

Ñ presencial + face a face

– uma experiência de criação em dança na era da popularização das tecnologias digitais

Ñ presencial + face a face – a dance creation experience in the era of popularization of digital technologies

Vanilto Alves de Freitas / Vanilton Lakka

LAKKA, Vanilton. Ñ presencial + face a face – uma experiência de criação em dança na era da popularização das tecnologias digitais. **Revista Brasileira de Estudos em Dança**, ano 02, n. 04, p, 25-44, 2023.

RESUMO

Este texto relata o processo da criação, exposição e funcionamento do projeto coreográfico Ñ Presencial + Face a Face, que explora recursos tecnológicos de fácil acesso e amplamente difundidos, como smartphones, internet, câmeras e plataformas como *YouTube* e *Stream Yard*. A hipótese central do texto é que o uso dessas tecnologias de comunicação, já familiarizadas e relativamente simples de manusear, interfere em aspectos fundamentais da criação em Dança. Para fundamentar essa hipótese, o texto dialoga com conceitos como Dança com Mediação Tecnológica (SANTANA, 2006), e apresenta modelos coreográficos, como Coreografia Distribuída Lisa Naugle (2002), Dança Telemática (SANTANA, 2016) e Sistema Coreográfico (SCHULZE, 2005).

PALAVRAS-CHAVE: Dança-Tecnologia; Cibercultura; Dança Telemática; Videodança; Danças Urbanas.

ABSTRACT

This text recounts the process of creation, exhibition and operation of the choreographic project "Ñ Presencial + Face a Face" which explores easily accessible and widely disseminated technological resources such as smartphones, the internet, cameras and platforms like YouTube and StreamYard. The central hypothesis of the text is that the use of these communication technologies, already familiar and relatively easy to handle, interferes with fundamental aspects of dance creation. To substantiate this hypothesis, the text engages with concepts such as Dance with Technological Mediation (SANTANA, 2006) and presents choreographic models like Lisa Naugle's Distributed Choreography (2002), Telematic Dance (SANTANA, 2016), and Choreographic System (SCHULZE, 2005).

KEYWORDS: Dance-Technology; Cyberculture; Telematic Dance; Videodance; Urban Dances.

Ñ presencial + face a face – uma experiência de criação em dança na era da popularização das tecnologias digitais

Vanilto Alves de Freitas / Vanilton Lakka (UFU)¹

¹ Atua com produção cultural, criação, interpretação, pesquisa e ensino em dança. Sua formação é atravessada pela vivência no universo da Dança de Rua e da Dança Contemporânea. Seus trabalhos destacam questões referentes ao uso de técnicas corporais em articulações híbridas, a formatação de trabalhos de dança em diferentes suportes, a exploração da relação arte-cidade no ambiente urbano com foco na criação e na formação. É professor efetivo do curso de Dança da (UFU), Doutor em Artes Cênicas (UFBA), Mestre em Artes (UFU) e graduado em Ciências Sociais (UFU).

E-mail: vaniltonlakka@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1100-0658>

Popularização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, as (TDICs), representam diferentes mídias digitais, tais como editores de vídeos, plataformas de vídeo como o *YouTube*, de reuniões como *Google Meet*, fotos digitais, lousas digitais, câmeras digitais, dentre outras. A Internet é uma das principais TDICs e sua capacidade de conectividade, é o que define uma das características centrais das TDICs. As TDICs se diferem da TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), como o rádio, a TV, e uma das principais características que as diferenciam é a conectividade. Estas tecnologias digitais estão presentes na vida de grande parte das pessoas, fazem parte do cotidiano e interferem em aspectos da vida em geral, seja em relações pessoais (amorosas, familiares, amizade) e ou de trabalho².

O reflexo disso na produção de dança é similar ao que acontece em outros setores da vida. Nesse sentido, nota-se que vários artistas têm implementando recursos como QR Code ao invés de imprimir um material gráfico, usado recursos de edição de vídeo em processos de criação (mesmo em trabalhos para palco italiano) e montando grupos de WhatsApp para trocar arquivos (vídeo, foto, áudio) durante a construção do trabalho.

Assim, é compreensível que na medida em que o contexto no qual se opera dança (ensina, cria, produz), está permeado por essas tecnologias, naturalmente estes recursos tendem a aparecer nas composições, criando uma situação na qual não se faz necessário abrir um recorte no qual haverá trabalhos de dança e tecnologia, já que todos estão embrenhados nesse ambiente e fazem uso constante de tecnologias digitais de comunicação e informação socializadas como vídeos, internet, câmeras, drives virtuais, nuvens, *WhatsApp Messenger*, *Telegram*, dentre outros.

A alteração na relação da sociedade com a arte, em decorrência das inovações técnicas como a invenção da fotografia e posteriormente

² TIC? TDIC? Tecnologia Assistiva? Educacional? Social? O que significa cada? <https://www.arquer.com.br/techterra/tic-tdic-tecnologia-assistiva-educacional-social-o-que-significa-cada/> última visita em 19/12/2023.

do cinema, foi identificada pelo filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940), no texto seminal, **A Obra de Arte na Época da sua Reprodução Mecanizada**³, publicado em 1936. Segundo o filósofo, a evolução das técnicas de reprodução mecanizada, em oposição à reprodução manual, alterou elementos estruturais na arte, dentre elas a originalidade e a autenticidade, já que a noção de cópia, usada historicamente por artistas para fins como o ensino de aprendizes, como estratégia de divulgação de peças originais, se modificou, na medida em que, em decorrência das novas técnicas/tecnologias, não era mais possível detectar a cópia da original.

De acordo com Walter Benjamin, a arte sempre esteve ligada às funções ritual e culto, derivados da sua ligação com a magia e a religião. No entanto, ele observa que o surgimento da fotografia interferiu nessas funções, uma vez que alterou o critério de autenticidade. Já, no cinema, a capacidade de replicar filmes sem diferenças perceptíveis em relação ao original é o núcleo central do que chamamos de cinema. Assim, a busca pelo original não faz mais sentido como fazia em artes como a pintura e a escultura.

Outro aspecto apontado por Benjamin diz respeito à possibilidade de alcance das massas. Ou seja, na medida em que as obras de arte podem ser distribuídas em maior escala e chegam a um número maior de pessoas, há uma alteração na percepção e no sentido da arte por parte do público. Dessa forma, considerando a condição relacional da arte (emissor/receptor) e que a percepção do fenômeno artístico possui uma historicidade, portanto, se altera no tempo e no espaço, é importante levar em conta as condições, incluindo o grau de proximidade e de familiaridade com objeto artístico, sua materialidade e as técnicas implementadas nelas.

É no mínimo instigante pensar qual seria a reação de Walter Benjamin diante da proliferação de fotos e vídeos em toda parte, sobretudo nas redes sociais como *Instagram* e *TikTok*. Pois, não há só a difusão de imagens em grande escala, mas também acesso a câmeras e programas

³ Tradução portuguesa da primeira versão de *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* (1935-1936), redigida em francês por Walter Benjamin e Pierre Klossowski. Esta tradução ficou mais conhecida no Brasil.

de edição que, comparados às primeiras formas de manuseio da imagem no cinema, são praticamente micro ilhas de edição. Ou seja, não houve apenas mudança na percepção em decorrência do acesso às imagens criadas e difundidas, mas também ao acesso às técnicas e equipamentos que criam essas imagens.

De imediato, estas reflexões são mais óbvias em campos como o Jornalismo, as Artes Visuais e o Teatro, talvez a Dança, dada a sua natureza, ancorada no movimento, tenha feito com que a consciência da interferência das novas tecnologias nessa arte tenha demorado um pouco mais a ser identificada. Mas, ela está entre nós, seja em contextos de produção de Dança como o da Vídeodança e Fotodança, ou nas várias instâncias de produção de Dança, seja no ensino, na criação, na difusão e na própria estruturação das propostas artísticas. E isso se faz assim, em grande medida, devido ao fato que os artistas da dança lidam com estas tecnologias em seu cotidiano, e não apenas na atividade artística.

O presente texto, expõe a experiência da criação, exposição e funcionamento do projeto coreográfico Ñ Presencial + Face a Face, e articula com questões centrais a criação de Dança na atualidade. Aspectos como, a relação com o público, com as tecnologias digitais disponíveis, as formas de operação em conformidade ou subvertendo a funcionalidade original de determinadas tecnologias, as relações estabelecidas entre os intérpretes/técnicos (as) e coreógrafos (as) e o acesso e consequente proximidade/intimidade dos sujeitos (artistas e público) com as tecnologias.

Ñ Presencial + Face a Face teve estreia em setembro de 2021, com recursos da Lei Aldir Blanc. Na ocasião foram criadas duas versões com dois elencos diferentes, um na cidade de Viçosa-MG, com os intérpretes/dançarinos Jean Carlo e Alex Leco. Outro em Uberlândia com os intérpretes/dançarino/dançarina Renato Estevo e Jessica Marques. A operação de Streaming ficou a cargo de Camila Oliveira e Vanilton Lakka, e atuaram em ambas as versões. Marcelo Santos, foi responsável pela produção executiva e a concepção geral é de Vanilton Lakka. Para o presente texto, as imagens utilizadas serão do elenco de Uberlândia, mas é as duas versões estão disponíveis para consulta no *YouTube*.

Plataformas

Em Ñ Presencial + Face a Face, são utilizados, três plataformas/software: *StreamYard*, *OBS* e *YouTube*. O *StreamYard* permite modificar o layout, alterando as posições dos intérpretes no espaço da tela, o que não é admissível em outras plataformas. Através dessa função, é possível organizar imagens dos intérpretes da direita e na esquerda em cima embaixo, ou mesmo replicar as imagens usando imagens pré-gravadas.

Plataformas de chamada de vídeo e de reuniões que se popularizaram durante a pandemia como o *Zoom* e *Google Meet* apresentam limitações com relação à manipulação de telas, já o *StreamYard* possibilita um nível de edição simples, e instantânea. Desse modo, os operadores conseguem fazer edição em tempo real, manipulando toda a referência das cenas, sempre seguindo o roteiro previamente definido, e combinado com os intérpretes/dançarinos/dançarinas, de acordo com a proposta de utilização do espaço com a mediação da câmera.

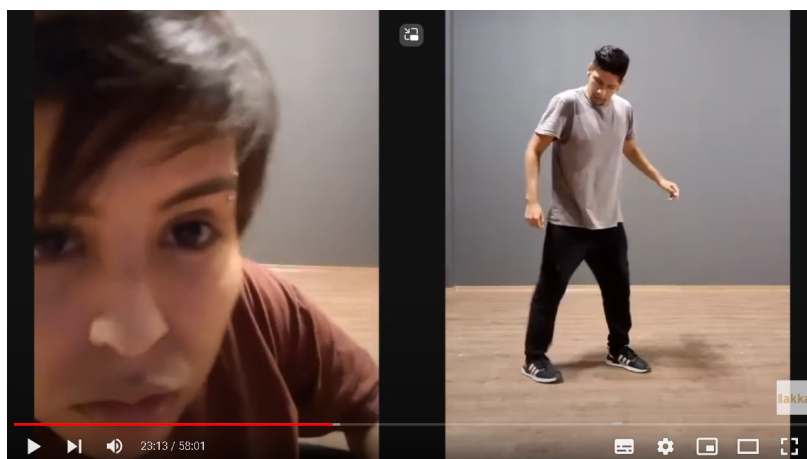


Figura 1 layout da tela dividida em duas partes, preenchidas por dos duas pessoas dançarinas. Na esquerda a dançarina com pele parda, cabelo curto, liso e preto, e olhos castanho escuro, posiciona o rosto próximo a tela, ocupando a maioria da tela. Já no lado esquerdo, o dançarino possui pele branca, cabelo preto, e está vestido com uma camisa de tom cinza, e uma calça preta, tênis preto com listras brancas, e em fundo com parede cinza e chão beje.

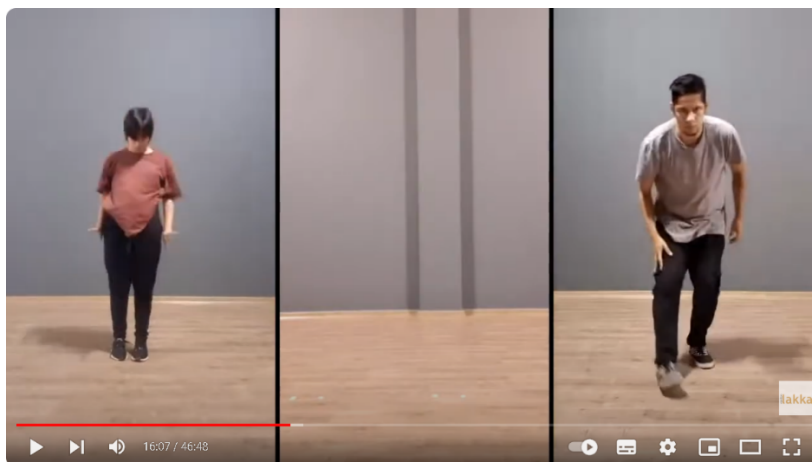


Figura 2 o layout da tela está dividido em três partes em igual proporção. No extremo esquerdo está a dançarina com pele parda, cabelos negros, camisa vinho, calça preta e tênis preto, em um fundo com parede cinza e chão beje. No meio da tela, há apenas o fundo cinza e chão beje. No extremo direito, há um dançarino, com pele branca e cabelos pretos, utilizando camisa cinza, calça e tênis preto, em um fundo com parede cinza e chão beje.



Figura 3 a tela está com layout dividido em três imagens, uma maior ao centro, ocupando a maior parte da tela, com um fundo com parede cinza e chão beje. A direita da tela há duas telas menores, na tela acima, há uma dançarina com pele parda, cabelos negros, camisa vinho, calça preta e tênis preto, em um fundo com parede cinza e chão beje. Na tela abaixo, um dançarino com pele branca, olhos castanhos escuro e cabelo preto, o seu rosto está próximo a tela ocupando praticamente todo o espaço.

O *StremYard* é uma plataforma estúdio que gera chamadas fechadas entre os participantes, e para alcançar mais pessoas é necessário redirecionar para uma plataforma como o *YouTube* em tempo síncrono. Desse modo, é possível alcançar o público, que acessa a apresentação através de canal específico. É relevante salientar que o *YouTube* é utilizado para difundir o trabalho e chegar até o público, mas não há interação

entre o público e os intérpretes, salvo os contatos por *chat* que possibilitam ao público deixar mensagens. No entanto, essas mensagens não interferem na estrutura e/ou no roteiro do projeto coreográfico.

Smartphones, câmeras e computadores

As câmeras utilizadas em *Ñ Presencial + Face a Face*, são câmeras de smartphones e computadores. A princípio, começamos utilizando os smartphones dos próprios intérpretes/dançarinos, pois, constatamos que seria possível realizar o trabalho com estas câmeras, já que os ângulos previstos eram possíveis, assim como as conexões com as plataformas. No entanto, logo descobrimos que seria necessário ter smartphones/câmeras, específicas para o trabalho, já que câmeras e celulares com especificações diferentes, geravam irregularidade nas imagens.

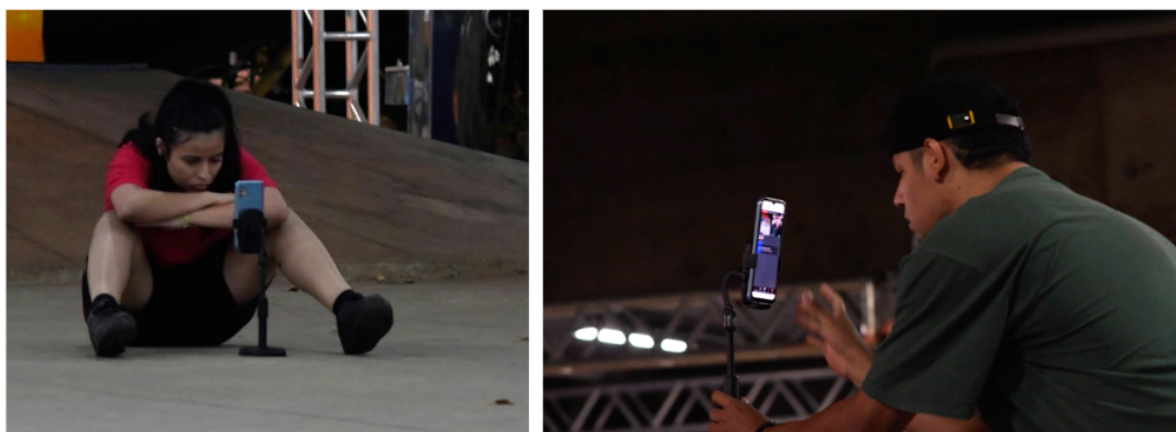


Figura 4 há duas imagens, uma do lado da outra. Na imagem da esquerda, a dançarina Jessica Marques possui pele parda, cabelos pretos e lisos, está vestindo uma camisa vermelha, um short preto até o joelho e meias e tênis preto, ela olha para um smartphone a sua frente, posicionado no chão através de um suporte. Na tela da direita, o dançarino Renato Estevão, com pele clara, está vestindo uma camisa verde e boné preto, e opera um celular com câmera frontal e um suporte. Créditos Alexis Oliveira.

Aplicou-se conhecimentos de uso de planos e ângulos da câmera como, o 1º plano, no qual os intérpretes/dançarino ganhavam maior importância, destacando-o do resto da imagem. Já no 2º plano, com os intérpretes/dançarinos mais distantes da tela, dando destaque a uma porção maior dos corpos, assim como do ambiente externo.

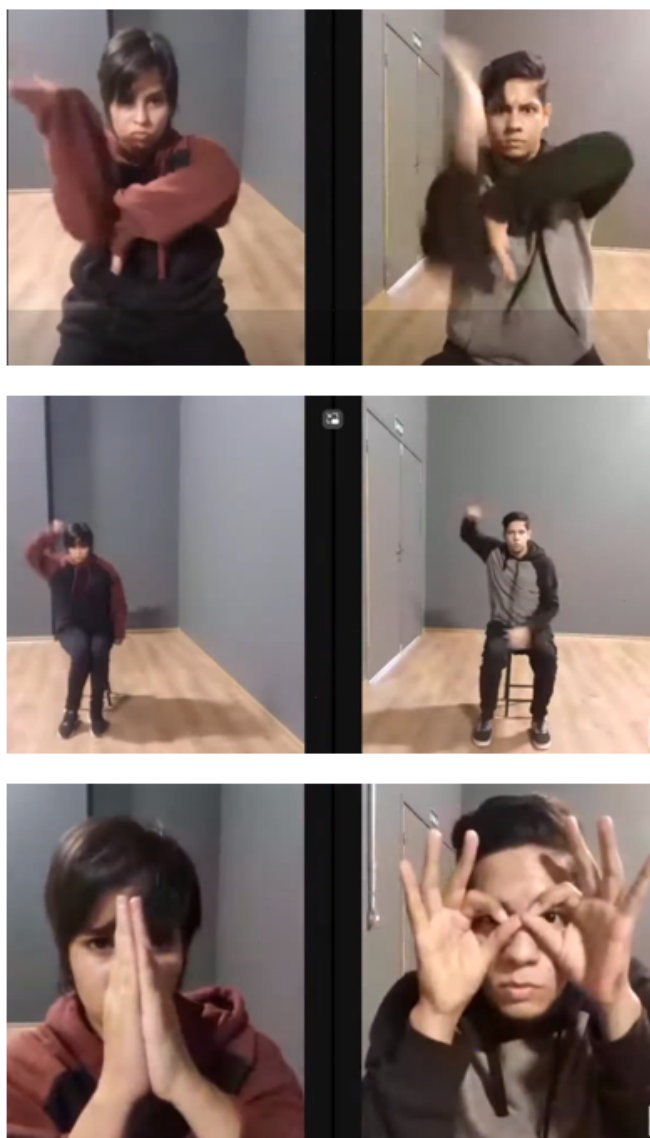


Figura 5 Há uma sequência de imagens, organizada de cima para baixo, e todas as imagens estão divididas em duas partes, uma na direita e outra na esquerda. Na primeira imagem, do lado esquerdo, a dançarina Jessica Marques, ocupa o lado esquerdo da tela, possui cabelo liso e preto e pele parda, usa uma blusa preta com mangas vinho e faz movimentos geométricos, em um plano que faz um corte em seu tronco, no fundo há uma parede cinza e um chão bege. Do lado direito, está o dançarino Renato Estevão, com cabelo preto curto, pele branca, usando uma blusa com mangas pretas e o tronco cinza. O fundo é uma parede preta e um chão cinza. Nas imagens abaixo, a configuração das pessoas dançarinas continua a mesma, o que muda é o ângulo, na segunda imagem o ângulo é aberto, pegando todo o corpo das pessoas, já na terceira imagem, o foco está no rosto e nas mãos. Na sequência das imagens verifica-se a exploração dos seguintes planos: Americano, Médio e Primeiro Plano ou Close Up.

Além do conhecimento necessário sobre a câmera, dos ângulos e dos planos, foi necessário explorar recursos de operação manual nas câ-

meras dos smartphones, como a ativação e desativação da função rotação das telas, já que por vezes as câmeras/smartphones eram utilizadas na horizontal e outras na vertical.

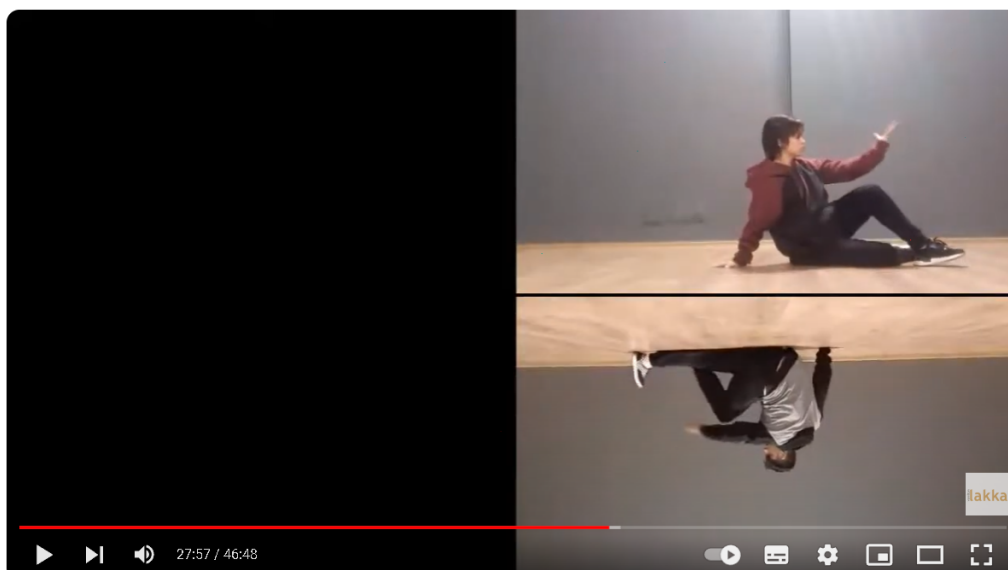


Figura 6 Nessa imagem nota-se a rotação de uma das câmeras de forma manual, não é um movimento feito pelo operador do stream. A tela está dividida em três partes, no extremo direito, 50% da tela está toda preta, sem imagem. Nas demais 50%, está dividida em duas partes. Na parte de cima a dançarina Jessica Marques, com pele parda e cabelo curto e preto, usa blusa com mangas vinho e tronco preto, calça preta e tênis preto e branco, e se encontra em uma posição sentada e de lado, o fundo pe cinza com o chão beje. Na imagem debaixo, o dançarino Renato Estevão, com cabelo preto curto, pele branca, usando uma blusa com mangas pretas e o tronco cinza, está sentado de modo a ficar com o corpo de cabeça para baixo. Na imagem, os chãos das imagens se beje se tocam.

Desse modo, pode-se dizer que os intérpretes (dançarinos e dançarinas) também ocupam a função de operadores durante a apresentação, já que é necessário o domínio do smartphone, assim como dos ângulos e planos. Ou seja, para atuarem como intérpretes, não é suficiente o conhecimento de técnicas corporais ou de códigos de matrizes de dança.

Com relação aos computadores, são necessários pelo menos dois computadores e dois operadores/editores. Nos computadores é utilizado as plataformas *YouTube* e *StreamYard*, ambos em um navegador, de modo que não é necessário baixar um programa específico na máquina. As câmeras dos computadores ocupam um papel importante, já que elas possibilitam ao editar entrar na chamada no *StreamYard* e, por vezes,

entrar na tela com uma tela preta ou replicando um banner com imagens pré-gravadas.

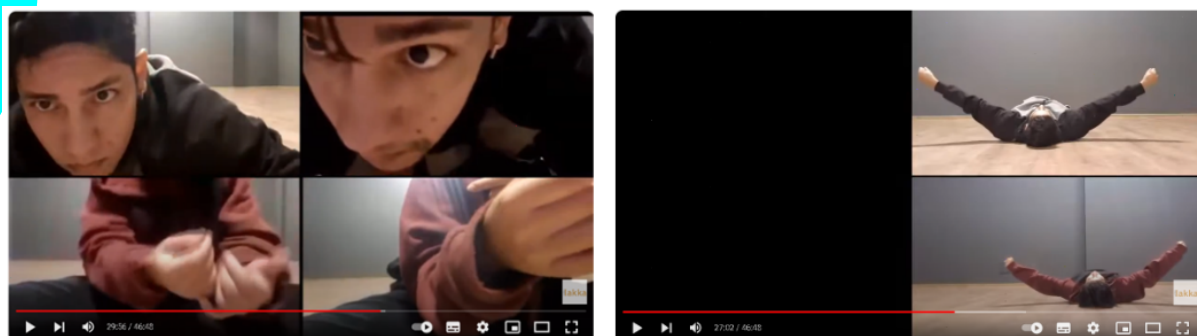


Figura 7 Há duas telas acima, ambas estão divididas em quatro câmeras. Do lado esquerdo, a tela está dividida em quatro partes, na parte de cima está Renato Estevão, com o dançarino Renato Estevão, com cabelo preto curto, pele branca, nas duas imagens o rosto do dançarino ocupa toda a tela. Nas imagens de baixo, está a dançarina Jessica Marques, com destaque para seus braços e mãos, o seu rosto não aparece.

Ao todo são utilizadas duas câmeras manipuladas pelos intérpretes/dançarinos, uma terceira colocada estrategicamente em posição central no palco, e o uso do Software OBS, no qual é possível simular a existência de uma quarta câmera pré-gravada, e por fim, a câmera do computador do operador do *Stream*, que também transmite imagens pré-gravada na cena abaixo.

Já o áudio usado no trabalho, é replicado a partir de um vídeo pré-gravado da apresentação, através do recurso de compartilhamento de tela, no qual a tela não é compartilhada na transmissão no *YouTube*, mas somente dentro do estúdio do *StreamYard*, já o áudio é disponibilizado para toda a audiência (público e intérpretes).

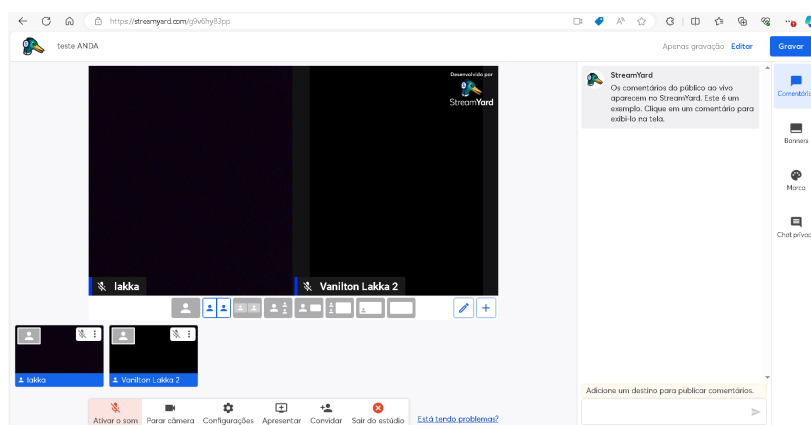


Figura 8 Layout Stream Yard, no centro da tela, é possível identificar a tela que será transmitida via youtube. Abaixo, há várias pequenas telas informando as formas de divisão de tela. Mais abaixo, nas duas telas médias, é possível identificar as pessoas que estão na chamada. Este painel, é acessível somente as pessoas que estão dentro da chamada e recebem o link.



Figura 9 Painel com a distribuição das pessoas em uma chamada no Google Meet. Observe a diferença para o painel do StreamYard.

Outro aspecto importante, é que é gerado link da chamada no *StreamYard*, que é compartilhado com todos que participarão do trabalho via *WhatsApp* ou *e-mail*, assim os intérpretes e operadores entram na mesma chamada dentro da plataforma/estúdio em seus próprios aparelhos. Ou seja, há uma articulação de tecnologias mais recentes e outras não tão recentes.



Figura 10 A imagem está dividida em duas. No lado esquerdo, é possível ver a tela de abertura de Ñ Presencial + Face a Face, com a identidade visual. DO lado direito, está o QR Code que leva o vídeo na íntegro do trabalho. É possível também acessar o vídeo, via o link abaixo.
<https://www.youtube.com/watch?v=HvDXQr0VTCM4>

Matrizes de Movimentos e Plataformas

Em Ñ Presencial + Face a Face, os intérpretes (dançarinos e dançarinas) que atuam na coreografia, foram escolhidos devido a suas habilidades motoras derivados da prática das Danças Urbanas, assim como pelo domínio dos códigos relacionados a estas danças. Dentre os vários estilos de Danças Urbanas utilizados nos trabalhos, identifico com maior ênfase as seguintes: *Popping, Robot, Wave, House, Hip Hop Dance, Finges Tutting* e o *Breaking* com foco em *Foot Works* e *Freezes*.

Um dado importante, diz respeito ao fato que a maioria destas danças/técnicas ocorrem em pé, menos o *Brekdance* que possui várias técnicas de solo. Isso é relevante, na medida em que o modo como a câmera é utilizada na composição, está diretamente ligada ao modo como a matriz de movimento utiliza o corpo que dança no espaço.

Dentre os usos da câmera, destaco relações de complementariedade, na qual os movimentos dos dois intérpretes se complementam, através da direção na captação de imagens e da edição em tempo real, seja entre direita e esquerda, superior e inferior, quase sempre explorando a frontalidade e a simetria e a assimetria nos corpos, e na tela. Em danças como *Finges Tutting* e *Popping*, nota-se uma maior facilidade em construções desta natureza.

⁴ Link para Ñ Presencial + Face a Face, versão com elenco de Viçosa, com Jean Carlo e Alex Leco. <https://youtu.be/KMHU9-wXrOU> acesso em 19/12/2023.

Estas danças tiveram grande destaque nos períodos de 2010, e sua principal rede de difusão no período foi o *YouTube*, com o tempo perderam o apelo. Canais no *YouTube* como *StatusSilver*⁵, especializado em danças *Tutting Fingers*, possuem seus vídeos mais visitados publicados entre os anos de 2012 a 2015. Destaque para o coreógrafo, Jay Funk⁶, conhecido mundialmente pela participação no comercial da Samsung “*unleash your fingers*”⁷, e pelo trabalho de *Movement Designer* no filme da Marvel Estúdios, *Dr. Strange* (Doutor Estranho). Atualmente Jay Funk, compõe o coletivo *Finger Circus Crew*⁸.

No entanto, coincidindo com o advento da pandemia COVID-19, vídeos de performances e tutoriais de *Tutting Fingers*, voltaram a crescer na internet nos anos 2020, só que dessa vez no *TikTok*. É possível encontrar inúmeros vídeos buscando *hashtags* como *#finger tutting*, *#tutting tutorial trend*, *#dance fingers*, e em sua maioria publicados entre 2019 e 2022.

Nota-se ainda, a disposição da tela no *TikTok*, na vertical, em oposição ao uso corrente da tela no *YouTube*, e ainda a oferta de efeitos de edição que não estavam presentes no *YouTube*, possibilitando uma experiência similar a utilizada no comercial da Samsung *unleash your fingers*, mencionado anteriormente. Ou seja, houve uma popularização dos efeitos de edição, assim, algumas construções que até pouco tempo só era possível com o uso de *softwares* de edição profissionais ou semiprofissionais, se tornaram acessíveis a dançarinos e produtores de conteúdo amadores.

Em Ñ Presencial + Face a Face, não há uso de redes sociais como o *TikTok* e *Instagram*, tão pouco recursos de edição presente nestas plataformas. No entanto, a interação com o universo das Danças Urbanas e os conteúdos produzidos para estas plataformas, serviram como ambiente de pesquisa para a criação do projeto coreográfico.

Interfaces Dança-Tecnologia e alguns Formatos

⁵ Link para o canal <https://www.youtube.com/statussilver> acesso em 19/12/2023.

⁶ Link para o canal no Instagram de Jay Funk https://www.instagram.com/jayfunk_jd/ acesso em 19/12/2023.

⁷ Link para o comercial Liberte os Dedos <https://www.youtube.com/watch?v=0aCxtfO-BRbM> acesso em 19/12/2023.

⁸ Link para o Instagram da Crew <https://www.instagram.com/fingercircus/> acesso em 19/12/2023.

A construção do trabalho Ñ Presencial + Face a Face, exigiu a exploração das plataformas digitais e a articulação entre elas, de modo a descobrir formas de uso imprevisíveis. Há, portanto, uma subversão das funções originais dos softwares e dos hardwares. Este tipo de movimento subversivo no sentido técnico, é algo frequente na história da arte, e não só do uso de tecnologias mais recentes, mas também não tão recentes. Como uma das consequências, há um movimento de expansão, gerando a criação de novas possibilidades dentro da própria arte, com novos formatos e linguagens. Este é o caso da relação da Dança com a câmera.

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, realizar e elaborar esse encontro das linguagens da Dança com o Audiovisual. (GUILMARÃES, 2017, p.106)

Já SPANGHERO (2003), enumera três relações entre a dança e a câmera, a saber: o registro, a adaptação ou tradução e a *Screen Choreography*.

[...] **registro** em estúdio ou palco, a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela. O primeiro tipo de prática nada mais é do que a gravação da coreografia original com uma ou mais câmeras sem que esta sofra alterações significativas. A câmera guia o nosso olhar para ver melhor a coreografia, com detalhes e distâncias que não veríamos na plateia do teatro, mas não promove um outro pensamento além do registro. O segundo tipo de prática entre imagem e dança é a **adaptação ou transdução de uma coreografia preexistente para outro meio**, que é a captura da câmera e o ambiente do computador. A terceira forma de relacionar dança e imagem é chamada, em inglês, de **screen choreography**: são as danças concebidas especialmente para a projeção na tela. Esta prática implica a passagem da dança de um suporte para outro, como nos demais casos, mas concebida como um processo carregado de transformações que constroem novos conceitos. São danças criadas para o corpo do vídeo e para o olho que se habituou a conviver com televisão, vídeo e cinema. (SPANGHERO, 2003, p. 37)

O que SPANHERO (2003) enumera como *screen choreography*, é a única que se encontra no rol de terminologias também apontadas por GUIMARÃES (2017). Ou seja, ambas as autoras, apontam para um tipo de relação estrutural, que sustenta a composição, distanciando de relações como registro e adaptação de uma obra pré-existente.

Há alguns anos o número de trabalhos de Videodança vinha se ampliando gradualmente, com o surgimento de inúmeros criadores, organizados em eventos especializados nessa linguagem, ou eventos que simplesmente inseriam este tipo de trabalho em suas programações, sem se tornarem eventos específicos de Videodança.

Mais recentemente, em decorrência da pandemia COVID-19, houve uma ampliação de propostas que se utilizam de câmeras e outros aparatos, assim como o número de eventos e editais que receberam estes artistas. Pois, era a única possibilidade de produção no período, o que pressionou artistas a criarem intimidade com recursos tecnológicos digitais que não faziam parte de suas proposições e histórico.

Editais como Aldir Blanc, Festivais como a Bienal SESC de Dança 2021 e 29ª Edição do Festival de Dança do Triângulo, são exemplos de festivais que converteram toda a sua programação em atividades virtuais. Houve também, eventos que surgiram para transmitir trabalhos de Dança *online* em vários formatos. O mais comum foi a transmissão de trabalhos criados originalmente para o palco, que foram transmitidos em suas versões pré-gravadas, por outro lado, alguns artistas experimentaram construir trabalhos especialmente para as câmeras e para serem transmitidos em tempo real. Algumas dessas experiências se aproximaram de técnicas e métodos da Dança Telemática.

A Dança Telemática, assim como a Videodança, é um dos formatos de Dança que utiliza a câmera e da linguagem do Cinema em uma relação estrutural em suas composições. Mas, diferentemente da Videodança, a Dança Telemática não é feita para a tela, mas utiliza a tela com um dos mecanismos para a sua realização, assim como as câmeras, computadores e a internet. Para SANTANNA (2015), na composição em Dança Telemática se estabelece uma mediação formada por bailarino-câmera-rede-bailarino, em contraposição a Videodança com a relação bailarino-câmera (eu acrescentaria editor). Isso implica que o foco não está na própria imagem do dançarino ou performer a ser exposta posteriormente a uma audiência, mas a imagem navega pela rede e estabelece

comunicação entre os agentes, *performers*, operadores e público. E talvez o mais importante, tudo em tempo real.

[...] Na telemática o dançarino interage com um **corpo bidimensional**, sem cheiro e sem ruído que é apresentado ao seu parceiro remoto através do olhar de uma câmera. Os dançarinos passam a ter uma outra forma de perceber e agir no espaço. Contando com telas-guias, ou seja, monitores que mostram o resultado das duas camadas de imagens [...], o dançarino movimentava-se para ver sua imagem (seu duplo, seu avatar) mover e dançar com o companheiro remoto (SANTANA, 2006, p. 129-130).

A coreografia *Versus*, de Ivani Santana, é um dos marcos da Dança Telemática no Brasil, realizada em 2005, entre três cidades, Salvador (ponto de presença 1), Brasília (ponto de presença 2) e João Pessoa (ponto de presença 3). Nas duas primeiras cidades, havia performances, e na terceira, músicos. A montagem foi elaborada para o lançamento da nova infraestrutura *multigigabit* “Rede Ipê”, com suporte da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). Já que estruturas de transmissão de multimídias e dados não eram possíveis em qualquer lugar, ficando restrito ao Estado ou grandes empresas.

Atualmente, com a popularização das chamadas de vídeo e reuniões via plataformas como o *WhatsApp*, *Telegram*, *Zoom*, *Google Meet* e dentre outras, não há mais a curiosidade e a sensação de inovação que as primeiras experiências de transição possuíam, dessa forma, a própria relação da dança com a telemática foi alterada.

BENJAMIM (1936), informa que as primeiras sessões de Cinema eram eventos interpretados pelo público muitas vezes como magia, ou como um show de mágica, já que o público tão pouco tinha conhecimento de como funcionava tal acontecimento, pois, a experiência de presenciar corpos em movimento em uma tela era algo inédito.

Em *Ñ Presencial + Face a Face*, não há a tentativa de criar uma experiência com técnicas e tecnologias desconhecidas e inovadoras, pelo contrário, há consciência que o público em grande medida sabe como funciona, tem acesso e intimidade com os mecanismos. Dessa forma, o que se busca é uma alteração da finalidade primeira dos mecanismos utilizados, como as plataformas *YouTube* e *StreamYard* e *hardwares* como computadores, câmeras e smartphones. De modo a

causar, por vezes, uma surpresa, mas uma surpresa ancorada pela alteração do uso da técnica e do instrumento, e não mais pelo desconhecimento.

O ponto de partida da construção de *Ñ Presencial + Face a Face*, não foi criar uma obra de Dança Telemática, mas reconheço que muitas das relações estruturais do projeto se baseavam na ideia de comunicação via câmeras, computadores e projetores entre os intérpretes. No entanto, a Co-presença dos intérpretes/dançarino/dançarina e do operador de *Stream* no mesmo espaço, distanciam do que pode ser categorizado como Dança Telemática. Tão pouco é uma Videodança, já que ocorre em tempo real. Mas também não é a transmissão de uma coreografia, criada para um espaço físico presencial, já que toda a construção se dá através de técnicas de manuseio de câmeras como planos e ângulos, com o objetivo de criar uma experiência e um olhar específico para o espectador.

Compreendo que o projeto em questão compõe um movimento constante de atualização de noções estruturantes como dança, corpo, coreografia e técnica, que são alteradas em decorrência da articulação com aparatos digitais, resultando por vezes em produções híbridas.

Com o surgimento dos aparatos tecnológicos digitais, Mendes (2010) destaca que a dança expandiu seus recursos cênicos e técnicos. Esses passaram a ser utilizados em diferentes etapas do processo de criação, seja como registro, elemento cênico ou como parte da configuração da coreografia. (TEIXEIRA, 2017. p. 94)

A fim de expor alterações no conceito de coreografia, TEIXEIRA (2017) em diálogo com outros autores, enumera alguns conceitos/módelos, que surgem do contexto atual. Destaque para as noções de Coreografia Distribuída e Sistema Coreográfico.

O conceito de “**coreografia distribuída**” foi descrito a priori por Lisa Naugle (2002), caracterizando performances localizadas em espaços físicos remotos cuja conexão se dá por meio de videoconferência e transmissão via internet. Trata-se de uma abordagem em dança digital que combina interação em tempo real, vídeo, coreografia, sons e imagens digitais. Nesse ambiente telemático, o corpo dos performers é projetado em telas que formam, de acordo com a autora, uma quarta dimensão virtual. (TEIXEIRA, 2017. p. 119)

Este tipo de abordagem coincide com as proposições de Dança Telemática, e dança com mediação tecnológica, realizadas por Ivani San-

tana, desde os anos 1990 com o grupo de pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpoaudiovisual. Resultando em trabalhos como VERSUS (2005), Por Onde Cruzam Alamedas (2006) e (in) TOque (2008).

Já a noção de **Sistema Coreográfico**, é proposto por Schulze (2005), e para compreendê-lo é necessário entender primeiro a noção de Artefatos, também proposto pelo mesmo autor. Para ele, artefatos são todos os elementos que participam do sistema coreográfico, seja o espaço onde acontece o ensaio, os cadernos de anotações e os recursos digitais empreendidos. Assim, ele abre mão do termo processo coreográfico, por entender que esta abordagem foca apenas na relação entre bailarinos e coreógrafos, mas descarta outras dimensões. Ou seja, para o autor, Sistema Coreográfico é mais adequado para a compreensão do fenômeno da criação em dança na atualidade, por considerar as várias relações presentes no fenômeno de criação em dança.

Os artefatos digitais, ganham espaço atualmente nos projetos coreográficos em várias fases da produção como registro, elemento cênico e parte da configuração da coreografia, porque eles fazem parte do cotidiano da vida das pessoas, e é com a presença destes aparatos que os indivíduos se relacionam com o mundo, e não somente com a dança.

Não basta existir, tem que estar próximo

Ñ Presencial + Face a Face, se configura em um projeto híbrido de Dança, utilizando recursos digitais de informação e comunicação (TDICs) de fácil acesso e amplamente difundidos como smartphones, internet, câmeras e plataformas como *YouTube* e *StreamYard*. Entendo, que ele reflete a disposição e a proximidade que os indivíduos possuem destas tecnologias e como o nível de interação altera não só a produção de trabalhos (não somente de Dança), mas também como o público recebe estas proposições.

Há, portanto, uma alteração na produção e na recepção dos trabalhos de Dança, que utilizam estas tecnologias em uma escala diferente das primeiras experiências com Dança Telemática, por exemplo, possíveis anteriormente, somente em instituições preparadas com salas de vídeo conferência que conseguiam, não só as câmeras e as TVs, mas tam-

bém a rede de transmissão de dados, capazes de transmitir as informações, de ponta a ponta, sendo necessário um espaços com tecnologia suficiente para emitir/receber/emitir .

No contexto atual, tecnologias como as vídeo conferências, se popularizaram e ganharam uma dimensão individual, cotidiana e uma relação de proximidade. De modo, que realizar uma chamada de vídeo, trocar imagens ou áudio é algo corriqueiro. Creio que interessa esse deslocamento, de popularização e acesso a estes recursos, que por mais que ocorra motivado em grande medida por valores alinhados com a atual fase do capitalismo, é relevante e merece atenção, pois, gera alterações em conceitos centrais como coreografia, corpo, dança, gerando novos entendimentos como Coreografia Distribuída ou Sistema Coreográfico.

Presumo que o mesmo deverá ocorrer com a popularização de tecnologias como a Realidade Aumentada ou Realidade Virtual⁹, que associadas a sensores e interfaces como óculos são capazes de gerar ambientes imersivos e interativos, mas que ainda são pouco explorados pelos artistas, seja pelo custo dos equipamentos e *softwares*, ou pela dificuldade no acesso a essas informações.

O aspecto da popularização e massificação apontando por Walter Benjamim em 1936, continua sendo relevante e é especialmente importante, na medida em que a maior disposição produz níveis de intimidade dos artistas e do público com estas tecnologias, e por consequência, produz alteração no fenômeno artístico. Ou seja, não basta que a tecnologia exista, mas é necessário que ela esteja ao alcance da sociedade e muitas vezes em um nível de manipulação íntima, compondo o cotidiano das pessoas, já que arte é feita de cultura, e cultura faz parte da vida, inclusive a Cultura Digital.

Referências Bibliográficas

BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na época da sua reprodução mecanizada**. Tradução João Maria Mendes. Editora Escola Superior de Teatro e Cinema Amadora, Portugal, 2010.

BRITTO, Gláucia da Silva e SIMONIAN, Michele. **TIC? TDIC? Tecnologia Assistiva? Educacional? Social? O que significa cada?**. In Arquer

⁹ Realidade virtual e aumentada: o que é, como funciona e qual a diferença? In Positivo do seu Jeito. <https://www.meupositivo.com.br/doseujeito/tecnologia/realidade-virtual-e-realidade-aumentada/> acesso em 19/12/2023

<https://www.arquer.com.br/techterra/tic-tdic-tecnologia-assistiva-educacional-social-o-que-significa-cada/> última visita em 19/12/2023.

GUIMARÃES, Daniela. **Corpolumen: Poéticas de (RE) invenções no Corpo na Interação Dança e Cinema**. 2017. 314f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/handle/ri/28384?locale=pt_BR. Acesso em: 20 nov. 2023.

NAUGLE, L. M. Distributed Choreography: a video-conferencing environment. PAJ: A Journal of Performance and Art, v. 24, n. 2, p. 56-62, May 2002. Disponível em: <https://smedia.hkust.edu.hk/james/projects/cindyRef/01.pdf> Acesso em: 20 nov. 2023.

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

SANTANA, Ivani. **Primeiras Experiências Telemáticas do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpo Audiovisual**. Revista Eletrônica MAPA D2 – Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital, Ivani Santana (Org) Salvador: PPGAC, Nov. 2015.

JÜRGENS, S. Transmedia choreography: integrating multimodal video annotation in the creative process of a social robotics performance piece. Body, Space & Technology, v. 12, 2013. Disponível em: <http://bstjournal.com/vol13/stephanjurgens/stephanjurgens.pdf> . Acesso em: 14 nov. 2023.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. Coleção: Coleção Rumos Itaú Cultural Transmídia. Editora Itaú Cultural. São Paulo, 2003.

TEIXEIRA, Guilherme Fraga da Rocha. **De Arbeau ao robo: um percurso historiográfico sobre procedimentos de composição coreográfica**. 2017. 153f. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, 2017. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/25677> Acesso em: 20 nov. 2023.

SCHULZE, G. B. **Distributed choreography: a framework to support the design of computer-based artefacts for choreographers with special reference to Brazil**. Thesis (Doctor of Philosophy) – Department of Dance Studies, School of Arts, University of Surrey, Surrey, 2005.

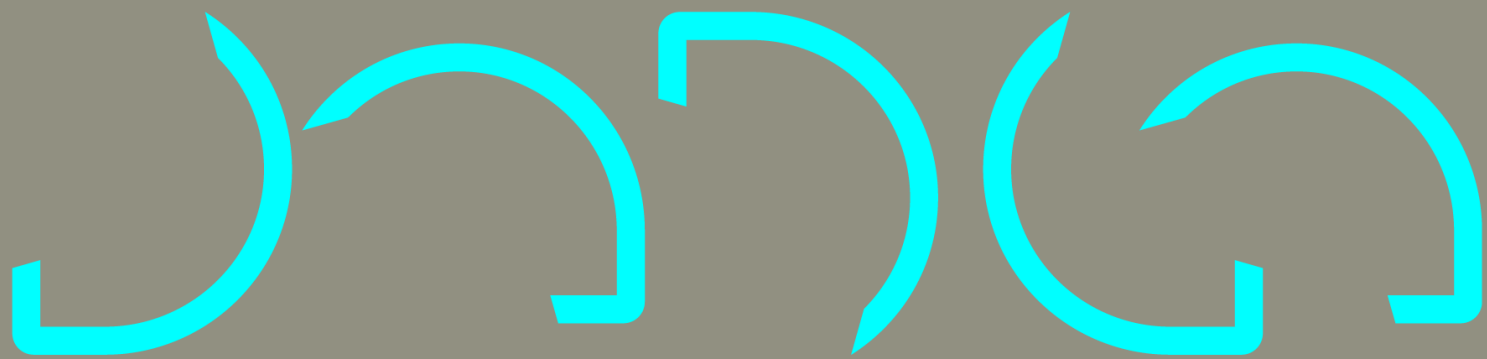
VERSUS, Ivani Santana (2005) disponível em https://www.youtube.com/watch?v=B_Zb6-pBom0&t=158s Acesso em: 20 nov. 2023.

Ñ Presencial + Face a Face. Vanilton Lakka. (2023) <https://www.youtube.com/watch?v=HvDXQr0VTCM> Acesso em: 20 nov. 2023.

Realidade virtual e aumentada: o que é, como funciona e qual a diferença? In Positivo do seu Jeito. <https://www.meupositivo.com.br/doseujeito/tecnologia/realidade-virtual-e-realidade-aumentada/> último acesso 19/12/2023

Recebido em 20 de dezembro de 2023.

Aprovado em 22 de dezembro de 2023.



REALIZAÇÃO



UFRJ

PPGDAN
UFRJ

Anda
associação nacional de
pesquisadores em dança