



revista  
brasileira  
de estudos  
em  
dança



# Dança, NFT e inovações coreográficas 3D: uma conversa com Diego Mac

*Dance, NFT and 3D choreographic innovations:  
a conversation with Diego Mac*

Daniel Silva Aires

AIRES, Silva Daniel. Dança, NFT e inovações coreográficas 3D: uma conversa com Diego Mac. *Revista Brasileira de Estudos em Dança*, ano 01, n. 02, p. 330-339, 2022.

## RESUMO

Danças e tecnologias são indissociáveis nas facetas e fluxos da cibercultura (LÉVY, 2010), e nesse caminho, pensar modos de produção deste contexto recai também em como adentrar pelos seus caminhos mercadológicos. Nesta toada, o presente texto se dedica a publicizar uma conversa com Diego Mac (Diego Machado), artista porto-alegrense, sobre sua incursão e experiência tecnológica de Dança em contextos de animação 3D e sobre o expoente mercado digital NFT. Para isso, foi realizada uma entrevista semiestruturada que costurou tópicos sobre corpo, dança, tecnologia, coreografia, mercado de arte, e se conclui com indicações de como sujeitos dançantes podem se aproximar de um pensamento que questiona quais são produtos possíveis em Dança no contexto digital? A abordagem metodológica segue uma linha de interesse na prática como pesquisa (NELSON, 2013) e da pesquisa guiada pela prática (CANDY, 2006), admitindo a entrevista com o sujeito como fonte primária de coleta de dados.

PALAVRAS-CHAVE: dança; NFT; animação 3D; blockchain.

## ABSTRACT

Dances and technologies are inseparable in the facets and flows of cyberculture (LÉVY, 2010), and on this path, thinking about ways of producing this context also involves how to enter its marketing paths. In this sense, the present text is dedicated to publicizing a conversation with Diego Mac (Diego Machado), an artist from Porto Alegre (Rio Grande do Sul state/Brazil), about his incursion and technological experience on Dance in 3D animation contexts and about the exponent NFT digital market. For this, a semi-structured interview was carried out, bringing together topics regarding body, dance, technology, choreography, art market, which concluded itself with indications of how dancing subjects can approach a thought that questions what are possible Dance products in the digital context? The methodological approach follows a line of interest for practice as research (NELSON, 2013) and practice-guided research (CANDY, 2006), admitting the interview with the mentioned subject as the primary source of data collection.

KEYWORDS: dance; NFT; 3D Animation; blockchain.

# Dança, NFT e inovações coreográficas 3D: uma conversa com Diego Mac

Daniel Silva Aires<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Artista e pesquisador de danças e visualidades multimídia; Doutor e Mestre em Artes Cênicas pelo Programa de pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC-UFRGS); Especialista e licenciado em dança (UFRGS); Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria-RS (UFSM).

E-mail: [daniel\\_airess@hotmail.com](mailto:daniel_airess@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2819-7517>

## Contexto

Diego Mac é bailarino, coreógrafo, diretor, gestor e agitador do campo cultural da Dança em seu contexto. Junto de sua companhia Macarenando Dance Concept<sup>2</sup>, fundada em 2013 e atuante na cidade de Porto Alegre - RS, desenvolve trabalhos que versam sobre situações, inquietações e assuntos cotidianos, marcados fortemente por um humor assertivo, ácido e convidativo sobre as coisas do mundo.

Suas obras vêm ao longo do tempo questionando suportes, materialidades e estruturas coreográficas, de corpo e de organização de recursos espaço-temporais e humanos, e que geram espetáculos, instalações, jogos, vídeos, videodanças, avatares, animações etc. Sua produção mais recente se descola de sua companhia de dança e ruma a uma investigação solo de dança e tecnologia, ganhando destaque com suas simulações coreográficas 3d, composições artísticas e conceituais que convocam tanto expectadores de 'primeira viagem' pelos recursos sensoriais, cinestésicos e pelo apelo tátil de suas imagens, quanto recruta o próprio campo da dança a revisitar seus preceitos, estruturas e conformidades.

Além da rede social digital de Diego<sup>3</sup>, esses trabalhos vêm sendo disponibilizados e difundidos em eventos nacionais e internacionais especializados, sendo ainda comercializados em um mercado de arte digital efervescente em nosso tempo, o mercado de NFT. Com base nesses assuntos, expus Diego às seguintes questões, seguidas de suas respostas:

**Diego, me fale um pouco sobre sua trajetória com a Dança e com os projetos que você vem desenvolvendo ou participando na atualidade.**

---

<sup>2</sup> <http://www.macarenando.com.br/site/>

<sup>3</sup> <https://instagram.com/diego.mac.arena?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Bom, assim, falar sobre o trabalho é sempre complexo, de onde é que a gente vai partir, de onde eu começo falando, porque as vezes o começo é confuso. No meu caso o começo é confuso porque eu sou filho de uma artista, June Machado, que é uma artista da Dança. Eu me formei nesse meio, trabalhando, vendo as pessoas trabalharem, vendo a minha mãe trabalhar, então as coisas se confundem muito no momento que eu começo de fato a trabalhar com Dança. Eu me lembro da famosa ideia do meio como ponto zero (BRITES; TESSLER, 2002), que eu acho que é bem difundida no Brasil e dentro do campo das artes, que eu acho um ponto de partida bem interessante.

Em 2006 eu estava incomodado com o conceito e a abordagem que se fazia do corpo na dança porque eu sempre fui obeso, uma pessoa com sobrepeso e sempre me senti bastante intimidado em relação a isso. E eu queria de alguma maneira começar a problematizar isso artisticamente, e aí eu encontrei na videodança, na mistura do vídeo com a dança uma maneira de fazer isso. E aí eu criei uma videodança chamada *Pas de corn*, que é um vídeo com as pipocas dançando, pipocas no lugar do corpo humano. Um corpo outro no lugar do corpo humano, mas ainda fazendo dança, dentro do meu ponto de vista, obviamente, provocando movimentos que foram organizados e compostos de tal forma que trazem uma ideia coreográfica. Traz um projeto e uma lógica coreográfica, aplicada ao movimento das pipocas. Isso a ferramenta vídeo me possibilitou: manipular esses movimentos e trazê-los de uma forma bem-humorada, satirizando a ideia do corpo do bailarino. Afinal quem é que dança, que corpo de dança é esse? E a partir disso eu segui em uma relação com a dança e a tecnologia, muito nesse sentido de problematizar que corpo é esse que a gente está trabalhando na dança cênica, e como que isso aparece no corpo virtual. Um monte desses conceitos começou a aparecer, eu comecei a me interessar e segui trabalhando nisso até 2011, que daí eu termino o meu mestrado em poéticas visuais com o trabalho *O Colecionador de Movimentos*, e aí eu dei uma cansada de falar sobre videodança, de pensar videodança, enfim, aí fui por um outro caminho.

Eu fundei a Macarenando com outros amigos e parceiros, voltado a uma lógica de palco, tendo como referência grupos que me marcaram como o Grupo Mudança e o Ballet Phoënix, então eu queria buscar um pouco daquilo. Trabalhamos muito, fizemos muitas coisas, veio pandemia, todo mundo parou obviamente, começamos a trabalhar online como muitas pessoas da dança, tendo o vídeo como um mediador do fazer artístico em Dança. E aí tudo volta: todas as questões que antes me acompanharam voltam de uma forma atualizada, em outro contexto. Vejo muito mais pessoas falando sobre isso, porque agora todo mundo está sendo mediado pela imagem e pela tecnologia para fazer dança, então os jovens descobrindo a dança e a tecnologia e aí compulsoriamente eu estou de novo nesse furacão aí.

Eu continuo interessado na questão de que corpo é esse que dança, em quais e por que são esses padrões? Dá para a gente rir um pouco disso? Esses modelos muito específicos de corpo, de ballet clássico são um pouco risíveis, então como que a gente pode rir um pouco disso? A gente pode desconstruir um pouco essa ideia? Vamos buscar outros corpos? Vamos olhar para outros movimentos? Isso sempre me acompanhou e continua me acompanhando. E aí da mesma maneira que eu encontrei no vídeo, lá em 2006, uma via de trabalho, uma ferramenta para falar sobre isso, eu encontro agora em outras tecnologias e instrumentos de criação de imagens, que é este campo da simulação 3D, muito motivado também por uma relação cada vez mais estreita com o mundo dos *games*, que é algo que me interessa muito, que traz discussões e críticas. Porque essas pessoas dos *games*, que fazem animação e lidam com a representação do movimento, eles têm coisas muito interessantes a dizer sobre os trabalhos e tão ali falando de alguma maneira, também de Dança.

### **O que você pode nos contar sobre o seu envolvimento no universo 3D?**

Eu sempre tive este interesse pelo jogo, eu sou um *videogamer* desde adolescente, então no meu trabalho mesmo a lógica do jogo tem esse traço, da interação, do *input* e da resposta, a

própria *Casa do medo* é um grande *game*, então o videogame em si tem um papel importante nisso tudo. Porque gostando e realizando bastante essa atividade, a gente começa a ouvir mais e procurar mais conteúdo sobre críticas de *game*, o que é bem popular no YouTube. E ali há cada vez mais uma aproximação de conteúdos e de conceitos com o campo da arte e isso é interessante, uma vez que e eu não encontro eco sobre isso nos meus parceiros de Dança de Porto Alegre, por exemplo.

O que que é a composição da imagem, como o movimento daquele personagem que é animado? É por captura de movimento, por *key-frame*? Estão falando de dança, de coreografia, de sequência de movimento, estão falando de criação de sentido pela forma como o personagem caminha. Isso me interessa para criar novas realidades e também para criticá-las. Daí é um pilar para mim, é onde eu me reconheço, é onde eu me instauo como artista, é no fazer em laboratório. Não posso estar em laboratório físico agora, pandemia, também não sei se quero porque continuar nessa lógica aí de como a dança está, de ir para a sala de ensaio e depois fazer um espetáculo? É isso? Não sendo isso, o que que eu posso fazer? Qual é o elemento mínimo que eu posso operar? É o *software*, é botar a mão no *mouse* e começar a criar dança, começar a experimentar, e isso tudo é um processo. E aí fui para a coisa da animação específica 3D, e estou um pouco nesse lugar. Acho que tem cada vez mais um mercado digital que me interessa porque, afinal de contas, eu quero também ganhar dinheiro com o meu trabalho, no sentido de viver bem. Porque a gente é tão maltratado que parece até errado querer isso, parece que é um erro, parece que é um problema precisar ganhar dinheiro. Eu quero e eu vou para os lugares onde também isso acontece, e a internet em si é um lugar onde isso acontece.

Eu comecei a enxergar nisso tudo um lugar de oportunidade financeira, de oportunidade artística mesmo. Aí tu vais pegando o *software*, vai compondo e vai vendo que aquilo tem muita potência. Então eu estou nesse processo, deixando me atravessar por essas novidades para ver o que vai acontecer. E sobre a questão econômica eu acho que pela primeira vez eu consigo imaginar a concretização de uma premissa artística que eu tenho desde

2002 que é: eu quero a minha dança na prateleira das lojas americanas, eu sempre quis a dança como um produto, no melhor sentido da ideia: que a gente pudesse criar uma ideia e ter espaços pra que a dança fosse comprada realmente, que pudesse estabelecer essa troca econômica, simbólica e que fosse bom para todo mundo. E eu começo ver pela primeira vez a possibilidade de colocar a dança como um objeto rentável, não como uma experiência ou um serviço, mas um objeto.

**Diego, como você definiria o NFT e como isso se relaciona com a Dança na contemporaneidade? O que temos a aprender e a ensinar?**

NFT é um assunto complexo, denso e por vezes é bastante teórico. O NFT é um token não-fungível, assim falando grosseiramente. É algo que não tem correspondência de valor, seu valor é único, específico dentro de uma realidade, de um contexto. O não-fungível não pode ser trocado, cujo valor não se mobiliza, o valor está fixo naquele objeto digital.

Isso é possível dentro de um conceito chamado *block chain*, que é uma das tecnologias mais importantes no universo da internet e que abre a possibilidade da web 3.0, de um novo tipo de interação e uso na internet. Então o *block chain* é basicamente um 'cartório' da internet, é um sistema, uma plataforma onde ficam armazenados uma cadeia de blocos contendo informações sobre transações e ações na internet, só que ela é uma corrente de blocos descentralizada, cuja autenticidade e credibilidade se dá justamente pela descentralização.

Então a gente não tem uma instituição que vai validar isso, como um banco, por exemplo, ou o próprio cartório físico, como em uma instituição em que alguém diz que aquilo é verdade ou autêntico, não. Então essa autenticidade ela se dá pela descentralização porque é muita gente que valida esses processos, muitas instâncias, então eles são praticamente inalteráveis, assim como mexer nesses blocos de transações e de informações. O conceito de NFT ele opera em cima do *block chain*, é baseado nessa corrente de blocos de informações e de transações.

O NFT é um selo que diz que aquele objeto ele está colocado em uma caixa dessas, num desses blocos de transações, que aquele elemento digital ele é autêntico, aquele é o verdadeiro. Como saber a validade, a credibilidade, a autenticidade ou a autoria desse objeto? Quando se quer fazer isso hoje, dentro da internet, se recorre a tecnologia do NFT e da *block chain*.

Por exemplo, eu criei essa imagem aqui e eu quero dizer que este arquivo em específico é o original, é o primeiro, é o que tem valor, e aí eu vou lá e vou dar o selo, vou colocar o selo de NFT. E isso abre então a possibilidade de, por exemplo, colocar a Dança na prateleira das Lojas Americanas. Que é uma maneira de eu dizer que este item digital de Dança é o que contém valor, e você pode comprá-lo. A pessoa quer comprar o original, que contém valor de obra de arte.

Então a Dança começa a entrar num circuito até então, bastante difícil de entrar, que é desse mercado global de arte mesmo, porque a gente começa a ter a possibilidade de transformar a Dança em um objeto de fato. Então como é que a gente colocaria dança na galeria? É uma questão para nós. E aí a NFT, *block chain* e o vídeo e o 3D (para citar algumas possibilidades) trazem essa oportunidade que eu acho que abrem para novos modelos de produção, para novos modelos de mercado, de globalização do sistema da arte, da dança em si.

Eu acho que tem um lugar aí bem interessante e que daí, da mesma maneira que eu comecei a ouvir lá no mundo dos videogames considerações sobre a arte, começo a ouvir dos *block chain*, do pessoal da tecnologia, nesse lugar da web 3.0. Então são processos que são distintos, digamos assim. São duas coisas diferentes, mas que se encontram e daí as duas entram naquela coisa da análise: isso é interessante juntar? Sim, isso é interessante juntar, então vamos ver o que vai acontecer.

**O que você destacaria como estética, como conceito, a partir dos experimentos que você vem desenvolvendo e qual a importância do corpo nisso tudo?**

Eu acho que neste trabalho com o 3D, mas também com o próprio vídeo, é a coisa do 'de fora', do que está na órbita do corpo. E eu identifico isso como o trabalho da direção: eu entendo a direção como um trabalho na órbita coreográfica, e o coreógrafo e bailarino no centro de gravidade do objeto, e o diretor nessa órbita. E eu tenho encontrado bastante espaço para realizar e praticar isso.

Por exemplo, o movimento da câmera, o movimento da luz, coisas que como eu falei também acontecem no vídeo, mas que no trabalho com a animação 3D é muito mais rápido e viável, muito mais possível de trabalhar com esses elementos que estão na órbita. As possibilidades de fazer movimento, coreografar a câmera, elas são gigantes, é muito maior do que com a câmera real de uma locação. A cadeia de produção disso é completamente diferente e aí eu fico percebendo que isso tem muito a ver com uma lógica coreográfica, um conceito de campo ampliado, essa ampliação da prática coreográfica, da ação, do pensamento coreográfico, muito mais do que uma coreografia em si, e daí a gente vai percebendo quais tipos de trabalho que acontecem nesse ambiente.

Que é o trabalho com o corpo humano (sempre falando de uma representação do corpo humano), modelagem, enfim, mas a figura humana e o trabalho do movimento dessa figura humana, mas também com o corpo que é um objeto, um cubo, uma esfera que a gente vai coreografar, que vai aplicar movimentos, então são muitas abordagens para o corpo humano para diversificar esses entendimentos e aplicações da ideia de coreografia.

Então a gente está reatualizando coisas que já foram trabalhadas lá no início da videodança, por exemplo. Uma coisa que tem me chamado bastante atenção é a dos corpos moles, é algo que 'me gritou' muito quando eu entendi aquela técnica e eu pensei: nossa, isso é muito bom, é muito interessante trabalhar com esses corpos moles e o que que isso diz também da técnica em si, mas da dança em termos conceituais: não há tónus! Não há encaixe de quadril, é um outro estado. Então eu vejo que dá para brincar muito com a ideia de estados corporais, enfim, acho que é um mundo muito interessante.

O corpo para mim sempre vai ter uma importância muito forte, porque tem a ver com o meu interesse e com a minha trajetória, com a minha questão do meu corpo como bailarino, como diretor, como filho de uma artista da dança, tem muitas questões envolvidas, então sempre vai estar tudo no corpo. Agora o que me interessa e o que tem aparecido também é que cada vez mais a gente está indo para uma consciência do que pode o corpo, do que são os corpos e da sua diversidade.

O mundo mudou, o corpo mudou, a maneira de estar mudou, são outros corpos diferentes, e a gente está vendo esses corpos cada vez mais. E acho que isso me interessa, dar a ver a diferença dos corpos e tem sido interessante pensar como fazer isso a partir de uma figura humana posta, dada. Então a deformação da figura humana é algo que eu acho interessante a partir desses programas de animação, de modelagem e das malhas. De colocar um arquivo de *motion capture* num cubo, por exemplo. Então ele vem de um corpo humano, mas ele é aplicado numa sequência de cubos, numa montagem de cubos, montado à imagem da anatomia humana. Esse tipo de brincadeira de deformação, eu acho muito interessante.

Agora tem outras questões que entram na projeção do corpo, na projeção da imagem do corpo que a gente vê no ambiente digital, no ambiente virtual, de como a gente vai entender essa representação de corpo. Eu uso muito o banco de dados do *Mixamo*, e ali eu tentei procurar várias vezes por '*fat man*', e não tem, tem pouca coisa, sempre um modelo super específico. Então é quase um paradoxo: é um lugar que permite uma diversidade gigante de tudo que é jeito, mas no banco de dados da Adobe a gente ainda tem um certo padrão de corpo sendo oferecido como possibilidade. E aí eu me vejo fazendo, muitas vezes, a partir desses modelos. Daí eu digo: gente! 'Péra aí um pouquinho', tem que pegar outra coisa, diversificar um pouquinho o corpo aqui. Então, quem tem disposição para este debate, já está fazendo.

Mas com a tecnologia é muito mais rápido, a gente consegue fazer mais rápido, dar a ver mais rápido. Claro, vamos chamar o gordo na Dança, mas isso é um processo no presencial né,

demora. Então as vezes não tem condições, as vezes não tem projeto, as vezes não tem corpo gordo que queira se colocar nesse lugar por uma série de problemas sociais que a gente tem, enfim. Mas no ambiente digital isso é super possível. De aproveitar essas oportunidades como criador, para criar mundos, para mudar a nossa realidade, que era aquilo que a gente estava falando antes, isso super me interessa.

### **Diego, como esses assuntos podem constituir um caminho possível para sujeitos dançantes?**

Eu acho que um primeiro passo seria estudar sobre o assunto, coletar informações sobre: 1, *block chain* e NFT, porque é um assunto denso, muitas vezes teórico e é importante entender o que está acontecendo porque também envolve valores. Cunhar um NFT não é sempre gratuito, por vezes tem que pagar para dar esse selo, então tem toda uma questão aí e o outro estudo é assim, eu acho que a nossa formação em dança carece disso. Se você tiver que vender o seu trabalho de dança, como você venderia? O que você venderia? Como você vai vender o seu trabalho de Dança na internet? Quais são os suportes que você pode usar? Porque pode ser muita coisa: pode ser um vídeo, pode ser um vídeo gravado com gente, ou pode ser uma simulação 3D, um modelo 3D que é outra coisa, um texto de dança que você pode cunhar como NFT, um gif, uma foto, uma experiência, tem milhões de possibilidades de Dança, de objeto, de item digital de Dança.

Então qual seria, se você fosse vender, o seu objeto digital de Dança, como você faz esse trânsito do trabalho mais tradicional da dança no palco, como é esse trânsito? Eu acho que este é outro estudo superimportante. E com esses dois estudos iniciais dá para juntá-los e aí talvez a gente tenha um caminho para vender esse objeto como NFT. Essa é a principal coisa que eu diria como procedimento.

### Referências

BRITES, B.; TESSLER, E. **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.

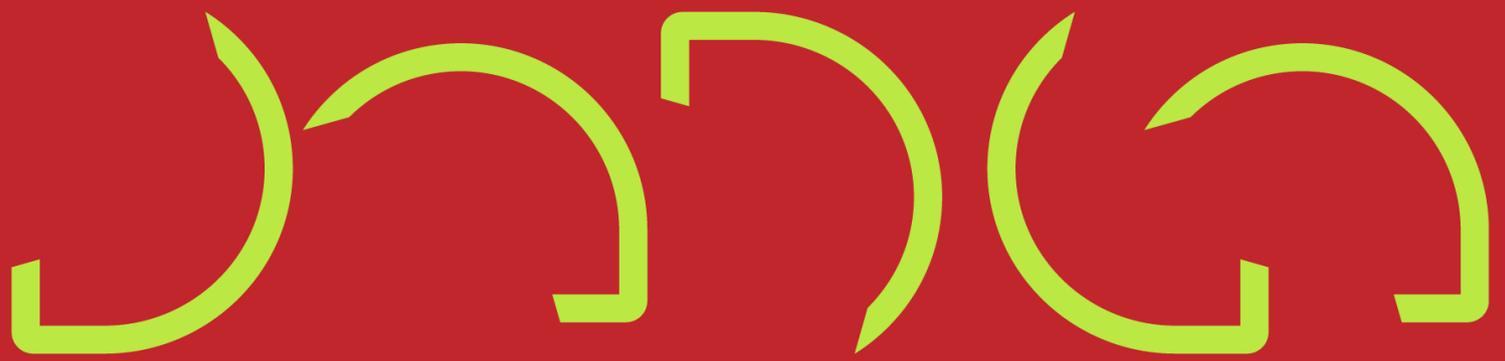
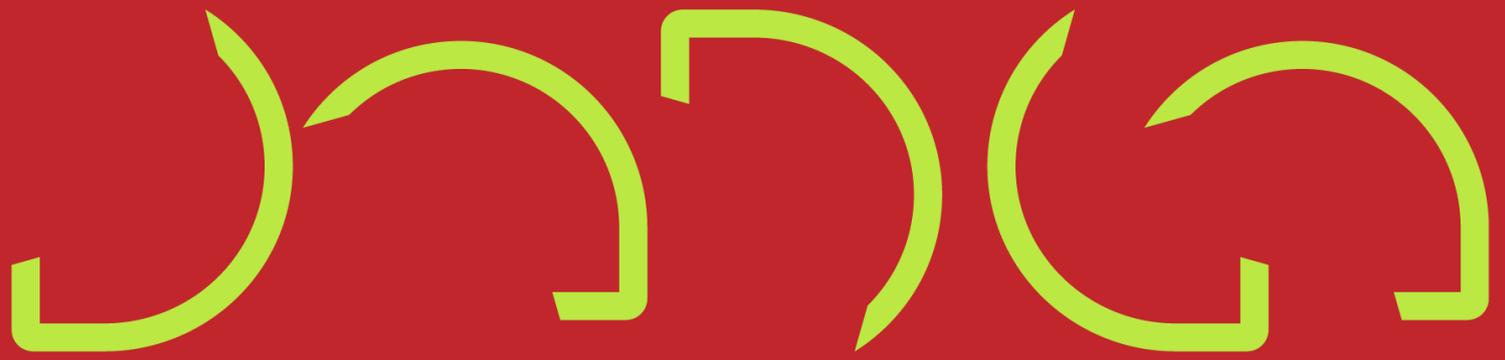
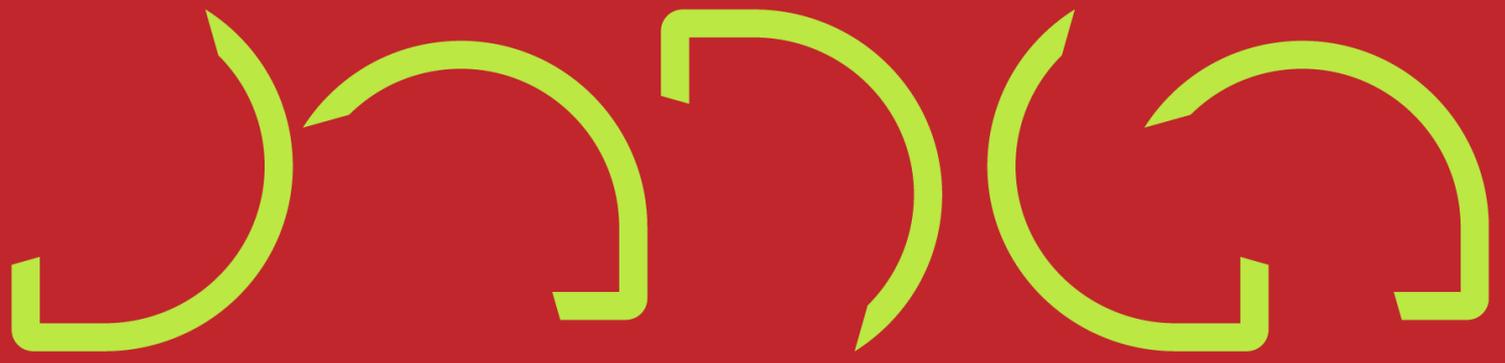
CANDY, L. Practice based research: A guide. **CCS report**, v. 1, n. 2, p. 1-19, 2006.

LÉVY. P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

NELSON, R. **Practice as research in the arts**: Principles, protocols, pedagogies, resistances. Springer, 2013.

*Recebido em 13 de outubro de 2022.*

*Aprovado em 22 de outubro de 2022.*



REALIZAÇÃO



**UFRJ**

*Anda*

associação nacional de  
pesquisadores em dança