. Escolas de dança, bailarinos e pesquisadores de dança e performance continuam utilizando as redes sociais para divulgar seus espaços, festivais, espetáculos e coreografias a partir de vídeos ou teasers, editados ou não, com ou sem auxílio de profissionais do audiovisual. Com isso, o universo do audiovisual e a presença da dança nesse 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, tendem a se tensionar, esticar e expandir. Isso faz com que o terreno da videodança ainda precise de tempo para se adaptar às novas mídias e aos modos de fazer/criar nesta linguagem, no

agora e no futuro, que continuam a ser influenciados pela internet, pelas mídias sociais e pelo espaço infinito do mundo virtual e conectado.

Não conseguimos ainda definir quais caminhos as artes, e aqui especificamente a videodança, tomarão no futuro. Contudo, é possível ver, através dos inúmeros vídeos disponíveis em tantas plataformas e redes sociais, que a relação entre dança e audiovisual foi alterada na pandemia, se adaptou aos novos meios e continua em transformação. As linguagens tendem a se misturar, hibridizar e desfazer conceitos, conforme os 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.

LE MOS, 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 Intermediária. 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—ensaios 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 rede**¹. 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/251

56arq77025911968. pdf. Acesso em, v. 19, 2020.

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