



revista
brasileira
de estudos
em dança

Social Network Dances e suas linguagens estrutu- rantes

Social Network Dances and their structuring languages

Rebeca Recuero Rebs

REBS, Rebeca Recuero. *Social Network Dances e suas linguagens estruturantes*. *Revista Brasileira de Estudos em Dança*, Rio de Janeiro, 03(06), e030604, 2024.2.



RESUMO

As *social network dances* (SND) são produções que se caracterizam pela sua constituição hipertextual, onde o palco é a plataforma de redes sociais e a sua intenção/produção é focada na interação social e na construção de valores sociais característicos da Cibercultura. A partir disso, produções audiovisuais que envolvem a linguagem da dança, são disseminadas e propagadas através das redes sociais na internet, constituindo-se em um fenômeno e, também, em um outro lugar de presença e/ou atuação no campo da Dança tecnologicamente mediada. Assim, o presente trabalho busca analisar a estrutura que compõe as SND, propondo a sua compreensão através de uma linguagem híbrida formada por elementos da dança, das tecnologias do audiovisual e das plataformas de redes sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Social Network Dance; Linguagem; Cibercultura; Plataforma de Redes Sociais; Dança.

ABSTRACT

Social Network Dances (SND) are productions characterized by their hypertextual composition, where the stage is the social media platform, and their intention/production focuses on social interaction and the construction of social values typical of Cyberculture. As a result, audiovisual productions involving the language of dance are disseminated and spread through social networks on the internet, becoming both a phenomenon and a new space of presence and/or performance in the field of technologically mediated Dance. Therefore, this paper aims to analyze the structure that composes SND, proposing an understanding of it through a hybrid language formed by elements of dance, audiovisual technologies, and social media platforms.

KEYWORDS: *Social Network Dance; Language; Cyberculture; Social Network Platform; Dance.*

Social Network Dan- *ces* e suas linguagens estruturantes

Rebeca Recuero Rebs (UFPe)¹

¹ Professora adjunta da Universidade Federal de Pelotas (UFPe) dos cursos de Dança Licenciatura e de Cinema. É graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela UCPe e em Medicina Veterinária pela UFPe. É também professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes-UFPe) . Tem pós-doutorado em Letras (UFPe) e possui mestrado e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos UNISINOS) com ênfase em pesquisas em torno da dança em associação com as tecnologias, audiovisualidades e a cibercultura. Atua no desenvolvimento de produções artísticas e audiovisuais e como curadora na área da dança, avaliadora de periódicos e organizadora de eventos em torno da temática da dança para a tela. É integrante da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA) e do Grupo de Pesquisa ÔMEGA (UFPe). Também é a líder do grupo de pesquisa PRACIBER – Produções Audiovisuais na Cibercultura, desenvolvendo projetos e pesquisas em torno de temas relacionados à cibercultura, à mediadance, à ciberdança e suas relações com a sociedade tecnologizada.

E-mail: rebecarecuero@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0723-1544>

1. Introdução

As redes sociais² situadas na internet propiciam e (muitas vezes) determinam o tipo de produto e/ou conteúdo que será disseminado/consumido/valorizado na sociedade contemporânea, construindo, definindo e perpetuando estéticas audiovisuais peculiares da Cibercultura³ que parecem se infiltrar nas concepções artísticas e culturais da atualidade⁴. Todo este fenômeno não apenas é assegurado pelo acesso das pessoas à internet (a estas plataformas que suportam as interações das redes), como também pela multiplicação de aplicativos de fácil usabilidade⁵ que incidem nas ferramentas oferecidas por eles. Significa que pessoas “comuns” (conhecidas como os usuários das redes) têm a possibilidade de compartilhar uma infinidade de informações e produções audiovisuais com uma facilidade e qualidade jamais vista anteriormente em outras mídias, não necessitando de um conhecimento técnico prévio para o exercício destas funções. Entre estas inúmeras produções técnicas-artísticas-culturais audiovisuais nas plataformas de redes sociais (PRS), encontramos as *Social Network Dances* (SND), objeto desta pesquisa.

² São compreendidas como uma associação de atores sociais (pessoas - nós) que estão ligados uns aos outros pelas suas interações/relações sociais (arestas), formando grupos ou organizações (Recuero, 2009). Elas podem se manifestar tanto no ambiente físico quanto no virtual.

³ A Cibercultura é “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lèvy, 2010, p. 17).

⁴ Vide as notícias “Cultura Digital e os impactos na arte: Como a internet está redefinindo a produção e o consumo cultural” (2024), “O Impacto das Redes Sociais na Promoção da Arte Contemporânea” (2023), “O impacto das redes no mercado das artes” (2023), “As redes sociais e o consumo de conteúdo artístico” (2022) e no artigo científico “Arte e informação: o papel das redes de informação na comercialização, divulgação e realização da arte contemporânea” (Querino e Ferreira, 2015). Disponíveis em: [Cultura Digital e os impactos na arte: Como a internet está redefinindo a produção e o consumo cultural](#), [O Impacto das Redes Sociais na Promoção da Arte Contemporânea - Ler, Dormir e Comer](#), [O impacto das redes no mercado das artes - Extra Classe](#), [As redes sociais e o consumo de conteúdo artístico](#) e [SciELO Brazil - Arte e informação: o papel das redes de informação na comercialização, divulgação e realização da arte contemporânea](#). Acesso em: 2 de dez. 2024.

⁵ Jakob Nielsen define a usabilidade como algo ligado à aceitação de um produto pelos seus utilizadores, associando-a à facilidade de o sujeito controlar e compreender o ambiente, promovendo uma interação fácil, dinâmica, lógica e eficiente, jamais tornando-se um obstáculo no processo (1993).

Entendidas como frutos da Cibercultura, as SND são compreendidas como elaborações audiovisuais criadas por usuários de PRS que contém a dança e seguem o raciocínio e dinâmica destes espaços virtuais. Estas SND não se caracterizam simplesmente como “modalidades” de dança (danças para a tela), de vídeos ou mesmo de apropriações e funções das PRS (ainda que, de uma forma simplista, possam ser compreendidas como tal), mas sim como possibilidades artísticas e/ou culturais, oriundas de construções coletivas, criativas e apropriativas das redes sociais na internet no contexto da sociedade virtual (Rebs, 2021). São uma “nova linguagem” que emerge da hibridez de conceitos, de elementos artísticos e funcionalidades técnicas oferecidas nestes aplicativos. Com isso, proponho uma análise - partindo de uma observação (proveniente da minha experiência) por três anos nas plataformas *TikTok e Instagram*⁶ - visando uma maior compreensão da estrutura das SND, do que as compõem enquanto nova possibilidade de linguagem artística ou mesmo fenômeno cultural, especialmente no campo da Dança em associação com as tecnologias da comunicação e da informação.

2. Social Network Dances: o que são?

As *Social Network Dances* se encontram dentro da “modalidade” de *screendance* (Rebs, 2021), ou seja, lugares onde o audiovisual e as suas tecnologias se tornam essenciais - juntamente com a dança - para trazer a ideia da obra final (Rosenberg, 2012). Logo, são danças para a tela, entendidas como portadoras de elementos humanos e tecnológicos que estão inseridos na cultura digital. Há uma reinvenção dos corpos - protagonistas da obra - e das noções de tempo e de espaço que passam a trazer uma imaterialidade no seu existir para além do corpo, tempo e espaço físico. Assim, o próprio desempenho e percepções do público sobre estes elementos é alterado nas performances virtuais, redefinindo a experiência do movimento e da presença (Rosenberg, 2009). Diferentes formas de mídia e linguagens artísticas (que provêm do corpo e

⁶ *TikTok - TikTok - Make Your Day e Instagram - Instagram* .

da dança em associação com as tecnologias e a performance interativa) vão tornar estas fronteiras mais fluidas e inseridas na lógica da Cibercultura.

Na era na qual a interdisciplinaridade é muito valorizada tanto nas artes como na academia, a forma híbrida do *screendance* oferece um atrativo caminho para novas teorias e práticas. [...] Defendo um modelo de *screendance* que não apenas tente um engajamento ativo com múltiplos discursos fora da narrativa convencional da dança, mas que também reflita uma inerente interdisciplinaridade da própria *screendance*. Esta interdisciplinaridade é parcialmente produto de várias tensões em jogo ao longo da história da dança cinematográfica e do seu inerente e inevitável hibridismo: tensões entre diferentes gêneros artísticos, entre a cultura erudita e a cultura de massa, e entre o corpo e a sua própria mediação (Rosenberg, 2012, p. 2)⁷.

Dentro das *screendances*, podemos entender que há a existência de diversas outras categorias, como a videodança, a *animadance*, a cinedança (filme dança), o registro de dança⁸, etc., que se diferenciam tanto na forma final de apresentação visual, quanto no seu conteúdo e propósito, convergindo para o “ponto comum” de existirem a partir de uma tela (mídia).

Harmony Bench (2010), por exemplo, incorpora outra “classe” para pensarmos as *screendances*, a “*social media-dance*”. Entendendo as mídias sociais como o fruto oriundo da combinação entre as plataformas de redes sociais e as *affordances* (ou seja, o

⁷ Tradução feita do trecho “*In an era in which interdisciplinarity is greatly valued in both the arts and academe, the hybrid form of screendance offers a compelling lens for new theories and practices. (...) I advocate for a model of screendance that not only attempts an active engagement with multiple discourses outside of the conventional narrative of dance but also reflects the inherent interdisciplinarity of screendance itself. This interdisciplinarity is partially the product of the va hrying tensions at play throughout the history os screendance and its inherent, inevitable hybridity: tensions between different art genres, between high as mass culture, and between the body and its own mediation*”.

⁸ É importante salientar que existe uma diversidade de termos que tentam dar conta destas modalidades artísticas frutos da Cultura Digital em consonância com a Dança. Entretanto, não foco na pesquisa a discussão dos termos no presente momento. Porém, trago aqui uma breve definição - segundo alguns pesquisadores da área - sobre estes termos - com fins didáticos:

- Videodança: híbrido que nasce da junção entre a dança e o vídeo (audiovisual), onde essa aliança objetiva a expansão e a transformação do tempo integrando as tecnologias audiovisuais ao processo criativo (Caldas, 2012).
- Registro de dança: é o simples registro de performances, como forma de documentar um trabalho presencial, não se encaixando na ideia de trabalho híbrido entre dança e tecnologias, ainda que tenha a tela como dispositivo de fruição (Bastos, 2013).
- *Animadance*: produções audiovisuais, frutos das tecnologias da informação e da comunicação que contemplam a dança tecnológica e o processo técnico e artístico da Animação (Rebs e Chies, 2023, p. 95).
- Cinedança: híbrido oriundo da linguagem do cinema e da dança (Wosniak, 2006).

conteúdo, as apropriações, as conversações não previstas ou combinadas nestes espaços que determinam os modos de circulação das informações) (Recuero, 2021), Bench percebe que estas obras precisam de uma interação das pessoas/público (diferentemente das outras *screendances*) para terem sentido, pois a sua evidência está no compartilhamento, na cópia, na manipulação, na apropriação e recirculação nas plataformas virtuais pelos seus participantes. A partir daí, ela explora três modalidades de *social media-dance*: *crowdsourcing*, *flash* e coreografias virais. *Crowdsourcing*, no contexto da dança, é compreendida por Bench como um processo de criação coletiva, em comunidade de pessoas para a produção de um trabalho coreográfico que será difundido, normalmente, na internet. Já a dança *flash* se caracteriza por ser um evento aparentemente espontâneo, organizado e dançado por grupos de forma rápida em espaços públicos físicos, com posterior divulgação nas mídias sociais. Por fim, as coreografias virais são obras que se disseminam rapidamente na internet através das plataformas de redes sociais por meio de um engajamento massivo dos usuários (Bench, 2010).

Entretanto, com a evolução das PRS e o dinamismo das interações ocorrentes nestes espaços virtuais, percebemos a incorporação de outra modalidade de *social dance-media*: as *social network dances* (Rebs, 2021). Elas não apenas compartilham das características trabalhadas por Bench para definir as *social media-dances*, como também aprofundam e integram novos modos operantes de produzir "dança" nas plataformas de redes sociais, muito peculiares da sociedade virtual atual. As SND são coreografadas e apropriadas por usuários de e em PRS com a intenção de agregação de capital social e formação de laços através da rede, constituindo-se em obras abertas⁹ (Eco, 2004) e não lineares (Rebs, 2021).

Assim, como toda *screendance* que emerge deste contexto híbrido da dança com as tecnologias, as SND são possuidoras de uma estrutura ímpar que contempla a dança e as tecnologias. Logo,

⁹ "A obra aberta é aquela que não tem um fim definitivo, aquela que, por sua estrutura mesma, põe em jogo um número infinito de possibilidades interpretativas, deixando para o espectador o papel de completar e realizar o sentido da obra" (Eco, 2004, p. 19).

pensar a estrutura de algo, é pensar sobre seus componentes e as relações estabelecidas entre eles, constituindo um sistema particular (Moreira, 2004). Ou seja, qualquer organização (seja ela a arte, a dança, o ciberespaço etc.), para existir, necessita ter uma base de elementos que agirão entre si de forma sistêmica e formarão a sua existência e identidade. Estes elementos estruturantes, no entanto, não são estáticos justamente por partilharem de duplas vias de afetações provenientes da sociedade que jamais é inerte ou previsível.

Stuart Hall (1999) salienta que a cultura busca penetrar em cada recanto da vida, agindo e se adaptando ao cotidiano social e a suas “ferramentas”. Esta cultura proveniente das interações sociais por meio das tecnologias, seus artefatos e apropriações advindas desta relação, atua como transformadora do sentido original ou mesmo oferece espaços de releituras de diversas práticas sociais, propondo releituras de suas estruturas, como é o caso ocorrente na dança (para a *screendance*). Logo, linguagens e meios se misturam, compondo um novo sistema de signos que implica em compreender uma nova estrutura conformadora desta obra híbrida (Santaella, 2009). Assim, mesmo propondo o entendimento de forma estrutural dos elementos compositivos destas produções, compreende-se que eles não são possíveis de serem pensados indissociáveis uns dos outros.

É importante ressaltar que o hibridismo de linguagens estruturantes não quer dizer abandonar a intenção da obra. Capelatto e Oliveira (2014) tratam deste ponto justamente quando tentam entender a linguagem (estrutura) da videodança:

Nesse encontro de linguagens, a dança não deixa de ser dança para tornar-se vídeo, nem o vídeo deixa de ser vídeo para tornar-se dança. Pelo contrário, as singularidades de cada uma das linguagens são mantidas, porém, uma deixa se afetar pela outra na construção de uma nova linguagem, que também será singular, no sentido de que não será ‘Dança’ nem ‘Vídeo’, mas ‘Videodança’. [...] Ao invés de permanecerem, cada uma em seu território único, as linguagens artísticas podem se retroalimentar, criando novos espaços (Capelatto e Oliveira, 2014, p. 15 - 16).

De uma forma menos complexa, as SND também podem ser consideradas danças ou simples produtos audiovisuais. A grande diferença - e é o que se propõe para a discussão - é que na

linguagem estruturante das SND, ainda há a linguagem das plataformas de redes sociais.

3. Procedimentos Metodológicos

Objetivando refletir sobre a estrutura que compõe as SND por meio da compreensão da estrutura de suas linguagens híbridas, a presente pesquisa desenvolveu-se durante três anos (de novembro de 2021 a novembro de 2023) em uma observação a partir da experiência da pesquisadora no modo de funcionamento das SND nos aplicativos *TikTok* e *Instagram*.

A observação científica se caracteriza pela coleta de dados para “conseguir informações e utilizar os sentidos na atenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos e ou fenômenos que se deseja estudar” (Marconi e Lakatos, 1999, p, 90). Por meio dela, o(a) investigador(a) é aproximado(a) à realidade, exigindo que ele(a) utilize suas percepções para sistematizar os dados para posterior análise. Assim, esta observação se organizou em etapas:

(1) Observação Assistemática: Apesar da entrada nos aplicativos, não se interagiu com os usuários produtores de SND (ou seja, não foram curtidas, comentadas e nem compartilhadas as postagens). Apenas observou-se o fenômeno de publicação das SND de forma espontânea, livre, ocasional e acidental (Marconi e Lakatos, 1999). Através desta observação inicial, percebeu-se alguns padrões de indexação utilizadas por estas SND, como a presença das *hashtags*¹⁰ *#dancinhaTikTok*, *#dancechallenge*, *#dance*, *#dança*, *#desafiodedança*, *#randomplaydance* etc., que foram posteriormente utilizados para acesso mais rápido às SND. Após, os próprios aplicativos *TikTok* e *Instagram* faziam o serviço de selecionar conteúdos de SND que, por meio de uma inteligência artificial e rastreamento da navegação no app, identificam como sendo um con-

¹⁰ São categorizações, marcações do conteúdo, tornando-o buscável e visível a um público maior.

teúdo interessante para o usuário (devido aos algoritmos de recomendação e visualização¹¹). Com isso, automaticamente o *scroll*¹² das PRS já trazia outros conteúdos semelhantes. Esta observação se deu por um longo período de estudos (de 2021 a 2022) e teve uma diversidade de fins em um primeiro momento, como o entendimento do que seriam estas SND, como elas se organizavam enquanto fenômeno social nas redes, suas formas compositivas e, sobretudo (o foco deste artigo) o entendimento de sua estrutura e diferenciação das demais *screendances*.

(2) Observação sistemática e não-participativa: Após esta “entrada a campo” por meio da observação assistemática, passou-se a uma observação mais complexa, onde se buscou a identificação de elementos das linguagens da dança e da linguagem do audiovisual (detalhados nos próximos capítulos) para, posteriormente, colocá-los em perspectiva com a linguagem das redes sociais a fim de definir a estrutura destas SND. Ou seja, estabeleceu-se categorias necessárias para a análise. Ela foi mais planejada e controlada (Marconi e Lakatos, 1999), com o propósito de selecionar apenas SND e diferenciá-las de outros tipos de conteúdo audiovisual compartilhados nestas plataformas. Juntamente, buscou-se o significado que elas apresentavam ter para os usuários das redes, através de uma análise do modo como geram interações no ambiente virtual. Logo, esta etapa durou aproximadamente um ano e, para fins de registros, foram salvos cerca de 357 vídeos de SND em uma pasta digital para posterior análise e comparação de umas com as outras com a intenção de identificar os elementos que as conformam.

A seguir, apresento, juntamente com uma revisão teórica, as linguagens presentes e seus elementos estruturantes, observados em todas as SND analisadas, bem como a análise acerca delas no contexto contemporâneo da Dança em plataformas de redes sociais.

¹¹ Estes algoritmos utilizam técnicas que personalizam o conteúdo dos usuários com base em seus supostos interesses e interações a partir do que foi visualizado ou que o usuário demonstrou interesse (curtidas).

¹² Termo associado à ação de movimentar (para cima ou para baixo) o conteúdo visual de uma interface a partir da tela de um dispositivo móvel ou computador com a intenção de passar e/ou buscar novos conteúdos ou informações.

4. A linguagem Audiovisual e as SND

A *linguagem das tecnologias do audiovisual*, para além do simples registro ou da documentação de fatos, alcança uma multiplicidade de escolhas que envolvem o entendimento da técnica do vídeo e do áudio, o sentido que se pretende conceber pelo seu uso e a noção artística de criação. Ela é um sistema heterogêneo, pois "reprocessa formas de expressões colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhe novos valores" (Machado, 1993, p. 8).

Todavia, é possível compreender que a composição estruturante do audiovisual possui elementos para além de uma mera junção entre áudio e visualidades, ou seja, parecem existir mais características provenientes de (1) *elementos técnicos* e (2) *elementos narrativos* que se fundem de maneiras diversas para a produção final (Bemfox, 2021). Implica pensar que a linguagem estruturante do audiovisual compreende não apenas a ação das tecnologias/técnicas agregada ao uso de ferramentas, *softwares* etc., mas também a força, a criatividade, a ação da mente humana na sua composição.

Pensando por este caminho, Schulze aponta para três dimensões que irão compor os elementos formativos desta linguagem enquanto técnica (ou seja, dentro da classificação dos elementos técnicos compositivos da linguagem audiovisual):

A primeira dimensão se refere ao ambiente onde está sendo realizada a gravação, a locação com todas as suas características visuais e auditivas envolvendo o corpo em movimento em toda sua multiplicidade de possibilidades. A segunda dimensão aborda tudo aquilo que é capturado pela lente da câmera, envolvendo o recorte dos enquadramentos. Os planos cinematográficos fazem parte desta dimensão da mesma forma que os movimentos da câmera a partir de um eixo fixo como a panorâmica ou o *tilt*, ou aqueles movimentos realizados através do espaço aproximando/distanciando ou movendo junto ou ao redor do dançarino. Finalmente a terceira dimensão envolve as possibilidades de cortes e combinação das imagens na mesa ou *software* de edição (Schulze, 2014, p. 277).

A linguagem audiovisual, então, - em seus elementos técnicos/tecnológicos - traz o espaço registrado através da câmera que engloba o ambiente retratado com suas qualidades auditivas e visuais. No caso das SND, a primeira dimensão tem uma tendência à revelação da intimidade e da subjetividade dos usuários. Logo, as

características dessa dimensão apontam para uma associação com a identidade dos sujeitos (como interior de quartos, decorações específicas e, grande parte das vezes, o próprio corpo em movimento do usuário).

A dimensão do recorte espacial, conforme Schulze (2014) afirma, é a do enquadramento que determina o que será visto, compondo-se das movimentações de câmera e os planos escolhidos e a ação de *softwares* ou técnicas de gravação para a edição e constituição final da obra. Nas SND normalmente são enquadramentos verticalizados (da tela do celular). Estes elementos técnicos agem ligados à iluminação (natural ou artificial), ao cenário, à fotografia, à movimentação captada (visuais) e à possibilidade de dublagem, aos efeitos de som, música escolhida etc. (sonoros). Todos eles estão restringidos - enquanto obra final - à visualidade limitada pela tela.

Quando pensados nas SND, os elementos técnicos da linguagem audiovisual se situam dentro das proposições das PRS. Eles são formados por uma gama de possibilidades limitadas pelo aplicativo e que aparecem como facilitadores destes processos, oferecendo uma usabilidade agradável, simples de manuseio no sistema, com uma gama de oportunidades e possibilidades que economizam tempo e otimizam os objetivos dos seus utilizadores ao comporem a obra. Logo, ações como “recortes de telas”, “cortes” e “colagens”, utilização de filtros e sobreposições de imagens (por exemplo) - que antes eram mais complexas quando editadas em *softwares* específicos -, hoje são facilitadas pela simplicidade do sistema de edição oferecido dentro das PRS aos seus usuários.

Para além dos elementos técnicos, podemos pensar ainda na presença de elementos narrativos (ou mesmo “comunicativos”) na linguagem audiovisual que estão presentes nas SND. É possível relacionar esta noção ao sentido desejado, à linearidade (ou proposta de linearidade) da narrativa proveniente dos convites de usuários para outros atores da sua rede, para dar “continuidade” às suas criações ou mesmo compartilharem suas produções na PRS.

Normalmente, estes elementos narrativos audiovisuais parecem estar vinculados a sentidos pré-produzidos (e estimulados)

na rede social, como por exemplo, convites para participar de *challenges*¹³. Ainda que muitos trechos de SND repitam coreografias, mais do que ser classificado como “uma dança melhor executada tecnicamente” ou “um trecho com edição e técnicas audiovisuais melhor elaborado” do que outro, a busca principal na lida com os elementos audiovisuais técnicos e narrativos nas SND indica ser para a criação de uma identidade que “traduza” e carregue traços particulares dos atores sociais (como por exemplo, seu gênero de dança favorito, gostos por séries ou mesmo capacidade criativa e inovadora sobre a proposta trabalhada). Isso faz com que a SND seja curtida ou mesmo compartilhada, ocorrendo a valorização da prática de apropriação da linguagem audiovisual na obra pelos sujeitos criadores e consumidores das SND, conferindo-lhe uma originalidade única dentro de uma acepção de continuidade na internet.

5. A linguagem da Dança e as SND

A *linguagem da dança* é tratada por Marques (2010) como uma forma potencial capaz de oferecer “lentes” para o conhecimento, descobrimento e reflexão do sujeito sobre o mundo. A linguagem da dança é arte do/com/pelo corpo e é impregnada do potencial de transformação dos cenários cotidianos sociais” (Marques, 2010, p. 28). Tavares (2016) também explora esta linguagem da dança a partir de processo criativo envolvendo o corpo, movimentos e espaços na construção de seu discurso artístico, caracterizando um espaço dinâmico que transcende a técnica, a performance e ainda tem seu significado indissociado aos fatores culturais e históricos.

Logo, é possível compreender o (1) corpo (o que se move em relação à paisagem sonora, no tempo e no espaço) como um dos primeiros elementos constitutivos da linguagem da dança. Este

¹³ Os *challenges* em apps como o TikTok ou o Instagram são desafios ou convites para os usuários participarem de uma competição que envolve o incentivo à produção de vídeos (no caso, de SND) seguindo um tema específico. Normalmente, eles estão associados a trechos de músicas, danças, tendências etc.

corpo, mesmo que abstrato ou reconstruído/criado pelas tecnologias digitais, precisa existir para que se visualize a linguagem da dança. Ou seja, para haver dança, deve haver um corpo movente (ainda que virtual ou imaginário).

Para além do corpo, Laban (1978) trabalha a noção de intencionalidade de (2) movimento deste corpo, ou seja, de seu deslocamento espaço-temporal com um propósito (no caso, de dançar). Parte-se, então, de que há uma consciência de se estar dançando (ainda que esta consciência possa não partir do corpo que a executa, mas dos olhos que o percebem) associada à uma estética. Com isso, a presença de um corpo que transita no espaço é fundamental para a linguagem da dança.

Ao deslocar-se com desígnio de dançar, este corpo em movimento é repleto de uma (3) dinâmica particular, tendo a sua estética determinada pelo ritmo (o "lugar" que se estabelece na relação entre tempo-espaço), pela energia desprendida, pela sua resistência e velocidade para a realização da dança (Dantas, 2020). Denota perceber que o corpo movente tem dinâmicas específicas que determinarão o modo como se dá este deslocamento espacial. Assim, temos um corpo em movimento intencional, que desprende energia e desloca-se em tempo e espaço específico, relacionando-se com o mundo que o cerca a partir de uma forma (ou estrutura) desenvolvida pela organização de seus movimentos nessa dimensão.

Esta linguagem da dança, com as tecnologias audiovisuais, expande seus lugares de atuação "final" para ambientes, inclusive, isentos de concretude. Há dança em outros espaços, além dos teatros, das ruas, dos palcos. Ainda que este seja um "suporte" essencial para a sua percepção, este espaço tornou-se também virtual, oferecendo outros modos de pensarmos a coerência das dimensões formativas da linguagem da dança (Wosniak, 2020), inclusive nas SND. É o que aborda Lepecki (2018), quando o autor discute questões associadas à performance e à visibilidade nas PRS, compreendendo a dança nestes lugares não apenas como uma prática, mas um produto cultural capaz de criar modos de percepção e consumo da arte da dança. O corpo pode ser fragmentado, pode ser criado, pode ser sugerido, pode ser moldado, ani-

mado e reapropriado por meio das tecnologias do audiovisual, adquirindo novos designs (Spanghero, 2003). O movimento - tão associado ao tempo e ao espaço - encontra-se fragmentado e montado conforme a intenção do usuário que encontra a possibilidade de acumular funções (bailarino, editor, gravador, coreógrafo, diretor etc.).

Assim, as SND terão seus corpos construídos a partir de IA, de técnicas de animações ou mesmo multifacetados pelo processo de edição das plataformas. Terão o movimento dentro de um ritmo e limitado pela tela de um dispositivo, mas que, ainda assim, estabelece uma relação tempo-espaço pelo dinamismo audiovisual das PRS. Este movimento incide em um “deslocamento” determinado pelas intencionalidades dos usuários que acumulam funcionalidades nestas plataformas. Há dança! Ainda que ela seja ressignificada e reposicionada nestes produtos artísticos/culturais em um universo virtual ditado pelas audiovisualidades e suas dinâmicas.

Percebe-se ainda que este formato de produção e consumo da linguagem da dança proveniente das PRS, revela traços da sociedade atual tida como a Sociedade de Imediatismo¹⁴, alcançando uma visibilidade global e instantânea para dançarinos e coreógrafos que conquistam audiências ao redor do mundo (por meio de uma conexão à internet) sem a necessidade de possuir um canal tradicional de divulgação (como escolas de dança, por exemplo¹⁵). Do mesmo modo a linguagem da dança adquire um caráter "viral", de conteúdo instantâneo desenvolvido em vídeos curtos que parecem priorizar o entretenimento sobre a estética ou técnica presente no contexto tradicional da dança. Há o desenvolvimento de uma cultura de consumo rápido, de valorização de "modismos", tornando estas tendências impactantes na inovação artística de outros tipos de dança presentes nos espaços físicos¹⁶.

¹⁴ O imediatismo é caracterizado como uma qualidade do mundo contemporâneo que é agravada pelo uso intensificado das plataformas de redes sociais. Há um excesso de informações que chega em um intervalo de tempo muito curto aos sujeitos, dificultando o aprofundamento e reflexão acerca dos conteúdos (Rushkoff, 2013).

¹⁵ Vide o K-Pop que se consolida e populariza como possível novo gênero de música e de dança por meio das plataformas de redes sociais, revelando influenciadores no mundo da dança e novas práticas na educação formal e informal de dança (Valle e Dantas, 2024).

¹⁶ Consequentemente, este fenômeno da dança em plataformas de redes sociais pode ser discutido e criticado por suas potencialidades em tornar a dança um produto meramente consumível

6. A linguagem das Plataformas de Redes sociais e a SND

As plataformas de redes sociais (PRS) são compreendidas por Boyd e Ellison (2007) como sistemas que oferecem ao usuário (1) a criação de um perfil pessoal que é tornado público, (2) a possibilidade de conexões com outros perfis (pessoas), de modo a formar redes e (3) a possibilidade de realizar trocas (comunicações) entre estes perfis dentro do sistema. Logo, sites como o *Facebook*, ou plataformas como o *Instagram* e *TikTok*, são exemplos de PRS. Neles, pessoas se reúnem, criam comunidades virtuais, interagem de modo virtual, produzem e compartilham conteúdo, desenvolvendo um fluxo contínuo de circulação de informações e relações sociais.

Suportada e ocorrente pelas redes de telecomunicações criadas com o processo digital, a linguagem das PRS vai se desenvolver em lugares virtuais, com cenários múltiplos, sociais e dinâmicos, oferecendo às pessoas a possibilidade de interagir a qualquer momento e em qualquer lugar do planeta (Recuero, 2009). Este tráfego de informação caracteriza-se por ser instantâneo, o que o torna um espaço real, não físico e ubíquo (Lemos, 2023). Significa que estas plataformas nascem em um ambiente virtual, ainda que associadas (sempre) ao universo físico (afinal, precisam das pessoas para a sua vitalidade ocorrer, bem como o aparato do *hardware*).

A Cibercultura surge a partir de um conjunto de ideais que se encarnam nos seus dispositivos técnicos (Lemos, 2023). Ou seja, desde o seu surgimento, ela afeta e é afetada pela sociedade contemporânea, estimulando a busca (ou idealização e romantização) pela interatividade por meio de uma comunicação horizontal, dinâmica e virtual, assim como a prática comum da colaboração (incentivo a parcerias, cooperações no ciberespaço, sem necessariamente, ter monetização em troca). A liberdade de acesso à infor-

- fruto da cultura vigente - ao invés de um processo artístico genuíno. Porém, não focamos neste artigo esta discussão.

mação (à circulação e difusão de informações de forma livre e gratuita) é solicitada e potencializada pela conectividade global (independente dos limites das fronteiras geográficas) (Lemos, 2001). Desse modo, há certa descentralização do poder, há uma "quebra" na hierarquia tradicional presente em outras mídias organizadas em redes centralizadas que determinavam o que poderia circular para as massas. Nestes ambientes ainda há a possibilidade e aceitação do anonimato (o usuário pode não se identificar ou mesmo criar identidades diferentes das que o compõem no universo físico) e o constante incentivo à auto expressão (personalização e liberdade de expressão em espaços que estimulam a criatividade) que se dá em blogs, PRS, sites, etc.¹⁷.

Com isso, elementos políticos e simbólicos farão parte de sua linguagem, definindo-a e caracterizando-a enquanto um sistema formador e produtor não apenas de comportamentos sociais, como de valores que afetam (também), os espaços físicos e os demais campos científicos. É o caso do conceito de "inteligência coletiva" que é entendida como "uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (Lèvy, 2007, p. 28). Ela se consolida em uma árvore de saberes partilhados gratuitamente entre as pessoas que fazem parte da Cibercultura. Consequentemente, a internet e a sua cultura possuem como base de sua construção de sentido, a inteligência coletiva, definindo modos de operação nestes espaços - e este pensamento é presente nas PRS e, dessa forma, nas SND. O conhecimento parte de um ideal de ser construído conjuntamente, distribuído, valorizado e celebrado entre seus usuários, sem buscar, necessariamente, um retorno financeiro ou mesmo valores estéticos exaltados no mundo

¹⁷ Não se pretende aqui afirmar a presença de uma total democratização e descentralização da informação na Cibercultura, pois se reconhece a existência de grandes corporações e empresas agentes nos diferentes lugares do ciberespaço, assim como incentivar a romantização da Cibercultura. Identifica-se e corrobora-se com o reconhecimento da presença da desigualdade digital (nem todos possuem acesso à internet), o que acarreta o aumento das disparidades sociais e econômicas, bem como à crença de informações enganosas e manipuladoras (desinformação), entre outros problemas (automação da mão de obra, excesso de informação, *cyberbullying*, questões de privacidade e segurança etc.). Entretanto, neste artigo, não iremos discutir estes pontos.

físico. Junto a isso, temos a noção de cultura participativa trabalhada por Jenkins (2015) que se integra à dinâmica do comportamento nas PRS, implicando em valorização na participação e colaboração de tarefas (ou trabalhos) entre pessoas, findando na formação da elaboração da inteligência coletiva.

Pensando nas SND, os fragmentos produzidos apontam possuir uma intenção de serem propagados na rede, incorporando a ideia de difusão das produções, ao mesmo tempo em que “convidam” outros usuários a produzirem o mesmo tipo de conteúdo. Estas ações são mais perceptíveis quando encontramos SND do tipo *challenges*, ou seja, aquelas que desafiam outros usuários a entrar na ideia de competição e concepção de novas danças para as PRS. A produção em sequência, o apoio mútuo no compartilhamento ou mesmo na atividade de continuidade de coreografias virtuais em trechos de SND demonstram a organização e a lógica social e cultural destas produções de dança ligadas às tecnologias das PRS. Poderíamos perceber aqui a presença de sentido trabalhado por Bench (2010) nas danças *crowdsourc*e e, até mesmo, nas danças virais. As dinâmicas de competição e cooperação apontam, inclusive, atuar como forças motrizes capazes não apenas de “movimentar” as PRS, como também de promover valores sociais buscados por comunidades ou usuários.

Recuero (2009) aborda o entendimento da busca dos usuários das PRS de valores como a visibilidade (o quão visível o usuário é na rede), a popularidade (o quão reconhecido o usuário é na rede), a reputação (associada à percepção positiva do usuário na rede) e a autoridade (o quanto o usuário domina determinado conteúdo e influencia os demais atores da rede). Conseqüentemente, ao adquirir estes ideais, tem-se acesso a um conjunto de recursos partilhados pelas redes sociais na internet que são usufruídos tanto de forma coletiva, quanto individualmente pelos seus usuários, ou seja, tem-se o capital social¹⁸ que estrutura as relações sociais dadas no ciberespaço. Esse capital social (valores preconizados nas PRS) aponta ser fundamental para a produção e existência das

¹⁸ Parte-se do conceito de capital social trabalhado por Bourdieu (2006), entendido como o conjunto de recursos valorizados e partilhados de forma individual ou coletiva por pessoas através de suas redes de relações sociais.

SND. Ou seja, elas podem ter orientações atreladas a produções artísticas como finalidade¹⁹, mas nascem, em um primeiro momento, de produções que são fundidas culturalmente nestas práticas sociais digitais.

Mais do que uma produção audiovisual com a presença de elementos técnicos bem executados na dança ou mesmo na própria produção e edição do vídeo em padrões de alta qualidade, a aquisição destes valores sociais nas SND é ocorrente na ação do compartilhamento da dança, na sua colaboração, e/ou na aprovação e participação da “brincadeira”. Esse processo criativo atua para o desenvolvimento de coreografias em rede, ou seja, o foco das criações é a busca pelo capital social, de interação social mediada e na aquisição dos valores de visibilidade, popularidade, reputação e autoridade. Por este motivo, a estrutura das PRS é voltada para o estímulo destas dinâmicas e produções de sentido, compondo-se em espaços de interação mútua entre os atores (comentários e mensagens) e interações de estímulo-resposta (curtidas, marcações, compartilhamentos etc.).

Por meio destas redes de trechos de SND, outro elemento característico da linguagem das PRS é a própria organização hipertextual presente nas PRS. Bolter trata o hipertexto como “um modo de organização textual que permite ao leitor navegar entre diferentes partes do texto, conectando-as por meio de links que criam uma rede de significados e informações” (Bolter, 1991, p. 11). Essa noção é caracterizada como a forma de estruturação geral da internet, ocorrendo, assim, nas PRS e retratando uma particularidade ímpar da constituição das SND em relação às demais *screendances*. O conteúdo disseminado permite a construção de redes de links (ou trechos de SND) que são “clicados”, navegados e visualizados pelos usuários, que acabam por criar “coreografias mentais” únicas em cada trajetória de navegação no aplicativo. Logo, as SND, dentro do campo da dança, podem ser percebidas como “danças hipertextuais”.

¹⁹ Vide as produções de SND do Masaka Kids (grupo formado por crianças de Masaka, em Uganda).

Tem-se elementos comunicativos como o texto, as legendas, os vídeos e as fotografias, que facilitam a navegação e a coreografia hipertextual nas SND. Por exemplo, o uso de *hashtags* ou mesmo a utilização de links e ícones visuais que parecem compor um esquema de temáticas específicas. Este uso de *hashtags* aponta incorporar também a perpetuação de “rastros”, pois as produções se tornam recuperáveis e buscáveis dentro das plataformas. Ou seja, você pode assistir determinado trecho de SND e, por meio destas “marcações”, encontrá-lo na rede em outro momento, trazendo a qualidade de perpetuação e memória do conteúdo que fica disponível na internet. Por conseguinte, é possível realizar novos trajetos hipertextuais (a partir destas buscas) na composição destes mesmos trechos coreografados de SND.

Além destes elementos que compõem as SND, temos a utilização de memes (representações culturais e normalmente sarcásticas que são propagadas nas redes sociais online) (Dawkins, 2017) e de filtros que alteram a aparência das imagens e vídeos, compondo a estética buscada pelo seu criador. Logo, novamente, mais do que mostrar a “realidade” (muitas vezes associada ao universo físico), o fundamento está na criação, na apropriação social do conteúdo que busca fomentar a partilha de valores sociais entre os sujeitos da rede, atuantes da PRS.

Justamente pela narrativa hipertextual, é possível compreender um rompimento da linearidade tradicional das narrativas audiovisuais, fazendo com que estes formatos fragmentados e os próprios algoritmos voltados à personalização do *feed*²⁰ de cada usuário, crie uma experiência única para cada pessoa (baseada em suas preferências e interações na plataforma). Além disso, há um *scroll* infinito nestas PRS que facilita o “navegar” do usuário em diferentes caminhos, não sabendo exatamente o que virá a seguir, tornando muito difícil um mapeamento de sua trajetória no consumo dos vídeos assistidos (e, também das SND).

Assim, cada “trecho” produzido pelo usuário das PRS não tem o propósito de ter um “final” (ou mesmo um início). Ele parte de

²⁰ É entendido como o fluxo de conteúdo contínuo nas PRS composto por fotografias, vídeos e outros tipos de informações. Cada usuário possui um feed muito particular determinado pelo seu comportamento e preferências na rede.

um recorte coreográfico, em um recorte de tempo (normalmente entre 15 e 30 segundos) lançado na rede. Portanto, os sujeitos das PRS são ativos no processo de produção destas SND, participando de sua "continuação" que é disseminada em rede, determinando caminhos infundáveis de leituras e processos criativos.

7. Considerações Finais

Ainda que as linguagens da dança, do audiovisual e das plataformas de redes sociais tenham sido apresentadas neste artigo de forma sistemática (com finalidade didática), é fundamental percebermos que elas são indissociáveis na concepção e entendimento das *social network dances*.

A linguagem audiovisual e a linguagem da dança já eram percebidas e reconhecidas como estrutura em outras danças para a tela. Porém, elas são apropriadas para uma coerência presente em plataformas de redes sociais, priorizando produções rápidas, curtas, em formato vertical (para dispositivos móveis) e que repercutem a necessidade da apropriação, personalização e/ou criatividade na formulação do conteúdo que carrega os elementos da dança.

Mais do que uma execução de movimentos feitos de forma "limpa" ou profissional, a dança acontece em corpos humanos e não-humanos, buscando fluir e interagir com outros corpos virtuais organizados por outros atores das redes sociais. No entanto, o grande diferencial nas SND é que, além destas abordagens que determinam as *screendances*, tem-se, obrigatoriamente e constitutivamente a linguagem das PRS que parecem unir outros sentidos e valores que passam a ser compreendidos na área da dança e que só são ocorrentes nestes espaços de interação virtual.

Ainda que consideradas dentro das *Social Media Dance*, as SND possuem particularidades que as distinguem das demais categorias. Esta modalidade de *screendance* aponta para mais do que o simples compartilhamento e colaboração de danças nas redes virtuais, mas para um processo sobre como estes movimentos são filmados, editados e colocados na rede com a finalidade de potencializar interações e agregar valores sociais aos seus usuários

(que são - ao mesmo tempo - os artistas, bailarinos, editores, compositores, coreógrafos e “público” destas obras). Assim, as produções artísticas e/ou culturais das SND nas PRS vão se configurando na hipertextualidade da internet, construindo uma malha de possibilidades de caminhos coreográficos com experiências únicas, ainda que com significações coletivas.

A sua ideia desafia o “formato” das produções audiovisuais tradicionais (associadas a padrões pré-estipulados por monopólios culturais característicos do capitalismo) ou mesmo padrões estéticos da dança (cobrados pelas técnicas de diferentes gêneros). Tem-se uma maior democratização na produção e na disseminação das obras de SND na direção de que praticamente qualquer pessoa (bailarina ou não, editora ou não, cineasta ou não) é capaz de dançar, de editar, produzir obras e distribuir estas produções artísticas e/ou culturais para muitas outras pessoas em segundos. Dessa maneira, a dança encontra um outro lugar espontâneo e popular para a sua ocorrência (o ciberespaço).

Assim, para pensarmos a estrutura das SND, a dança, o audiovisual e as plataformas de redes sociais devem ser profundamente interligados. A forma como a dança é executada, registrada, compartilhada e consumida nessas plataformas digitais não pode ser dissociada, já que todas essas dimensões se influenciam mutuamente e geram novos significados no contexto digital e, em razão disso, fora dele.

Para além da compreensão da linguagem estruturante das SND tratada neste artigo, aponto para a necessidade de um maior entendimento destas produções dançantes na Cibercultura, pois elas motivam e corroboram com as interações sociais e dinâmica nestes espaços virtuais, afetando não apenas o universo físico, mas o universo e campo da Dança em sua totalidade.

Referências Bibliográficas

BASTOS, Dorotea Souza. *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais*. 2013.

BENCH, Harmony. *Screendance 2.0: Social dance-media*. *Journal of Audience & Reception Studies*, v. 7, n. 2, p. 183-214, 2010.

BEMFOX, Eduardo. *INTERAKT: Uma obra-guia para a hibridização da videodança e do malabarismo*. Pelotas: 2021. Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal de Pelotas.

BOLTER, Jay David. *Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991. p. 11.

BOURDIEU, Pierre. 1. Le capital social. Notes provisoires. In: *Le capital social*. La Découverte, 2006. p. 29-34.

BOYD, d. Social Network Sites: Public, Private, or What? In: *Knowledge Tree* 13, May, 2007.

CAPELATTO, Igor; OLIVEIRA, Kamilla Mesquita. *Videodança*. 2014.

DANTAS, Mônica Fagundes. *Dança, o enigma do movimento*. Editora Ap-
pris, 2020.

DAWKINS, Richard. *O gene egoísta*. 36. ed. São Paulo: Companhia das
Letras, 2017.

ECO, Umberto. *A obra aberta: forma e indeterminação na arte moderna*.
2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Sérgio
Paulo Rouanet. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

LABAN, R. *Domínio do Movimento*. Summus Editorial. 1978.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Metodologia cien-
tífica*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura con-
temporânea*. Editora Sulina, 2023.

LEPECKI, André. *Singularities: Dance in the Age of Performance*. Rout-
ledge, 2018.

LÈVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 2007.

LÈVY, Pierre. *O universal sem totalidade, essência da cibercultura*. Dis-
ponível na Internet. <http://portoweb.com.br/PierreLèvy/ouniversalsem.html>, v. 22, n. 07, p. 00, 2003.

LÈVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Aleph, 2015.

MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. *Revista USP*, n. 16, p. 6-
17, 1993.

MARQUES, Isabel. Dança-educação ou dança e educação? Dos contatos
às relações. *Algumas perguntas sobre dança e educação*, p. 23-28, 2010.

MOREIRA, Marco Antonio. A epistemologia de Maturana. *Ciência & Edu-
cação* (Bauru), v. 10, p. 597-606, 2004.

NIELSEN, Jakob. *Usabilidade na web*. Elsevier Brasil, 2007

REBS, Rebeca Recuero. Social Network Dance: entendendo a dança em plataformas de redes sociais. DUARTE, Gustavo, CASTRO, Daniela e PALUDO, Luciana (org). *Dança no RS: memórias e perspectivas*. Arco Editores, 2021. p. 138 - 175. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/356548235_SOCIAL_NETWORK_DANCE_ENTENDENDO_A_DANCA_EM_PLATAFORMAS_DE_REDES_SOCIAIS. Acesso em: 28 mai. 2023

Recuero, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).

RECUERO, Raquel da Cunha; SOARES, Felipe Bonow. O Discurso Desinformativo sobre a Cura da covid-19 no Twitter: Estudo de caso. *E-Com-pós: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. Brasília, DF. Vol. 24 (2021), p. 1-29, 2021.

REBS, Rebeca Recuero; CHIES, Luisa. ANIMADANCES E A ESTÉTICA DE FIXAÇÃO EM ANIMAÇÕES INFANTIS NO YOUTUBE. *MORINGA - Artes do Espetáculo, [S. l.]*, v. 14, n. 1, 2023. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2023v14n1.67123. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/moringa/article/view/67123>. Acesso em: 19 dez. 2024.

ROSENBERG, D. *Dance and New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2009.

ROSENBERG, D. *Screendance: Inscribing the ephemeral image*. Oxford University Press, 2012.

RUSHKOFF, Douglas. *When Everything Happens Now* (English Edition). 1. ed. New York: Current, 2013.

SPANGHERO, Maíra. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

SCHULZE, C. *A linguagem do audiovisual e suas dimensões técnicas*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

SANTAELLA, Lucia. *O pluralismo pós-utópico da arte*. ARS (São Paulo), v. 7, p. 130-151, 2009.

TAVARES, Marcos A. *Corpo, movimento e dança: reflexões sobre a criação e a expressão artística*. São Paulo: Editora Annablume, 2016.

VALLE, Flavia Pilla de; DANTAS, Mônica Fagundes. *DANÇA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: K-pop e reverberações na graduação*. ISSN 23583703. Artes-Periódicos. I. Universidade Federal de Uberlândia. Instituto de Artes. CDU: 7, 2024. p. 74. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/rascunhos/issue/archive> 1. Acesso em: 20 de dez. 2024.

WOSNIAK, Cristiane. Mini@ aturas de um corpo semiósico em ambiente digital: a ciberdança em rede1. *7º Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura-ABCiber*. Disponível em: http://abciber.org.br/simpósio2013/anais/pdf/Eixo_6_Processos_Esteticas_de_Arte_Digital/25156arq77025911968.pdf. v. 19, 2020.



REALIZAÇÃO



UFRJ

PPGDAN
UFRJ

Anda
associação nacional de
pesquisadores em dança