



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
LICENCIATURA EM DANÇA

CORPOMOBILE: CULTURA DIGITAL
E NOVAS CORPOREIDADES E DRAMATURGIAS EM DANÇA

Adelmo Luiz do Vale Junior

Recife

2021

Adelmo Luiz do Vale Junior

CORPOMOBILE: CULTURA DIGITAL
E NOVAS CORPOREIDADES E DRAMATURGIAS EM DANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado ao Curso de Dança da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Dança.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Roberta Ramos Marques

Recife
2021

Adelmo Luiz do Vale Junior

CORPOMOBILE: CULTURA DIGITAL
E NOVAS CORPOREIDADES E DRAMATURGIAS EM DANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado ao Curso de Dança da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Dança.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Roberta Ramos Marques

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Roberta Ramos Marques
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof^a Ailce Moreira de Melo - Membro Externa
Acervo Recordança

Prof^a Dra. Letícia Damasceno Barreto - Membro Interna
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todas as pessoas que participaram direta ou indiretamente deste trabalho, e em especial a Roberta Ramos pelo cuidado comigo no meu processo de aprendizagem.

**CORPOMOBILE: CULTURA DIGITAL E
NOVAS CORPOREIDADES E DRAMATURGIAS EM DANÇA**

Adelmo Luiz do Vale Junior (UFPE)

**CORPOMOBILE: DIGITAL CULTURE AND
NEW DANCE CORPOREALITY AND DRAMATURGIES**

Resumo:

O presente artigo apresenta e discute o processo da pesquisa qualitativa exploratória, com finalidade artística, acerca do que passei a chamar de *CorpoMobile*, noção que propus e que consiste nas práticas de digitalização das artes do corpo de forma mediada pelo dispositivo celular. A atualidade e o desenvolvimento da cultura digital fizeram com que a linguagem da dança começasse a experienciar intensivamente novas propostas de apresentação de si através das redes virtuais. Refletiremos, neste trabalho, como as relações entre dança e tecnologias e suas novas formas de aparição se desdobram da constante coevolução que configura a relação entre corpo e ambiente (KATZ E GREINER, 2005). A partir desses acontecimentos, algumas questões surgem: O que seria dança digital? Como a dança sobrevive sem aglomerar pessoas para sua apreciação? Quais suportes são utilizados para que isso aconteça? Interessou-me discutir, nesse percurso, ainda, de que forma esse corpo ganha diferentes modos de aparição a depender das plataformas e ferramentas de que faz uso? Como as possibilidades de transfiguração viabilizadas por ferramentas como filtro, molduras, entre outras, configuram ou intensificam o caráter transitório desse *CorpoMobile*? E de que forma as possibilidades tecnológicas de que o *CorpoMobile* lança mão promovem a criação de novas corporeidades e dramaturgias em dança?

Palavras-chave: *CorpoMobile*. Cultura digital. Corporeidade. Dramaturgia. Dança.

Abstract:

This paper presents and discusses the process of exploratory qualitative research, with an artistic aim, within which I have nominated as *MobileBody*, a concept that I proposed to name my artistic experiments along this research and which consists in the digitization of the body artistic works mediated by the mobile. The present time and digital culture development made the language of dance to begin to intensively experience new proposals for presenting itself through virtual networks. We reflect on the interactions between dance and technologies and its new ways of appearance unfold from the constant co-evolution that configures the relationship between body and environment (KATZ AND GREINER, 2005). From these events, some questions arise: What would be digital dance? How does dance survive without crowding people for your enjoyment? What supports are used to make this happen? Besides those issues, I was interested in discussing how this body gains different modes of appearance depending on the platforms and tools it uses? How do the possibilities of transfiguration made possible by tools (such as filters, frames, among others) configure or intensify the transitory character of this mobile body? And in what way do the technological possibilities used by the corpomobile construct new dance corporeality and dramaturgies?

Keywords: *MobileBody*. Digital culture. Corporeality. Dramaturgy. Dance.

Introdução

O presente artigo apresenta e discute o processo da pesquisa qualitativa exploratória, com finalidade artística, acerca do que passei a chamar de *CorpoMobile*, noção que propus e que consiste nas práticas de digitalização das artes do corpo de forma mediada pelo dispositivo celular. A atualidade e o desenvolvimento da cultura digital fizeram com que a linguagem da dança começasse a experienciar intensivamente novas propostas de apresentação de si através das redes virtuais. A partir desses acontecimentos, algumas questões surgem: O que seria dança digital? como a dança sobrevive sem aglomerar pessoas para sua apreciação? Quais suportes são utilizados para que isso aconteça?

A presente pesquisa foi complementada pelo Projeto de pesquisa *Gambiarra do CorpoMobile*, contemplado pelo Programa PEC/BICC de Bolsas de Incentivo à Criação Cultural, promovida pela Diretoria de Cultura da UFPE - Proexc, com orientação pedagógica igualmente feita pela docente Roberta Ramos Marques, e tendo como resultados a produção de uma revista digital e um documentário acerca do *Corpomobile*. Desta forma, aqui discutimos tais resultados como exemplares do que aqui entendemos como práticas de *CorpoMobile*.

O interesse pela temática e pelas práticas artísticas que advêm dela, que se inicia em 2013, quando algumas das práticas relacionando dança e dispositivo móvel, relatadas e discutidas aqui já se mostraram como um interesse, embora ainda não estivessem sendo nomeadas por mim como *CorpoMobile*. Este estudo, que compõe meu Trabalho de Conclusão de Curso, portanto, apresenta-se como uma tentativa de sistematização e aprofundamento sobre estas práticas atreladas à noção de *CorpoMobile*, bem como análise de como o tenho articulado em minha prática artística, especificamente, aqui, do que produzi no projeto *Gambiarra do CorpoMobile*, mencionado acima. Interessou-me discutir, nesse percurso, ainda, de que forma esse corpo ganha diferentes modos de aparição a depender das plataformas e ferramentas de que faz uso? Como as possibilidades de transfiguração viabilizadas por ferramentas como filtro, molduras, entre outras, configuram ou intensificam o caráter transitório desse *corpomobile*? E de que forma as possibilidades tecnológicas de que o *corpomobile* lança mão promovem a criação de novas corporeidades e dramaturgias em dança? Refletiremos, neste trabalho,

como as relações entre dança e tecnologias e suas novas formas de aparição se desdobram da constante coevolução que configura a relação entre corpo e ambiente (KATZ E GREINER, ANO?), como começaremos a desenvolver a seguir.

Techné, Técnica e Tecnologias a serviço da relação entre corpo e ambiente

Antes de debruçarmo-nos sobre a dança com mediação tecnológica, são importantes algumas considerações acerca da noção de tecnologia. Trata-se de um termo altamente polissêmico, podendo significar: ciência que estuda os métodos e a evolução da indústria; procedimento ou grupo de procedimentos de um domínio específicos; ou, ainda, a sistematização teórica das técnicas, métodos e regras de um campo específico. Entretanto, sua etimologia conecta estudo de algo ou ciência (*logia*) à arte, ofício ou técnica (*techné*); e sua raiz, *techné*, conecta arte à habilidade técnica de um determinado ofício. Na Grécia Antiga, *Techné* significava, a um só tempo, arte e técnica, que é capacidade de produção pelo viés racional, de forma que *techné*, técnica e tecnologia estão conectadas. Podemos, assim, pensar que a noção de tecnologia pressupõe, de antemão, um certo cruzamento entre as artes e a ciência, numa relação de proximidade e contribuições necessárias entre elas, e essa relação acontece há muito tempo. A ciência se aproxima da atividade artística como uma possibilidade de questionar o fazer e o papel da arte na construção de conhecimento; bem como alargar as possibilidades criativas do fazer científico.

Através do seu sentido polissêmico, a *techné*, a técnica e a tecnologia trazem muitas acepções, mas sempre mantendo um sentido de transformação e produção, atreladas às formas do fazer e a utilidade do fazer necessário às adaptações necessárias a relação coevolutiva do corpo com o ambiente:

Na verdade, a técnica, a “*techné*” e a tecnologia correspondem às três fases do desenvolvimento histórico da técnica. Portanto, a distinção que aparece aqui busca apenas evidenciar as características de cada período histórico. Nesse sentido, a técnica, a *techné* e a tecnologia se complementam na medida em que uma é resultante do desenvolvimento histórico da outra. Este entendimento de como se constrói a relação histórica do homem com a natureza, no esforço humano de criar instrumentos que superam as dificuldades impostas pelas forças naturais é fundamental para se proceder qualquer outra leitura das consequências das tecnologias em nosso meio. [...] o desenvolvimento histórico da tecnologia precisa ser entendido em sua relação íntima com as determinações sociais, políticas, econômicas e culturais, já que todas estas atividades humanas estão intimamente interligadas com o desenvolvimento daquela. (OLIVEIRA, 2008, p. 2).

Dessa forma, fica evidente que a construção técnica e tecnológica, bem como sua transmissão por meio da educação, são ações resultantes do pensamento a serviço dessa relação histórica do corpo com o ambiente. Podemos recorrer a vários exemplos ao longo do processo de desenvolvimento, em que os seres humanos foram criando métodos e meios para aperfeiçoar habilidades diversas, e em se recorre à técnica na transformação do ambiente natural para fins da sobrevivência. São alguns desses exemplos: as necessidades de desenvolver ações para adaptação à diversidade de climas habitada pela espécie humana, tais como cortar, matar animais, manipular o fogo; a ideia de construir ou criar artefatos ou instrumentos, tais como a roda, a escrita, que datam a época de 4000 a.C.

Na era medieval que data de mais ou menos 476 d.C. O alemão Johannes Gutenberg cria o sistema de prensa, uma máquina que copia a escrita de uma forma mais rápida, a tecnologia de uma copiadora, fazendo com isso uma contra ação em direção aos valores cristãos. Distribuindo conteúdos contra a igreja católica numa velocidade bem maior do que a escrita a mão.

Na idade moderna o termo tecnologia se popularizou na época dos avanços industriais, das grandes máquinas, do aumento da produção e da distribuição informativa. Empresas aprendem a exportar, a tecnologia marítima avança, inicia o mundo capital. A industrialização começou a fazer com que as tecnologias voltassem inteiramente à produtividade da expansão comercial. A lâmpada elétrica, o carro, foram invenções da idade moderna. Uma invenção dessa época muito importante para esse trabalho foi a câmera fotográfica, com o seu poder de materializar o tempo.

Enfim, a tecnologia, na estrutura cronológica da sua ação nunca parou de atualizar-se, porque nossas necessidades nunca pararam de surgir. Pode-se dizer que o ser humano sempre está em processos de adaptação e readaptação de situações para tentativa de melhorias em sua vida, embora saibamos que determinados aspectos, como a forma de a sociedade ocidental, em sua maioria, não se ver como parte da natureza, implicam que as transformações nem sempre seja “para melhor”. Desta forma, evolução significa esse constante processo de transformação para fins de adaptação. Não significa progresso, sendo estas duas noções confundidas a partir dos interesses ideológicos que norteiam a Ciência positivista. Entendido isso, podemos afirmar que o tempo, o pensamento e a

transmissão do conhecimento foram propondo transformações para o “desenvolvimento” do ser humano, a partir de suas habilidades e constructos, a exemplo de algumas atividades e descobertas que modificaram o indivíduo, o ambiente e a comunicação, das quais se desdobram invenções como o telefone celular, principalmente nas configurações de *smartphone*, e os seus diversos usos, como trataremos mais à frente.

Para a nossa discussão interessa pensar a contiguidade entre *techné*, técnicas e tecnologias como parte do processo coevolutivo que constitui a constante troca de informações entre corpo e ambiente a fim de adaptarem-se:

É no corpo onde ocorre o trânsito de informações que geram sistemas culturais e de linguagens que resultam em eventos ou fenômenos provisórios. Entendê-lo sob a abordagem corpomídia propicia um modo de observar e discutir o corpo como enunciador de cultura e meio imprescindível para que as informações se propaguem.(BITTENCOURT E SETENTA, 2015, p. 1).

Assim como o ambiente é transformado pelos sujeitos/corpo, o corpo também sofre alterações por causa do ambiente, fenômeno que torna tanto corpo quanto ambiente sistemas provisórios em constante processo de “aprontamento”, baseando-se nas informações geradas em vários níveis de conhecimento. O corpo é um processo de ações mediadas pelas percepções e cognições, que o auxiliam no percurso de modificação do ambiente, segundo a teoria do *corpomídia* (KATZ E GREINER, 2005).

Das tecnologias da comunicação ao aparelho celular e seus diversos usos no mundo virtual

Como tratamos no tópico anterior, segundo a teoria do *corpomídia*, o corpo coevolui com o ambiente e, como tal, em seu caráter transitório, provisório, é ambiente de pesquisa em diversos níveis do conhecimento científico, detectando suas necessidades adaptativas de interação com o meio e de transformação em nível de trocas comunicacionais, propondo dessa forma processos de singularidades imagéticas e subjetivas. O pensamento coevolutivo de troca e transformação do corpo e do ambiente, faz do corpo mídia das constantes reorganizações de conteúdos com os quais interage nos todos os espaços habitáveis. O corpo

transforma o ambiente se transformando junto, numa ação mútua, contribuindo para a geração de conteúdos informacionais e comunicacionais, sendo mecanismos para estratégias de sobrevivência do ser humano, conforme Bittencourt e Setenta (2015, p. 2): “o corpo se comunica no ato de se fazer corpo”.

No século XX, destacamos, principalmente, a disposição a investimentos em artefatos tecnológicos para transmitir informação e conteúdo a pessoas em processos de longas distâncias, buscando investir em equipamentos avançados para estes fins. A criação dos computadores modernos foi uma das grandes ações revolucionárias desse período. O computador é, inicialmente, criado para auxiliar processos matemáticos e comunicacionais, ganhando futuramente outros tipos de utilidades, como as que podemos observar e utilizar nos dias de hoje. A criação do computador e seu aperfeiçoamento também propõe o desenrolar de uma cultura virtualizada, iniciando, assim, o processo de construção de um ambiente comunicacional fora da realidade comum a todas as pessoas da época. Em paralelo ao aprimoramento do computador outro objeto muito importante estava sendo criado e testado, o dispositivo móvel celular. Segundo (JÚNIOR, 2007. p.30-31) O aparelho foi criado nos anos de 1973 pelo norte-americano Martin Cooper que lança o primeiro celular chamado: *Motorola Dynatac 8000X*, produzido e patrocinado pela empresa de telecomunicações Motorola. O celular foi um dispositivo criado para servir de extensão da voz, feito para comunicações a distância. Um grande evento foi feito para a realização da primeira chamada de voz de um telefone celular móvel. A partir daí Cooper passou a ser considerado o pai do celular. A chamada foi feita em Nova Iorque e o mundo globalizado assistiu ao surgimento de um fenômeno social e cultural que atravessa a contemporaneidade de uma forma implacável. O aparelho de telefonia móvel celular é um participante que funciona como a extensão da nossa própria voz/ corpo resumido a um objeto tecnológico/virtual portátil. As tecnologias que foram criadas nessa época, em meados do século XX, servem então como extensores do corpo humano, auxiliando no processo de comunicação e de produção, afetando, assim, todos os locais organizacionais sociais, corporais, inclusive os moldes do fazer artístico. Assim como o computador, o dispositivo celular também ganhou transformações e modificou sua estrutura operacional, ampliando conceitos e possibilidades de transmissões de mídias. O aparelho, até então, tinha sido criado exclusivamente para o uso da comunicação oral pela telefonia. Com o passar dos anos, o dispositivo foi adquirindo novas funções. A

princípio os celulares tinham um apelido carinhoso de “tijolão” pela estrutura grande e pesada. Os celulares começam com a função simples de fazer ligações à distância e a capacidade de mobilidades longas, sem fios ligados à energia, tinha em sua configuração calendário, para assim lembrar dos compromissos substituindo os Bips, (dispositivo tecnológico que servia para lembrar agendas e compromissos), comuns nos anos 90, os SMS (mensagens de texto virtualizadas) foi inventado e alguns acessórios começam a fazer parte do celular como a adição de lanternas e jogos virtuais. De um meio de comunicação, o dispositivo se transforma em produtor de comunicação, fazendo, assim, produção e envio de mensagens de texto. Mais mídias são adicionadas ao aparelho, os toques se modificam, deixam de ser monofônicos para serem polifônicos, esse avanço tecnológico é um marco na utilização do celular e na vida dos usuários. O sistema de vibração possibilita a opção de ter toque ou não, ganhando interatividade com o usuário. As telas ficaram coloridas, os tamanhos e os modelos começaram a variar constantemente, a indústria investe em larga escala nos *designs* dos produtos e na conservação visual de um objeto com características futuristas. Um marco de transformação foi o acesso à internet e a adição de uma câmera que filma e fotografa. Essa junção ao aparelho transforma imensamente o pensamento de usabilidade do dispositivo. Com a chegada do século XXI, a tecnologia avançou no investimento e aperfeiçoamento do computador e do celular, criando, aprimorando e adicionando mídias. A tecnologia virtual e a digitalidade, oriundas desses dispositivos, fazem criar outros tipos de interatividade social e também modos de criação em artes. Nos dias atuais o dispositivo móvel celular é um organizador de diversas mídias artísticas, adaptando possibilidades de recursos a um único aparelho. As necessidades do conceito da *téchné* e suas relações com a humanidade fizeram com que o dispositivo fosse idealizado para novas funcionalidades que se aproximam das ferramentas de produção artística. O celular possui, em sua configuração de *smartphone*, algumas ferramentas para a produção de obras artísticas, a exemplo da gravação de voz como suporte para a poesia; música; a câmera para o vídeo, cinema e fotografia; a adição de aplicativos que possibilitam o manuseio de imagens interagindo com as artes visuais; aplicativos de edição de músicas, além de ser um dispositivo que armazena e distribui para o meio virtual às obras criadas, pelo próprio dispositivo.

A utilização da internet (rede virtualizada de computadores que conecta dispositivos, incluindo os móveis, em esfera planetária) viabiliza o armazenamento, a produção e comunicação para várias linguagens artísticas. A relação com a virtualização faz com que, mais uma vez, a arte e o processo de fazê-la se adequem às necessidades de realização dela mesma, experienciando assim um contato com a virtualização e a digitalização de um conceito chamado ciberespaço. O ciberespaço é um local virtual organizado para transmissão e armazenamento de conteúdos. "Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores" (LÉVY, 1999, p. 92). O ciberespaço desempenha o papel de materializar, arquivar e comunicar, em modos digitais, qualquer assunto ou proposta, fazendo-se presente também em atividades artísticas, possibilitando fruição das linguagens que realizavam adaptações para esse local.

O ciberespaço não se enxerga só como um local de reunião de conteúdos, ele viabiliza uma transformação nos moldes de relacionar e apreciar conteúdos, sendo assim em espaço em que circulam os mais diversos conteúdos. O ciberespaço abre portas para novos conceitos, vivência e experiência corporais em diversas áreas do conhecimento humano, ampliando, também, a pesquisa para a relação com as artes.

Dança, tecnologia e *corpomobile*

À esteira de toda a relação coevolutiva entre corpo e ambiente e as transformações nela implicadas, podemos pensar a dança com mediação tecnológica como um constructo do pensamento, sem valermos-nos das "dicotomias mente/corpo, natureza/cultura, natural/artificial, real/virtual que ainda teimam em existir" (SANTANA, 2006, p. 31). As artes e nós artistas estamos compondo o presente momento de existência e, por um lado, estamos inscrevendo nos nossos corpos os desdobramentos que novos recursos tecnológicos têm trazido para nosso tempo; e, por outro, inscrevendo nossos corpos nesses recursos. O surgimento de novas manifestações artísticas atravessa o pensamento estético, que é também político, e, neste sentido da dimensão política da estética, o que podemos fazer com isto é tão variável quanto o que podemos fazer nas manifestações artísticas

presenciais. Dessa forma, as artes pensadas para a digitalidade, migrando o pensamento de configuração estética das artes em formatos físicos palpáveis, também estão comprometidas com dimensões política e ética.

Existem várias manifestações artísticas idealizáveis para a virtualidade e o ciberespaço, mas neste estudo abordo a possibilidade da dança como linguagem artística possível em interface digital. Vamos tomar como base o artigo *Dança digital: uma emergência poética do contemporâneo*, de Natália Pinto da Rocha Ribeiro (2013), que discute a dança digital e suas emergências na contemporaneidade. Primeiro a autora faz uma breve introdução sobre poética, para assim elencar possibilidades de interação entre a dança e a interface virtual, se baseando no sentido clássico aristotélico dos gêneros literários: lírico, épico e dramático, e seguindo o pensamento do filósofo italiano do século XX Luyge Pareyson que diz:

Em questões de poéticas, o estético deverá ater-se aos seguintes princípios. Em primeiro lugar, cabe ao filósofo definir o conceito de poética: uma poética é um determinado gosto convertido em programa de arte, onde por gosto se entende toda a espiritualidade de uma época ou de uma pessoa tornada expectativa de arte; a poética, de per-se auspícia mas não promove o advento da arte, porque fazer dela o sustentáculo e a norma de sua própria atividade depende do artista. A atividade artística é indispensável a uma poética, explícita ou implícita, já que o artista pode passar sem um conceito de arte, mas não sem um ideal, expresso ou inexpresso de arte. Embora em linha de princípio todas as poéticas sejam equivalentes, uma poética é eficaz somente se adere a espiritualidade do artista e traduz seu gosto em termos normativos e operativos, o que explica como uma poética está ligada ao seu tempo, pois somente nele se realiza aquela aderência e, por isso, se opera aquela eficácia. (PAREYSON, 2001, p. 17/18 apud RIBEIRO, 2013, p. 2).

As configurações contemporâneas criam novos fazeres e novas áreas de conhecimento para pensá-los, e, em meio a isso, novas manifestações artísticas específicas em interfaces com tecnologias, e a dança digital, com suas poéticas, estaria entre essas manifestações, conforme conceitua a autora:

Dança digital é um termo que propomos como uma tradução não literal do termo *mediadance* de Schiller (2003). Para a dança digital, compreendemos a dança que pode acontecer em qualquer ambiente e em temporalidades diversas ou não, mas que em sua expressão necessariamente se utilize o digital, podendo ou não ter uma presença física humana como corpo dançante. (RIBEIRO, 2013, p.2)

A dança digital se organiza como uma proposta de materialização do corpo em outros locais não comuns, anteriormente, à linguagem da dança e suas particularidades com a presença física no local de apreciação. A virtualização do corpo pode se dar em vários formatos, a exemplo da projeção, que se configura na relação de um aparelho de captura e o corpo, criando, assim, uma espécie de novo corpo. Além das telas de cinema e TV, a dança digital se expande para outras experiências com ambientes virtualizados. Através, por exemplo, do uso de dispositivos celulares, várias formas de apreciação da dança são propostas, a partir dos estímulos ao pensamento de experimentação de outros conceitos e configurações sobre e do corpo. A relação com o meio virtual faz com que os corpos sejam impulsionados a buscar uma adequação ao meio proposto, transformando experiências em novas técnicas de apresentação da linguagem, construindo subjetividades e produzindo significados através das experiências realizadas. Dessa forma, há uma atualização das poéticas, que podem reconfigurar a ideia de dança, criando ambiente intercomunicacional de apreciação variados interlocutores. O fazer da dança digital dá-se na interação entre corpo / câmera/ projeção, propondo a chance de uma relação de modificação constante entre o corpo, artefato de captura de imagem e o ambiente físico, numa conexão de troca e transformações objetivas e subjetivas na própria ação de se fazer dança digital.

A relação com o digital impulsiona o corpo para a ação. Ele é provocado a interagir, a conversar com o objeto para obter resultados. Com a utilização da tecnologia digital na arte, da mesma forma o artista precisa se relacionar com o objeto e compreender que terá uma ação proveniente dele não mais passiva como seria de outro qualquer. O diálogo entre humano e tecnologia, a relação, precisa ser aprendida a cada recurso utilizado, como uma experiência única que promove várias descobertas a cada uso, em um processo aberto e inacabado. (RIBEIRO, 2013, p.4).

A digitalização da dança permite outros meios poéticos de aprender, sistematizar e produzir dança, interdisciplinarizando-se com outras linguagens artísticas, a exemplo do audiovisual e das artes visuais como um todo. Nesse caso, a linguagem da dança digital necessita das técnicas específicas da linguagens do audiovisual, das artes visuais, entendendo as necessidades como formas operacionais da ação, não havendo a possibilidade de exclusão do pensamento da relação entre as linguagens. Não se pode fazer uma coisa sem a utilização da outra. A dança como linguagem precisa da câmera e sua captura, do suporte de escaneamento e digitalização da imagem para sua operacionalização, havendo

uma hibridez de conteúdos poéticos existentes no fazer da dança digital. A proposta do artista criador de conteúdos relacionados à dança digital foi totalmente alterada pelos suportes de tecnologia virtual, fazendo com que seu corpo se reconfigure a um espaço virtualizado, criando outras poéticas de apreciação da arte/dança.

Existem diversas possibilidades de criação e comunicação na dança digital, oportunizando produções e outros surgimentos de linguagens na dança, no parágrafo abaixo irei introduzir sobre uma dessas possibilidades, a videodança. O que necessariamente entende-se por videodança? Segundo Guilherme Schulze (2010, p.1), "Videodança é um termo genérico, utilizado para descrever uma forma artística relativamente nova, que frequentemente realiza a fusão de tendências vanguardistas em dança com inovações em vídeo-arte, cinema e práticas televisivas". Pensar em outras formas de manifestar a dança faz com que a própria dança crie efeitos rizomáticos, junto a outras expressões artísticas.

No século XX alguns artistas experienciaram a possibilidades de inventar outros modos de fazer dança, percebendo que a comunicação entre as artes poderia ser uma relação positiva e ousada. Uma dessas artistas foi, segundo FRINHANI, 2017, p.80) Marie Louise Füller (Loie Füller), que nasceu em Fullersburg, nos Estados Unidos, em 15 de Janeiro de 1862. Pioneira nas técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral, ela foi uma das precursoras de inovações tecnológicas na dança da sua época, estudando também a luz, se especializando nos efeitos entre luz sobre tecido e logo depois iniciando um diálogo com o vídeo. Segundo (VILELA, 2012, p. 4) Em 1896 foi criado um dos primeiros filmes coloridos, pintado à mão, chamado: *Serpentine Dance*, coreografado pela Loie Fuller e produzido pelos irmãos Lumière. Contemporâneo a Fuller, outro artista da dança também experimenta possibilidades com a linguagem, o norte-americano Merce Cunningham, que incorporou a seus trabalhos o interesse de experimentação com a tecnologia. Cunningham trabalhou com a tecnologia em seus espetáculos até seu falecimento, no ano de 2009, com a *Merce Cunningham Cia de dança*, existente até a atualidade. Ele foi um dos principais nomes da interatividade entre dança e tecnologia e o diálogo com a videodança, segundo Bittencourt (2005, p.4):

O coreógrafo Merce Cunningham (1919) é uma referência à investigação da dança com tecnologia. Começou a fazer trabalhos para televisão na década de 60. Da parceria com o diretor Elliot Caplan, na década de 80, continuou a fazer suas coreografias para vídeo.

A dança inicialmente teve uma interação com o vídeo que se dava através do registro. Com o aprimoramento das interações artísticas, as duas linguagens se cruzam e produzem uma terceira linguagem: a videodança. Esse gênero nasce com suas especificidades e logo se instaura no meio da dança. A videodança surge como experimento, mas logo se consolida como gênero. Nos meados dos anos de 1970, a videodança é reconhecida e dialoga inteiramente na relação corpo, vídeo, movimento e performance, inventando, assim, uma nova forma de apreciação e criação em dança.

No Brasil existe uma artista que dá um dos pontapés iniciais para a interação da dança e a tecnologia digital: “No Brasil, a bailarina Analívia Cordeiro (1998) trabalha a videodança como produto de arte. Além de realizar danças exclusivamente para a câmera, sem passar pelo palco, a bailarina utilizou o computador para planejar algumas danças [...]” (BITTENCOURT, 2005, p.5). Analívia dá continuidade a uma produção em que dança e cinema se hibridizam, sendo reconhecida nacional e internacionalmente por seus diversos trabalhos.

É interessante localizar esses acontecimentos inaugurais pelas reverberações no pensamento estético que eles representam num determinado contexto de tempo e espaço, entretanto, não é meu objetivo neste trabalho um apanhado histórico sobre a videodança, então voltemo-nos agora para a dança com mediação dos dispositivos móveis, que é meu interesse aqui.

Anteriormente eu havia citado o dispositivo móvel com um reunidor de potencialidades para uma produção acessível às artes digitais. Percebendo um avanço tecnológico no aparelho celular e na sua participação na vida do ser humano atualmente, percebe-se que o dispositivo não somente pode ser usado para comunicar ou arquivar registros, ele também pode ter a utilidade de produtor de conteúdos artísticos. Os estudos mostram, segundo a (FGV EAESP, 2020) "Em relação à quantidade de smartphone, a pesquisa aponta que permanece com mais de 1 por habitante em uso no Brasil. Ao todo, são 234 milhões de celulares inteligentes (smartphones)", é compreensível também que nem todas as pessoas possuem um dispositivo celular, mas percebe-se que há uma potencialidade na possibilidade de criações artísticas com o mesmo. Essa aproximação com o dispositivo móvel e a digitalidade fizeram com seres humanos criassem ciberespaços de convívios para troca de conteúdos informativos rápidos, distribuídos num curto espaço de tempo, esses locais são chamadas de redes sociais, e existem

diversas redes com diversas funcionalidades e especificidades, principalmente na distribuição e armazenamento de criações artísticas experimentais. As redes sociais não só servem para comunicação objetiva, mas também dão a ver ou, até mesmo contribuem para, construções de subjetividades, além de serem mote para princípios criativos. Nesses ciberespaços, os seres humanos podem se projetar de várias formas, criando personagens de si, *avatares*, (como são virtualmente chamados), podemos ser como somos, como queríamos ser, como poderíamos ser. Nesses espaços, temos o poder de projeção e escolha de criarmos nomes, modos, jeitos e outras relações com nossos corpos e conceitos de subjetividades com poéticas próprias, performativas. As redes sociais têm o poder de influenciar e dominar modos de vida, de comportamento, e os celulares são os dispositivos mais comuns em recepção e transmissão desse tipo de conteúdo, os usuários ficam horas com o aparelho em mãos, acompanhando as informações e se projetando virtualmente. Toda essa relação se dá pela interatividade do corpo com o celular, propiciando trocas e pensamentos para melhor utilização na hora da criação dos conteúdos virtualizados.

No fim do ano de 2019 e início de 2020, o mundo começou a vivenciar um caos extremo e revolucionário, instaurado pelo COVID-19, uma doença causada por uma das variedades de coronavírus, denominado SARS-CoV-2, que apresenta um espectro clínico variando de infecções assintomáticas a quadros graves, motivo que ocasionou uma pandemia global desde o fim do ano de 2019 até os dias atuais na escrita deste documento. Por causa do COVID as artes e os artistas tiveram que se reorganizar estrutural e financeiramente, e inventar novos modos de existir. Qualquer tipo de aglomeração ocasionaria a transmissão massiva do vírus, causando mortes, desestruturando a organização social comum e consequentemente a organização social do ofício artístico, que tinha relação direta com o público presencialmente.

A partir disso, a fruição, apreciação, produção e entre outras áreas da dança tiveram que se adaptar a outros modos de realização. A quarentena levou todas as pessoas ao isolamento dentro dos seus lares, desfazendo qualquer atividade que aglomerava pessoas presencialmente, obrigando o artista a pensar outras possibilidades do fazer *téchiné*, arte na linguagem da dança. A digitalidade, as plataformas sociais, os aplicativos, os recursos audiovisuais, a própria tecnologia foi e estão sendo grandes auxiliares nessa nova produção em massa da dança. A

virtualidade está sendo o meio / mídia que a artes e a dança estão encontrando para fruir. Performances, videodanças, espetáculos, lives educacionais foram criados ou recriados especificamente para serem vistos em pequenas e grandes telas, a nova caixa cênica se refaz na estrutura de dispositivos móveis, celulares ou computadores. No decorrer das vivências na pandemia, começam a surgir novas pesquisas transdisciplinarizando as linguagens envolvidas tanto do vídeo quanto da dança, criando assim possibilidades de pensamentos técnicos, organizando e sistematizando fatos da aprendizagem. Um dos recursos de muita importância foi a utilização das redes virtuais como forma de distribuição, um auxílio que ganha potência no alcance aos receptores telespectadores. A internet faz com que pessoas acessem diversos trabalhos pela rede, reorganizando o formato de apreciação e expandindo a possibilidade de mediação. Todos os locais de fruição em dança tiveram que se readaptar, Professores, bailarinos, academias de dança, técnicos, entre outros. A nova adaptação precisava caber na dimensão da tela de um dispositivo móvel, sendo a tela mais acessível a do celular. Diversas mídias na rede digital foram criadas para armazenar e expor conteúdos produzidos pelos artistas. Festivais foram remodelados para formatos virtualizados, Cias de dança se reestruturaram com espetáculos criados para a digitalidade, professores de escolas e academias de dança também migraram para um pensamento próximo a digitalidade e o meio mais comum de distribuição foram as redes sociais como Instagram e Youtube.

Dentre todas as redes sociais uma delas se destaca enquanto uma disseminadora da linguagem da dança chamada TIK TOK segundo Araújo e Oliveira (2020, p.180), "O Tik Tok é um aplicativo de criação e compartilhamento de vídeos curtos. Por seu caráter intuitivo e pela versatilidade do potencial do caráter desenvolvimento criativo independente para o usuário". O aplicativo Tik Tok tem milhões de usuários que fazem bastante sucesso na comercialização dos vídeos de dança na internet, massificando assim possibilidades de organização da linguagem em diversos níveis de entretenimento e escolhas estéticas, gerando conteúdos relacionados à dança muito variados. Todas as possibilidades de produção são pensadas através do dispositivo celular, a forma de apreciação deixa de ser comum nas telas horizontais para serem comuns nas telas verticais, o celular como espelho do próprio corpo que dança, todos os movimentos criam inter relações entre o espaço físico, o corpo e o dispositivo celular. O Tik Tok se manifesta também como

um potencializador de distribuição de conteúdo por repetição, podendo chegar a milhões de pessoas com processos coreográficos digitalizados. Esses mesmos processos coreográficos podem ser feitos por outras pessoas, justamente porque as danças são de fácil aprendizagem e também por que o coreógrafo costuma fazer um vídeo ensinando o passo a passo, para que assim o vídeo seja publicado várias vezes e que os telespectadores vejam e compartilhem nas suas redes sociais, gerando, às vezes, alcances mundiais das suas coreografias. O processo de ensino e aprendizagem está diretamente ligado ao alcance de distribuição do próprio resultado. A linguagem digitalizada disponibiliza na sua interface comum várias formas de comunicação, no tik tok por exemplo símbolos chamados "emojis" dão caráter elucidativo as aprendizagens, utilizando setas, números, reações tipo, sorriso, cara de triste, coração para de todas essas formas interagir com o telespectador/ aprendiz. A relação com o tempo de duração do vídeo também é bem eficaz para o processo de aprendizagem, durando entre 15 e 30 segundos, com variados níveis de complexidade. Interessante não esquecer que essas performances coreográficas são criadas inteiramente para as telas dos celulares, estimulando assim um pensamento que percebe a interação do dispositivo móvel celular na construção das artes virtualizadas que englobam o corpo. É perceptível que o celular é a ferramenta mais acessível para a produção de uma dança digitalizada, servindo como base para o termo *CorpoMobile*.

Passei a chamar de *Corpomobile* a construção interativa de obras artísticas da linguagem da dança para meios virtualizados, mediado pelo dispositivo celular. O cerne dessas questões se identificam com os processos de transformações que o meio virtual concede às novas dramaturgias ligadas ao fazer dança, interagindo com as possibilidades de construção de um corpo que vai além da fisicalidade, experienciando propostas de corporeidades diferenciadas, reorganizadas, em troca constante com o ambiente físico, o dispositivo celular e o virtual, entendendo como importantes as relações de colaboração para novas conceitos em dança.

No processo de interação entre corpo, ambiente e virtualidade, desenrolam-se trocas de informações e produções de significados subjetivos para cada corpo que se movimenta e para cada espectador que assiste, induzindo a relação de um espectador participante. Um local onde o espectador pode ser agente direto da apreciação da obra, dispondo da liberdade de recursos como pausa, aceleração, desaceleração, entre outras coisas, fazendo-o, assim, não só um

apreciador, mas também um elemento da obra, dispondo da liberdade de interagir com o resultado artístico proposto. Todas essas alternativas só são possíveis por causa dos recursos tecnológicos digitais. A proposta da virtualização do corpo mediada pelo celular potencializa uma produção da dança que se torna acessível e autônoma para o artista criador, encontrando no dispositivo alternativas completas de captação, edição e veiculação de novas experiências corporais subjetivas. A interação entre o corpo físico e o meio digital viabiliza a montagem de um corpo não possível fora da própria digitalidade, os recursos dos aplicativos de edição de imagem são apropriados para a construção de dramaturgias e poéticas corporais que só passam a existir por causa do diálogo com o meio virtual. O *CorpoMobile* toma como complementares as alternativas da dança digital e da dança telemática, e esta relação com este dispositivo é mais uma das facetas em que o corpo, compreendido pela noção de *corpomídia*, existe como um sistema aberto e transitório, que interage com outro sistema aberto e transitório, o ambiente. O *CorpoMobile* se percebe em diálogo com o conceito do corpomídia, ainda, pela relação de troca que acontece entre os dispositivos, o corpo como espaço de poéticas culturais e o espaço físico, enunciador de limites espaciais, configurando um diálogo provisório de comunicações mutáveis para virtualidade na construção de um corpo que dialoga interagindo com a singularidade (BITTENCOURT E SETTENTA, 2005, p.3):

O corpo é mídia não apenas como primeiro veículo de comunicação entre corpos, mas como um produtor de comunicações. As negociações desencadeadas pela relação de troca com o ambiente, constroem o corpo que atua de modo singular.

O *CorpoMobile* viabiliza produções artísticas que são feitas com o dispositivo celular para serem vistas no próprio dispositivo, criando uma rede legítima de acontecimentos singulares e novas dramaturgias relacionadas ao corpo que dança.

O *CorpoMobile* está presente em nosso cotidiano interferindo nas nossas ações e percepções, participando e registrando vários momentos das relações humanas contemporâneas. Essa pesquisa debruça-se sobre a relação com o agora, sentindo as diversas transformações que a virtualidade e as necessidades trazem a criação e recriação de novos corpos em dimensões digitais. A experiência é o combustível principal do *CorpoMobile*, que sugere como estética o erro, a vivência, a relação entre corpo físico/bio e corpo virtual mediado pelo celular, buscando uma

interatividade entre o corpo carne e corpo digitalizado. A discussão aqui proposta, a partir desta noção de *CorpoMobile*, tem a intenção de identificar a relação entre o celular e o corpo biológico como possibilidade de criação de novos corpos/danças pela potência de um dispositivo acessível e com diversos recursos criativos. O *CorpoMobile* se propõe a nomear especificamente um processo de relações existentes entre o mundo virtual e biológico mediado pelo dispositivo móvel.

O hibridismo entre as linguagens da dança e do audiovisual transmuta as formas antigas de apreciação delas mesmas, interagindo deste modo com outras formas de comunicação de si. A pesquisa do Corpomobile compreende-se também pelo fazer prático, experienciando através da criação e da recriação de outras oportunidades que a virtualidade sugere para a dança, ou para o movimento. No momento em que o corpo interage com a virtualidade ele se reconfigura a si mesmo se reconhecendo em outro local de projeção e apreciação de si. A interação com a virtualidade junto aos aplicativos de edição formam um conjunto de interações significativas para uma transformação do corpo biológico interagindo com a virtualidade.

O diálogo entre corpo e tecnologia parece também uma característica própria da poética que emerge da dança digital. O corpo dilata suas percepções e pode tornar mais complexa as sensações que experimenta com a interação com a tecnologia digital, na percepção do espaço, do tempo e também na visualização, seja no processo criativo ou na exibição (RIBEIRO, 2013, p.6)

A interação entre o biológico e o digital abre portas de pensamentos para um outro mundo, onde a projeção de novos corpos se torna possível no aqui e agora da existência humana. A nomenclatura Corpomobile não só se resume às digitalizações de propostas artísticas, o termo se expande para qualquer ação de interação do corpo biológico com o digital, mediada pelo celular, a exemplo de aulas, *lives*, experimentos não artísticos, processos em artes visuais, entre outras possibilidades. O Corpomobile percebe que também pode ser campo experimental para estudantes das áreas da dança, tecnologia digital, cinema, fotografia, performance, música, iluminação, criando possibilidades vastas para múltiplas percepções de um mesmo fazer/construir artes. A digitalidade faz com que o corpo vivencie outras organizações, o poder da fragmentação e da indicação específica do olhar do espectador para a imagem e faz do coreógrafo/editor um criador de novos

corpos, de novas percepções e de novos olhares para uma nova dança, a dança virtual.

Gambiarrras do Corpomobile

Neste tópico, discutirei a parte prática da pesquisa. Durante os meses de janeiro a julho do ano de 2021, vivenciei a realização de dois projetos referentes à pesquisa do *CorpoMobile*. Aqui discutirei, mais especificamente, aos resultados da pesquisa teórico-prática nomeada de *Gambiarrras do CorpoMobile*, que foi subsidiada pela Diretoria de Cultura e Pró-Reitoria de Extensão e cultura - PROExC, da Universidade Federal de Pernambuco, através do Programa de Estímulo à Cultura (PEC) e suas Bolsas de Incentivo à Criação Cultural (BICC). A pesquisa partiu do princípio de que a contemporaneidade vive um processo único de reorganização de sua apreciação, como citado anteriormente, e o vírus mortal chamado Corona intensificou ou redimensionou as demandas de uma reestruturação de novas experimentações artísticas. No projeto, a proposta foi criar quatro vídeos que interagem com possibilidades de manifestações corporais na linguagem da dança em meios virtuais, com produção e pós-produção mediadas pelo celular. Os conteúdos foram criados pelo celular para serem vistos especialmente pelo próprio aparelho, fortalecendo assim as formas de produção, circulação, difusão e apreciação estética próprias ao *CorpoMobile*. Ressalto que todo o conteúdo que será compartilhado posteriormente como resultado da pesquisa, foi construído com um Iphone 6s. Neste tópico, vou discutir dois vídeos dos quatro que realizei nas experiências do *Gambiarrras do Corpomobile*, intitulados *Tecnocorpo* e *In-corpo-rar*.

O primeiro vídeo desenvolvido na pesquisa *Gambiarrras do Corpomobile* foi o *Tecnocorpo*, com duração de 2 minutos e 41 segundos, idealizado com baixos recursos, construído em um quarto adaptado como estúdio com fundo branco. Alguns suportes iluminativos simples foram usados, como: lâmpadas fluorescentes e led de cor âmbar. A proposta dialoga com as práticas tecnológicas que levaram o ser humano a experienciar corporeidades diferenciadas, novos conceitos de corpos, espaços e comunicações sendo postos em diálogo. Junto à artista pernambucana Klarissa Faye, foi pensado um figurino e as características visuais

da proposta. O edital era específico para criações que não aglomeravam pessoas, então as funções eram múltiplas, oportunizando às criadoras vivenciar diversos processos de organização da criação de um vídeo, roteiro, iluminação, direção, direção de arte, figurino, objetos de cena, edição, entre outras coisas que relacionam também o trabalho de pós-produção. *Tecnocorpo* foi o primeiro vídeo das experimentações do *CorpoMobile* e foi a apresentação estética de abertura dessa pesquisa. As imagens foram construídas para serem reproduzidas em redes sociais *Instagram* e *Youtube*, e para serem vistas nas interfaces dos celulares, atentando-se a questões de formatação de imagens e a duração do tempo do vídeo. O processo de construção do vídeo compreende várias etapas: concepção, construção da movimentação, captação da imagem e edição. Na concepção foi idealizado o roteiro, visual e figurino. A segunda etapa buscou entender como o corpo se movimenta na perspectiva do espaço físico dimensionado para a tela do celular, resultando em alguns encontros e experimentações, inclusive porque o espaço físico para gravação também era bastante pequeno. O processo de decupagem da imagem e de edição realizou-se na organização das imagens em algumas cenas de aceleração e desaceleração, sobreposição de uma imagem à outra, e aparecimentos e desaparecimentos de partes do corpo no campo da imagem. No processo para construir a trilha sonora, algumas etapas tiveram de ser cumpridas. Inicialmente, precisa-se ter um aplicativo para baixar músicas ou sons na internet, depois a mídia que foi baixada é exportada para um aplicativo de edição de áudio, e, posteriormente, a mídia editada foi aplicada ao layout da tela de edição do vídeo no aplicativo escolhido. A trilha sonora sugerida nesse vídeo foi inspirada no som da internet discada, uma singularidade do início dos suportes tecnológicos digitais do fim dos anos noventa para o início dos anos dois mil.



Fragmento do vídeo *Tecnocorpo* - Performance/direção e edição: Adovale
Fotografia e figurino: Klarissa Faye (2021)

A imagem 1 foi feita para ser uma postagem no aplicativo de rede social Instagram, e a imagem 2 foi para um recurso chamado *Story*, onde a imagem só fica visível por 24h, sendo produzida para visualização em telas verticais. As imagens foram construídas da seguinte forma: foram feitos alguns prints (captura da tela), e estas imagens foram exportadas para um aplicativo de edição de imagem chamado *PicsArt*. O processo de edição dessas imagens se dá pelo recorte de alguns membros e objetos que de alguma forma fazem parte da construção poética do pensamento visual da pesquisa. As figuras se transformam em corpos não comuns construídos por colagens digitais e sobreposições de imagens. O vídeo tem uma duração temporal curta, pensando na transitoriedade dos conteúdos publicados nas redes sociais.

Já o segundo vídeo da pesquisa *Gambiarra do Corpomobile*, intitulado *In-corpo-rar*, é uma videodança com duração de 3 minutos e 04 segundos. A estrutura do vídeo foi idealizada para ser realizada em um espaço físico específico, um prédio em construção do departamento de Hotelaria da Universidade Federal de Pernambuco. Em dias de chuva o local acumula bastante água possibilitando um efeito espelhado do corpo no reflexo da água, sendo este elemento um motivador da pesquisa visual para a proposta. O vídeo

também foi idealizado em algumas etapas: Pré-produção / concepção, trabalho de corpo junto a câmera, gravação, edição, construção da trilha sonora e divulgação. Na pré-produção, essa proposta partiu do ambiente físico e os reflexos das subjetividades. Um espaço físico estruturado, firme e inacabado, interagindo com um corpo moldado pelo risco de um chão molhado, escorregadio explorando e se adequando e dialogando com diversos espaços, comunicando e sendo comunicado numa relação de troca constante com a movimentação, o espaço físico e a câmera. O figurino foi construído e idealizado para a estrutura visual da proposta, tendo um papel relevante para as imagens criadas. A movimentação foi ensaiada no local de gravação, juntamente com experimentação do recorte da tela do celular. Vários espaços foram explorados, tivemos a sorte meteorológica de termos 3 dias de chuvas seguidos em Recife, sendo dois dias de experimentações e um dia de gravação.



Fragmento do Videodança *In-corpo-rar*. Direção, performance e edição: Adovalé. Captação de imagem e figurino: klarissa Faye.



Fragmento do Videodança *In-corpo-rar*. Direção, performance e edição: Adovale. Captação de imagem e figurino: klarissa Faye.



Fragmento do Videodança *In-corpo-rar*. Direção, performance e edição: Adovale. Captação de imagem e figurino: klarissa Faye

Na edição, foram usadas múltiplas técnicas, tais como sobreposição de imagem, indicação de movimento por close, aceleração, desaceleração do movimento, *stop motion*, entre outros. Todos os processos foram executados tecnicamente em aplicativos de celular, sendo uma realização minuciosa e bastante trabalhosa, justamente pela multiplicidade das linguagens técnicas e a organização de um pensamento estético. Dentre as diversas técnicas utilizadas no vídeo, explico como foram feitas as cenas de *stop motion*: alguns fragmentos de algumas imagens específicas foram transformados em fotos; posteriormente

as fotos foram transferidas para um aplicativo de edição de imagens. No App (aplicativo), as imagens foram modificadas, uma por uma, e depois foram salvas e exportadas para um segundo App, agora com a função de edição de vídeo, para, assim, serem recriadas as imagens em movimento. Foram editadas cerca de 140 fotos, para cerca de 10 segundos de vídeo. São processos que levam algum tempo para sua execução. O processo da trilha foi bem parecido com o vídeo anterior, sem mudar muitas execuções, só questões estéticas sobre sonorizações. Criei peças gráficas em parceria com a Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFPE e a divulgação ficou inicialmente a cargo da UFPE, depois por mim nas minhas redes sociais pessoais. Esses foram os vídeos criados na pesquisa *Gambiarras do CorpoMobile*. No mesmo ano de 2021 a pesquisa do *CorpoMobile* foi contemplada pelo Edital de Formação e Pesquisa da Lei Aldir Blanc através da Fundarpe, Secretaria de Cultura do Governo do Estado de Pernambuco, e Secretaria Especial de Cultura e Ministério do Turismo do Governo Federal. O projeto consiste em uma revista digital, na qual os conteúdos sobre o *CorpoMobile* são armazenados. A revista¹ contém escritos, interatividade digital e os vídeos e trabalhos aqui citados, além dos outros dois. Também neste caso, a revista foi idealizada para ser vista na interface dos celulares, aproximando o público da condição de telespectador, no entendimento de que a arte que está sendo criada é para ser vista em um dispositivo com tela.

O pensamento de intermedialidade entre o corpo e o celular está sendo a forma que tenho encontrado para poder fruir novos conceitos em dança, percebendo-os como produtores e coautores de recentes formas de produzir conteúdos para dança na digitalidade. O *CorpoMobile* se estrutura nas formas do fazer, de forma que podemos dizer que a dança que aí se apronta é coerente com a ideia de provisoriedade do *corpomídia* e, como tal, aproxima-se da performatividade do *fazer-dizer* do corpo do qual trata Jussara Setenta (2008, pp. 50 e 51):

Os diferentes fazeres da da dança obedecem então, [sic] a dinâmicas distintas para a produção da fala. O falar despreocupado com propostas inventivas se aproxima mais de arranjos para enunciados de um discurso já referenciado. No falar que se inventa, e que pode ser traduzido num falar performativo, o processo tende a subverter e desestabilizar as referências.

¹ O link da revista vai estar nas referências bibliográficas.

Como se trata de atos de fala que existem na e como linguagem, cada proferição precisa buscar os materiais que melhor lhe sirvam. [...] Entender a produção em dança como um fazer que é dizer pode ser a expressão alternativa de perceber no corpo condições de provisoriamente e transformação. O falar da dança pode ser encontrado no falar da performatividade, do corpomídia, e da política da diferença que produz diferentes modos de organização a partir do trânsito das fronteiras. E o que colabora para a constituição da fala-ação da dança são os atos performativos produzidos por um processo instável, contraditório, inacabado.

Dessa forma, não existe de antemão um modo de se mover como *CorpoMobile*. Este princípio consiste apenas na relação de corpos com seus dispositivos móveis, e os *dizeres*, os discursos a serem pronunciados para o mundo, com as questões que nos acometem na contemporaneidade (incluindo as nossas necessidades de reinvenção para sobreviver e resistir) serão tantos quantos forem os *fazerem* a partir desta relação.

Aqui cabe realçar uma dimensão política importante desses fazeres e dizeres: para além de relativa democratização de recursos artísticos, a possibilidade de eles darem a ver singularidade que se insurgem contra uma suposta robotização em massa que uma visão mais apocalíptica das tecnologias parece defender (o que não negligencia que esta robotização também acontece em boa parte da população, em especial no que diz respeito às manipulações das micros às políticas). Por outro lado, existe esta realidade de sempre ser possível a singularização de uso, em especial quando se trata de criações artísticas, que já são de antemão políticas. Produzir artes do corpo em formatos contemporâneos e digitais, sendo o dispositivo celular um auxiliar importante deste conceito, parece amplificar a ideia de que não existe um pensamento prescritivo para realizar dança na contemporaneidade, abrindo espaço para pensamentos de novas corporeidades, que talvez um estudo futuro possa melhor analisar e procurar identificar como essa corporeidades articulam também uma diversidade de modos de aparição como *CopoMobile*.

Considerações Finais

Diante das relações que são elencadas nesse texto, pode-se afirmar que a tecnologia compõe processos de coevolução entre corpo e ambiente, englobando nestes processos outras transformações culturais, tais como os fazeres artísticos

e, dentre eles, a dança. Atualmente é experienciada na digitalidade uma das novas possibilidades dramáticas de fruição em dança, dialogando com diversas linguagens das artes digitais. A dança se fortalece na interação com a digitalidade e ganha potência na relação com outros dispositivos que dão subsídios para criações artísticas virtualizadas, a exemplo do celular. O *CorpoMobile* é a ação de interação comunicacional, entre o corpo físico, o celular e a digitalidade, experienciando conteúdos para a dança digital e contribuindo para o pensamento das danças contemporâneas.

Percebe-se no *CorpoMobile* uma possível autonomia na relação de produzir dramaturgias em danças, dando margem ao artista criador experienciar resultados de várias corporeidades na disponibilidade dos recursos digitais, entendendo a presença dos dispositivos móveis na participação diária do ser humano contemporâneo. Com o acesso aos dispositivos e a possibilidades de criações em dança, o portador do celular tem a chance de experienciar a construção de imagens que comunicam subjetividades de corporeidades singulares enriquecendo, assim a participação de diferentes corpos físicos e virtualizados que extrapolam e até desestabilizam os ideias de fruição do belo como única experiência estética possível no campo da dança. Todas as pessoas que portam um celular e se interessam por dança têm a oportunidade de apreciar de diversas formas a dança, atualmente. A digitalidade se faz presente em todos os aspectos das nossas vidas, então será favorável pensar que dispor uma atenção a essa proposta é requalificar o pensamento de produção de conteúdos dramáticos nas danças contemporâneas. O Corona, o vírus mortal tornou compulsória uma reorganização da forma de produção artística em dança, projetando passos sem retorno. A dança nunca mais será a mesma nas suas formas de fazer e apreciar, depois da popularização das possibilidades em relação à virtualidade, ampliando o escopo de *CorpoMobile*, da condição de escolha para contingência, o que, por um lado, também pode ser bastante preocupante e isso não pode ser negligenciado, bem como seus efeitos. Por outro lado, tal transformação implica alargar a imaginação para pensar a produção de novas dramaturgias em dança.

O *CorpoMobile* continua com a sua produção na construção dos últimos vídeos referentes à pesquisa do *Gambiarras do Corpomobile*, que serão expostos na revista virtual que hospeda conteúdos da proposta. O *CorpoMobile* é um conceito guarda-chuva, que dá conta de tratar de um tipo de criação que parte da relação corpo/dispositivo móvel, portanto, não consegue prever os acontecimentos que podem surgir em experiências referentes à proposta, consistindo num campo vasto de investigações.

Por ora, penso que foram alcançados os objetivos de entender os passos iniciais para uma sistematização do *CorpoMobile*, para futuros desdobramentos que o *CorpoMobile*, e suas vastas possibilidades de estudo, também me despertam. Detectar em âmbito nacional artistas fazedores de experiências que contribuam para a pesquisa do *CorpoMobile*; mapear e pensar as diferentes experiências que cabem neste princípio; contribuir para processos de ensino e aprendizagem; ou ainda conceber projetos em que o trabalho com a ideia de *CorpoMobile* possa alcançar outros agentes de variados contextos sociais, incluindo os periféricos, para produção de subjetividades e produção de discursos crítico sobre o real. Todos estes são interesses que poderão desdobrar-se deste estudo.

Referências

ARAÚJO, Ana Talita Torres de; OLIVEIRA, Lara Seidler de. Estudos Sobre o Tik Tok: Corpo Híbridos Processos Educativos Autônomos em Dança. Associação Nacional de pesquisadores em dança, Coleção quais mudanças estão por-vir? trânsitos, poéticas e políticas do corpo, Salvador, Bahia. Disponível em: <<https://portalanda.org.br/wp-content/uploads/2020/12/ANDA-2020-EBOOK-5-DAN%C3%87A-E-TECNOLOGIA.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

BITTENCOURT. A; SETENTA. J. O corpo mídia que dança: processos enunciativos de significação. Texto apresentado no I Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, realizado em Salvador, Bahia, entre 14 e 15 de abril de 2015. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecul2005/AdrianaBittencourteJussaraSetenta.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

BITTENCOURT, Alessandra Torres. A influência da tecnologia na dança. Paraná. 2005. Disponível em:

<https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAnica/Copy%20of%20Artigos/a_influencia_da_tecnologia_na_danca.pdf> Acesso em: 17 ago. 2021

FEENBERG, Andrew. *O QUE É A FILOSOFIA DA TECNOLOGIA ?* Conferência pronunciada para os estudantes universitários de Komaba, junho, 2003, sob o título de "What is Philosophy of Technology?". Tradução de Agustín Apaza, com revisão de Newton Ramos-de-Oliveira. Disponível em:

<https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf> Acesso em: 17 ago. 2021.

FRINHANI, Ana Carolina. SERPENTINE DANCE: Simbiose entre Corpo, Dança e Tecnologia. Salvador, Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. 2017. Disponível em:

<<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28025/1/Ana%20Carolina%20Frinhani%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>> Acesso em: 17 ago. 2021.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. Por uma teoria do corpomídia. In: GREINER, Christine (org). **O corpo: pistas para estudos interdisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005. pp. 125-136. Disponível em:

<<https://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz61162410109.jpg>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

JUNIOR, Henrique de Campos. Muito além da voz, panorama e desenvolvimento do negócio da indústria do entretenimento móvel no Brasil. Dissertação apresentada à Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2007. Disponível em:

<<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/2334/166828.pdf?sequence=2>> Acesso em: 17 ago. 2021

OLIVEIRA, Eva Aparecida. A técnica, a techné e a tecnologia. **Intinerarius**. Revista eletrônica do Curso de Pedagogia do Campus de Jataí - UFG. Vol. II, no. 5, jul-dez, 2008. pp. 1-13. Disponível em:

<<https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/20417/19175>>. Acesso em 16 ago. 2021.

Resumo VARGAS, Milton. Técnica, Tecnologia e Ciência. Revista Educação & Tecnologia, Curitiba, n.6, p. 178-183, 2003. Disponível em:

<<http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/revedutec-ct/article/viewFile/1084/687>> Acesso em: 17 ago. 2021.

RIBEIRO, Natália Pinto da Rocha. DANÇA DIGITAL: UMA EMERGÊNCIA POÉTICA DO CONTEMPORÂNEO. Encontro Nacional de Arte e Tecnologia, Bahia, UFBA, 2013). Disponível em: <<https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/NataliaRibeiro.pdf> > Acesso em 17 ago. 2021.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital**. Salvador: Edufba, 2006.

SETENTA, Jussara Sobreira. **O fazer-dizer do corpo**: dança e performatividade. Salvador: Edufba, 2008.

SCHULZE, Guilherme Barbosa. VI Congresso de Pesquisa e Pós Graduação em Artes Cênicas. São Paulo, 2010. Disponível em:

<<http://www.portalabrace.org/vicongresso/pesquisadanca/Guilherme%20Barbosa%20Schulze%20-%20Um%20olhar%20sobre%20videodan%20em%20dimens%20es.pdf>>

Acesso 17 ago. 2021.

SILVA, Ticiane Mara da; TEIXEIRA, Talita de Oliveira; FREITAS, Sylvia Mara Pires de. *Ciberespaço: uma nova configuração do ser no mundo*. *psicol. rev.* (Belo Horizonte) vol.21 no.1 Belo Horizonte jan. 2015. Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000100012> Acesso em 17 ago. 2021.

VILELA, Lucila. LOÏE FULLER: MOVIMENTO E CAPTURA. Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética, X Edição, Universidad de Barcelona, Espanha. 2012. Disponível em:

<<https://editora.pucrs.br/anais/apcg/edicao10/Lucila.vilela.pdf>> Acesso em: 17 Ago. 2021.

MEIRELLES, Fernando. Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. portal.fgv.br. São Paulo, 8 junho, de 2020. Disponível em:

<<https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>> Acesso em: 16 de jul. de 2021.

