

A “outra coisa”: ensino de composição artística mediado por vídeo e o uso de tecnologia como estratégia no contexto da pandemia covid-19**The “other thing”: teaching of artistic composition mediated by video and use of technology as a strategy in the context of the covid-19 pandemic**

Mariana Baruco Machado ANDRAUS*

RESUMO: Este artigo tem por objetivo refletir sobre relações entre dança e tecnologia dentro do período do isolamento social imposto pela pandemia covid-19, procurando analisar repercussões da transposição do formato presencial para o remoto.**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de dança. Dança e tecnologia. Pandemia covid-19.**ABSTRACT:** This paper aims to reflect on the relationship between dance and technology during the period of social isolation imposed by the pandemic covid-19, analysing the repercussions of transposing the live format to the remote format.**KEYWORDS:** Dance teaching. Dance and technology. Covid-19 pandemic.

1 Introdução

Em 2020 o globo terrestre foi assolado pelo contexto da pandemia covid-19 e universidades do mundo todo precisaram repensar, rapidamente, suas estratégias de ensino para a gestão do ano acadêmico de milhões de estudantes. No Brasil não foi diferente: as universidades brasileiras estiveram à frente da necessária ação de, via resoluções, suspender as atividades presenciais para controle do contágio e tentativa de achatamento da curva de transmissão do vírus entre os membros de sua comunidade, compreendendo tanto o corpo discente quanto o corpo de servidores docentes e não docentes. Na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), todo o corpo docente foi conclamado a pensar, em respeito às características das áreas, sobre estratégias de adaptação a esse novo contexto, que perduraria por sucessivos meses e, possivelmente, anos, como já se prenunciava desde as fases iniciais.

De todo o conjunto de experiências emergiu a percepção de que existe uma contribuição teórica importante para uma reflexão expandida sobre as fricções entre dois campos de conhecimento distintos, artes e comunicação, no que concerne às relações entre presença e distanciamento digital.

Apresento, de forma específica, minha realidade como professora no 1º semestre de

* Doutora em Artes da Cena pela Universidade Estadual de Campinas. Docente do Departamento de Artes Corporais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4460-8555>. E-mail para contato: mandraus@unicamp.br.

2020: estava responsável pela disciplina AD724 – Artes Corporais do Oriente I, disciplina na qual tenho a maior possibilidade de concentrar os conhecimentos de todo meu percurso como pesquisadora¹. A disciplina tem uma ementa ampla², que me permite definir conteúdos programáticos diferentes, a depender do semestre do oferecimento, que variam entre artes marciais (*gongfu*) e danças indianas. No 1º semestre de 2020 eu concentrei o conteúdo programático no *gongfu*, trabalhando especificamente com técnicas de contato (técnicas de imobilização e queda do oponente que fundamentaram a criação do Contact Improvisation³, que aparece em outras disciplinas e atividades eventuais do curso de graduação em Dança⁴).

Logo nas primeiras reuniões com a pró-reitoria de graduação e coordenadores o desafio desta disciplina já se revelou. Eu dizia: “No meu caso, o contato físico, além de ser metodologia de ensino, é o próprio conteúdo da disciplina. Não é, portanto, uma situação tão simples quanto fazer um treinamento para usar Moodle, Zoom, Google Meet ou quaisquer outras ferramentas. Qualquer alteração que eu vier a fazer mudará substancialmente os meus objetivos de ensino. O objetivo é ensinar técnicas de contato. Posso fazer a adaptação para o esquema emergencial remoto, mas preciso de tempo para refletir sobre o problema”. Essa mesma fala fui repetindo em várias reuniões e, também, com a turma que estava sob minha responsabilidade na disciplina. Afinal, eu precisava, como professora, escutar os estudantes

¹ Minha trajetória como pesquisadora na área de artes inicia-se com pesquisa de mestrado desenvolvida entre 2001 e 2004, que resultou na defesa da dissertação “A poesia da luta: um olhar voltado para um olhar voltado para a gestualidade do estilo de Gong Fu louva-a-deus como estímulo para uma criação coreográfica” (ANDRAUS, 2004), segue com pesquisa de doutorado que resultou na defesa da tese “Dança e arte marcial em diálogo: um estudo sobre o sistema de *gongfu* louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança” (ANDRAUS, 2012), e posteriormente desemboca para pesquisa mais ampla no campo das artes asiáticas, como novo foco em danças indianas (especificamente Odissi), que desenvolvo desde 2012 paralelamente aos estudos de *gongfu*. Atuo, portanto, no estudo de artes asiáticas ininterruptamente há vinte anos.

² Ementa: “Apresenta e familiariza o aluno com as técnicas corporais do Oriente. Aborda os princípios que regem as artes corporais orientais, enfocando os seus aspectos práticos e teóricos” (SITE DA DIRETORIA ACADÊMICA DA UNICAMP, 2020).

³ Contact Improvisation é uma técnica desenvolvida pelo coreógrafo norte-americano Steve Paxton criada a partir de fundamentos de Aikido, arte marcial japonesa fundamentada em princípios de imobilização e queda do adversário. Na tese, propus uma forma de apropriação das técnicas de contato alternativa àquela preconizada por Steve Paxton (e utilizei técnicas de chin-na, que são equivalentes às do Aikido, porém no contexto das artes marciais chinesas). No Contact Improvisation, os improvisos são concebidos para durar; eu incorporei a noção de conflito cênico e a terminalidade inerente à luta, criando outro tipo de dinâmica em improvisações que partem exatamente dos mesmos princípios físicos que os do Contact Improvisation. Na disciplina Artes Corporais do Oriente, portanto, os estudantes do curso de graduação em Dança têm oportunidade de conhecer e compreender as raízes do Contact Improvisation (que são princípios de contato oriundos do universo das artes marciais) e investigar novas formas de criação a partir desses mesmos princípios, diferentes daquelas que existem no contexto do Contact Improvisation.

⁴ Como se pode observar na nota anterior, há um recorte que tem em vista colocar a disciplina em diálogo com o atual projeto pedagógico do curso. Acrescento a informação de que esta ponte foi vislumbrada ainda nos anos 1980 (época da criação do curso) pela fundadora do curso e criadora do projeto pedagógico original, Profa. Dra. Marília de Andrade, que orientou minha pesquisa de mestrado na Unicamp entre 2001 e 2004.

para elaborar esse novo programa de curso, um programa que se mantivesse fiel à ementa e, ao mesmo tempo, que fosse factível em esquema remoto.

Fui percebendo que em outras áreas de conhecimento (não apenas artísticas, mas de forma geral) o ensino via Google Meet ficava prejudicado, mas não inviabilizado. É possível afirmar que a dança e o teatro foram áreas que muito sofreram em decorrência da premente necessidade de adaptação, o que se percebia no cotidiano das discussões sobre as adaptações para o esquema remoto. São, afinal, as ditas “artes presenciais”. E não existe presença na ausência. O contato virtual pode até ser considerado uma forma de presença, mas não é, essencialmente, aquela mesma “presença” que a presença local possibilita concretizar.

Em um segundo momento, vimo-nos atônitos com reclamações de estudantes que diziam que os professores estavam “fazendo EAD” sem ter preparo para tal. Desenrolou-se, a partir desta crítica, uma enorme reflexão para que pudéssemos responder, com segurança: “Não estou fazendo EAD, nem pretendo fazer EAD. Estou buscando uma outra coisa”.

Este artigo é sobre essa “outra coisa”. Passei a nomeá-la, em maio de 2020, de “estudo de criação mediado por vídeo”, situando-a na perspectiva de uma estratégia emergente no intuito de atender a um plano emergencial de adaptação das atividades de ensino ensejado pela universidade. Um processo de adaptação que, a despeito de ter sido penoso, trouxe achados interessantes, sobre os quais vale a pena pesquisar e refletir para ressignificar o tema da presença nas artes presenciais, como se pretende neste texto.

2 Pressupostos teóricos: o uso de redes sociais e relações entre artes e comunicação

Em trabalho anterior, publicado em 2015, eu já havia problematizado o tema do uso de redes sociais para difusão de conhecimento – que, na área de artes, ainda consiste em desconfortável tabu:

Na última década, é crescente o acesso a uma considerável produção de videodanças, divulgada principalmente em festivais e em sítios da internet. O YouTube, por exemplo, é um importante canal de veiculação de vídeos. Apesar de poder ser considerado um canal de massificação do conhecimento, é, antes disso, um potencial meio de difusão e ampliação de fronteiras entre o que se produz academicamente e a sociedade. Adentrando o âmbito das redes sociais, o Facebook tem sido usado por artistas, mas a dinâmica da própria rede – as postagens dos usuários são geralmente vistas por seus amigos, ou amigos de amigos, a depender das configurações de conta que ele escolhe – leva a reincidir o problema de apenas artistas, ou públicos ligados ao mundo artístico, terem acesso a conhecimentos em arte. Isso reflete dinâmicas sociais nas quais os sujeitos tendem a procurar por seus pares; então, suas redes são parametrizadas e o conhecimento fica com sua difusão

restrita apenas àqueles que já são potenciais fruidores (WILDHAGEN, ANDRAUS, 2015, p. 138).

Ao mesmo tempo em que o uso de redes sociais assusta pela ideia de que as pessoas poderão passar a ir cada vez menos ao teatro, por outro lado esse é um acesso que elas já comumente não tinham, especialmente no Brasil, com suas abissais desigualdades sociais. Nesse sentido, a pandemia covid-19 potencializa um conflito que já estava posto e coloca em xeque artistas da cena – que, neste exato momento em que escrevo este artigo, estão divididos entre recusar o “novo normal” ou entender que podem ter um papel importante, talvez fundamental, na reflexão sobre o que queremos, como humanidade, em matéria de contato e de presença. O artista presencial é uma excelente voz contraditória nessa discussão.

Considerada, ainda, a crise democrática vivida pelo país, é tempo de incluir e dar espaço para vozes divergentes ao perseguir novos pensamentos sobre artes e comunicação. As redes sociais, em particular, são um ambiente tão ambíguo quanto falsamente acolhedor para o sujeito angustiado em situação de confinamento, em sua casa, sem a necessária profundidade – que lhe foi furtada por um longo processo histórico excludente de acesso à arte e à cultura – para, diante de um “conteúdo”, não reagir apenas “curtindo” ou “não curtindo”. De onde virá essa profundidade se o artista contemporâneo brasileiro não tiver voz e espaço nesse “novo normal”? Esta é a premissa que me faz, como artista e educadora, entender ser importante o esforço de artistas se incluírem no debate sobre criação artística em sua relação com o campo da comunicação e sobre o uso de tecnologias (sejam vídeos, redes sociais ou outras), para exercer um lugar de fala e de pavimentação das vias por sobre as quais as áreas de conhecimento sedimentam seus próprios “cortejos”.

2.1 Técnicas intermidiáticas no campo das artes: pioneirismo e tensões

A arte tem um papel fundamental na perspectiva da educação continuada e do exercício da cidadania por cidadãos adultos que já não ocupam os bancos escolares e que se informam exclusivamente pelos meios de comunicação.

É preciso lembrar aqui que muitos equipamentos de edição de vídeo e softwares de computação gráfica, sobretudo no cinema, foram desenvolvidos com grande colaboração de artistas, sobretudo artistas do vídeo. Então, isso não quer dizer que o artista deva se adaptar à técnica ou tecnologia, como se fosse algo externo a ele. Trata-se de uma relação recíproca, em que os softwares são feitos pelos artistas na tentativa de modificar suas ferramentas,

conforme a necessidade, mas o artista também precisa compreender os processos maquínicos para poder tirar maior proveito deles. Ed Bennet, em seu artigo “Colaboração entre artistas e técnicos” (1997), explica sobre a importância dessa relação entre engenheiros e artistas na produção de arte que pressupõe saberes eletrônicos. No artigo ele cita sua experiência com Eduardo Kac, em 1989, quando desenvolveram juntos um aparelho sem fio, onde as pessoas pudessem enviar e receber imagens através da linha telefônica (NOVAIS, 2014, p. 32)

Um exemplo icônico de pesquisa desenvolvida no campo da dança alicerçada na relação com a tecnologia são os experimentos de Loie Fuller com iluminação realizados em finais do século XIX. Em *La Danse Serpentine*, de 1892 (SPETACLES SÉLECTION, 2021), a bailarina manipula um figurino farto em tecidos que desenham movimentos no espaço com projeção de luzes de diferentes espectros, causando o efeito de mudanças constantes na cor do figurino. Outros experimentos com maior fundamentação tecnológica tiveram espaço nas décadas subsequentes, avançando pelo século XX nos campos do teatro, da dança, das artes visuais, antes mesmo da chegada das tecnologias de comunicação ao Brasil.

Com a chegada das novas tecnologias de comunicação ao Brasil por volta de 1970, Waldemar Cordeiro deu início a uma produção que lhe rendeu o título de pioneiro da via eletrônica das artes no Brasil, sendo que, em 1968, Cordeiro já trabalhava em parceria com o engenheiro Giorgio Moscati. Pedro Xisto deu início à poesia digital brasileira e nesta mesma época, já surgia a videoarte.

Um pouco mais tarde, surgiram as videoinstalações e as ambientações multimídia. “Embora a arte da instalação, em geral, e a videoarte, particularmente, tenham nascido no ambiente contestatório antimuseus dos anos 60 e 70, ironicamente os museus e galerias avidamente absorvem esse tipo de arte”. Isto porque, segundo Lucia Santaella, estes ambientes estão ligados a percepções de espaço cultural, os quais têm a função de promover uma maior participação do observador, “pois foi imediatamente atada ao léxico crítico da escultura e outras práticas similares” (BALESTRINI, 2005, p. 285).

Santaella seguiu com seus estudos sobre arte e técnicas intermediárias em um vasto conjunto de livros e artigos. No artigo “Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia” (SANTAELLA, 2014), a autora analisa, à luz do pensamento de Bakhtin, especificamente a dinâmica da rede Facebook:

Nunca, tanto quanto agora, a teoria dialógica de Bahktin se fez tão presente e relevante. Em um trabalho anterior (MITTERMEYER e SANTAELLA, no prelo), realizamos, à luz da dialogia bakhtiniana, o estudo dos principais recursos oferecidos ao usuário pela plataforma Facebook: curtir, comentar, compartilhar. Curtir serve para o usuário aprovar a informação publicada e

para conectar-se com a informação, acompanhando assim os desdobramentos da informação pelo recurso Notificações. Comentar possibilita agregar à informação publicada um comentário, que pode conter textos, links; estes podem remeter a outros sites, textos, imagens, vídeos, em qualquer lugar da web. Compartilhar permite que o usuário divulgue uma determinada informação, fazendo com que ela se movimente e se espalhe pela plataforma e pela web em geral.

Traço primordial dos processos de comunicação na web, a interatividade alcança seu clímax nas redes sociais digitais e nos games (SANTAELLA, 2014, p. 207).

Nesse mesmo artigo, Santaella propõe a ponte entre as distintas linguagens artísticas e o ciberespaço como ambiente comunicacional:

A multimídia, por sua vez, consiste na hibridação, quer dizer, na mistura de linguagens, de processos sógnicos, códigos e mídias. Infelizmente, têm sido pouco lembradas e trabalhadas as mudanças substanciais na constituição das linguagens humanas que o mundo digital introduziu e que se manifestam nas misturas inextricáveis entre o verbal, o visual e o sonoro. O ciberespaço se apropria e mistura, sem nenhum limite, todas as linguagens pré-existentes: a narrativa textual, a enciclopédia, os quadrinhos, os desenhos animados, o teatro, o filme, a dança, a arquitetura, o design urbano etc. Nessa malha híbrida de linguagens, nasce algo novo que, sem perder o vínculo com o passado, emerge com uma identidade própria: a multimídia, esta que é responsável pelo que este artigo está propondo sob o conceito de gêneros discursivos híbridos, o que implica conceber a discursividade como necessariamente multimidiática (SANTAELLA, 2014, p. 212).

Esta seria uma das razões pelas quais se faz importante um estudo sobre ensino de composição artística mediado por vídeo nesse novo momento que se interpõe em um futuro próximo: pode-se dizer que as relações entre arte e tecnologia evoluem, por vezes, tergiversadas pelo campo da arte. Há tensões nesse meio de campo. Ao mesmo tempo em que é no campo das artes que muitas das possibilidades multimidiáticas emergiram e emergem, não raro o próprio campo, em nome de um desejo de artesanaria, acaba por repulsar esses achados: “Santaella aponta que o mesmo ocorreu com as técnicas multimidiáticas, que tiveram a origem no teatro e na dança em finais dos anos 60, sendo que estas técnicas foram rapidamente submergidas pelo teatro oficial” (BALESTRINI, 2005, p. 286).

Nas artes presenciais essa tensão encontra um peculiar espaço para ecoar, tendo em vista o essencial valor do toque, do contato e da presença na evolução histórica dessas artes. A pandemia covid-19 traz novamente à tona esta tensão, tornando imperativo o distanciamento, e mais fortemente pulsante o desejo de presença.

2.2 A “outra coisa”: diferenças entre videodança e ensino de dança mediado por vídeo

No meio do percurso de transposição das atividades de ensino para o ambiente virtual, na disciplina AD724 - Artes Corporais do Oriente I, um novo problema, mais específico, se anunciou: videodança é um termo que existe; é “algo”, e este algo não se resume a filmar uma dança e projetá-la em vídeo. É uma forma de arte específica que nasce do entrecruzamento entre as linguagens da dança e do vídeo (WILDHAGEN, ANDRAUS, 2015). Eu já vinha, há alguns anos, desenvolvendo reflexões sobre este tema. Vinha, desde 2014, me debruçando sobre as relações entre o vídeo e a cena, pois nunca quis adentrar exatamente a área da videodança, embora tenha uma paixão pelo tema da projeção de vídeos sobre cena presenciais. Não quaisquer vídeos: vídeos que tenham independência narrativa e que, ao mesmo tempo, componham junto com a cena um roteiro que faça sentido, em alusão à Gestalt:

Gestalt é uma palavra alemã, hoje adotada no mundo inteiro, pois não há equivalente em outras línguas. *Gestalten* significa “dar forma, dar uma estrutura significante”. [...]. Nossos dicionários comuns só registraram, até agora, o primeiro sentido, histórico, de *psicologia* da Gestalt, teoria segundo a qual nosso campo perceptivo se organiza espontaneamente, sob a forma de *conjuntos estruturados e significantes* (“formas boas” ou *gestalts* fortes e plenas). A percepção de uma totalidade – por exemplo, um rosto humano – não pode se reduzir à soma dos estímulos percebidos, pois *o todo é diferente da soma de suas partes* – assim, a água é diferente do oxigênio e do hidrogênio! Da mesma maneira, *uma parte num todo é algo bem diferente desta mesma parte isolada ou incluída num outro todo*, porque ela extrai propriedades particulares de seu lugar e função em cada um deles: assim, num jogo, um grito é diferente de um grito numa rua deserta, estar nu embaixo do chuveiro não tem o mesmo sentido que passear nu pela rua (GINGER, 1995, p. 13).

Orientei vários trabalhos de conclusão de curso⁵ e pesquisas de iniciação científica entrecruzando as artes da dança e do vídeo, que culminaram em espetáculos com vídeos projetados sobre a cena, e escrevi artigos tanto sobre videodança (WILDHAGEN, ANDRAUS, 2015) quanto sobre os espetáculos dirigidos (ANDRAUS, 2018a; ANDRAUS, 2018b).

No artigo “Videoscene as a possibility of scenic time resignification and expansion”

⁵ Para mais fotos, vídeos e informações sobre publicações, ver portfólio on-line da autora: <https://sites.google.com/g.unicamp.br/mariana-andraus/>

(ANDRAUS, 2018b) fiz um levantamento sobre os termos videodança e videocena e identifiquei que ainda eram escassas, naquele momento, publicações acadêmicas sobre videodança⁶, e nulas aquelas sobre o termo videocena. Videocena foi um neologismo que criei para expressar a obra em vídeo que, mesmo tendo sentido em si mesma, em conjunto com a cena presencial compõe um sentido outro, que a transcende (como obra). Isso justifica o fato de este artigo não ter muitas referências bibliográficas sobre o tema da videodança em particular: ele nasce de uma prática, em uma perspectiva metodológica na qual a teoria persegue a prática (visto ser essa uma característica da própria área de artes), e que não é exatamente a prática da criação de videodanças. A prática em questão era a de criar vídeos para serem projetados sobre a cena presencial e, juntamente com ela, compor uma dramaturgia, em sentido mais próximo ao de dramaturgia clássica, teatral, do que ao da chamada “dramaturgia da dança”, focada no estudo da ação e que divergia bastante dos propósitos de todos esses trabalhos.

3 Metodologia: exemplificação da estratégia adotada para ensino remoto em relação à estratégia usada no modo presencial para os mesmos objetivos de ensino

Antes de explicar a estratégia adotada para o ensino remoto na disciplina AD724-Artes Corporais do Oriente I, recapitulo alguns aspectos que desenvolvi na tese de doutorado que justificam as estratégias que utilizo para relacionar a arte marcial com a dança como estratégia na disciplina em seu formato presencial.

Em resumo, argumentei na tese que o caráter de autocuidado, que muitas vezes a comunidade da dança espera que seja a grande contribuição da arte marcial para a dança, não era a melhor coisa que a arte marcial tinha a oferecer, pois a própria história da dança – especialmente a dança moderna norte-americana, nas figuras de Martha Graham e Merce Cunningham, entre outros – já tinha se incumbido de absorver essa contribuição (WHEELER, 1984), que se reflete em várias técnicas de dança que surgiram posteriormente na segunda metade do século XX – inclusive e, especialmente, aquelas circunscritas ao campo da

⁶ Esse levantamento foi feito entre 2016 e 2017 e carece de atualização, pois nos últimos anos começaram a ocorrerem eventos específicos sobre videodança, como o Festival Sans Souci Brasil (<https://www.sanssoucibrasil.com/>), em geral de natureza não acadêmica, e que não culminam em artigos originais sobre o tema. Faz parte dos propósitos desta pesquisa realizar essa atualização, procurando identificar se os artistas que participam desses eventos publicam sobre sua experiência em outros veículos (periódicos especializados da área de artes, por exemplo).

chamada “Educação Somática”⁷. Propus à época que, em vez deste caminho, havia um outro mais interessante, que seria expor bailarinos ao treino de luta tal como ele é, pois o treino de luta exige do artista marcial uma agilidade de reação que não se verifica em todos os treinamentos de dança.

Assim, a parte prática de minha pesquisa de doutorado envolveu instrumentalizar os alunos com os seguintes repertórios: 1) algumas técnicas (selecionadas) de aplicação de luta – as chamadas técnicas de contato; e 2) um repertório básico de técnicas de improvisação comuns no campo da dança (espelho, estímulo-resposta, entre outras). Até hoje, como professora da disciplina Artes Corporais do Oriente, mantenho essa fase de ensino desses repertórios, com o propósito de equalizar a turma pois, por ser uma disciplina eletiva, costumam se matricular nela estudantes do 2º, do 3º e do 4º ano do curso de graduação em Dança misturados, e ainda estudantes de outros cursos do Instituto de Artes (Música, Artes Cênicas e Artes Visuais).

Depois de dois meses nessa fase de equalização de repertórios, iniciei um processo de formar duplas de trabalho para estudos improvisacionais. Nessa fase, munidos de algumas regras e dos repertórios trabalhados, os estudantes vão conhecendo e reconhecendo os padrões de funcionamento do outro em uma improvisação⁸. Aqui está o gancho que me possibilitou transpor o ensino para as aulas remotas: na aula presencial, essas duplas tendem a se formar por afinidade, e as mesmas pessoas tendem a trabalhar sempre juntas e desconsiderar outras pessoas, outras possibilidades⁹. No esquema remoto, e com cada aluna trabalhando em sua casa, solicitei que gravassem solos e estipulei todas as regras para a criação - escolha de objetos, de roupas, do local da casa e do(s) enquadramento(s) para a filmagem -, porém quem formou as duplas fui eu mesma, em momento posterior (ao editar os vídeos em trios), praticamente sem conhecer as alunas, pois havia dado uma única aula presencial para esta

⁷ Fortin define Educação Somática como “a arte e a ciência de um processo relacional interno entre a consciência, o biológico e o meio ambiente, estes três fatores sendo vistos como um todo agindo em sinergia” (FORTIN, 1999, p. 40).

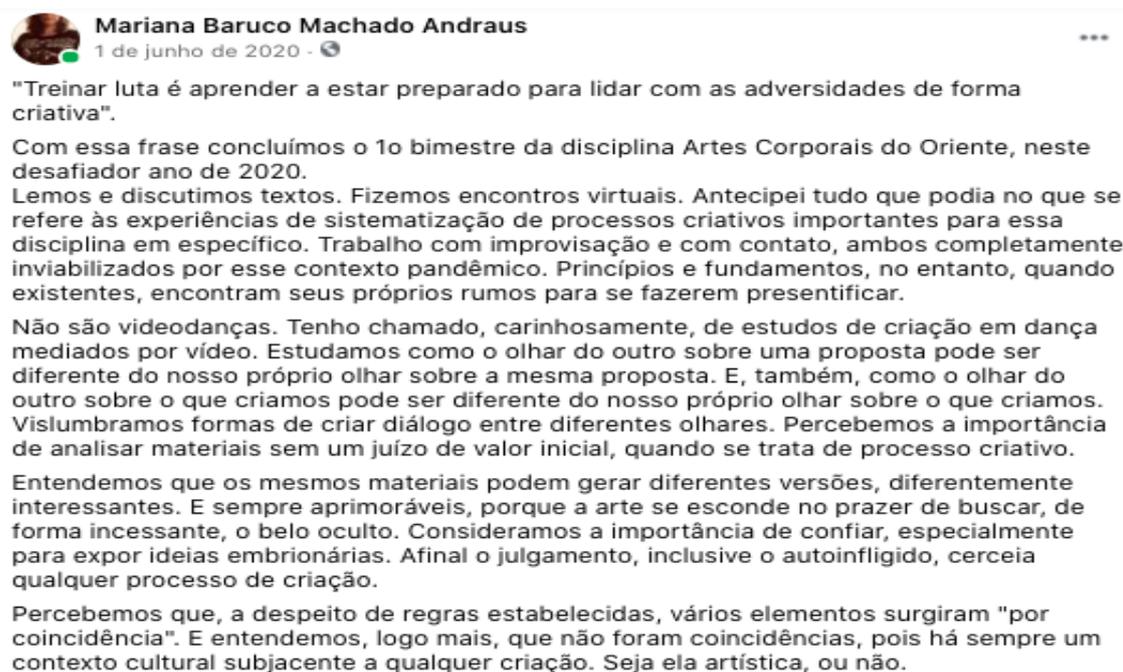
⁸ Existe um conjunto específico de técnicas do sistema de gongfu louva-a-deus, chamado Sap Yeet Fart, no qual os estudantes repetem as mesmas sequências variando o parceiro e, com as constantes trocas de parceiros, vão percebendo as diferenças de tônus muscular, flexibilidade, força e resistência muscular empregadas pelo outro. Após realizar este conjunto específico de exercícios, promovo, na sequência, estudos improvisacionais em dança, para que os estudantes percebam as mesmas variações de tônus muscular, flexibilidade, força e resistência muscular empregadas, e também padrões de reação como aproximar, afastar, evitar o contato visual, mudanças de direção, entre outras mais pertinentes à dança.

⁹ Embora eu já fizesse, no esquema presencial, um esforço para embaralhar os estudantes para essas investigações improvisacionais, isso era feito sempre de forma dialogada, negociada aula a aula, e nem sempre eu atingia o objetivo de que as duplas se formassem por critérios objetivos inerentes às criações.

turma.

Ao receber os materiais, identifiquei que os vídeos ficariam com uma melhor dinâmica se eu compusesse trios, em vez de duplas, e assim foi feito. Foram seis vídeos, no total, publicados na plataforma YouTube¹⁰. Até aqui não há inovação ou algo diferente do que outros artistas tenham feito mundo afora. Posteriormente utilizei esses vídeos para promover discussões sobre criação em reuniões pelo Google Meet. Nesses encontros debatíamos as escolhas estéticas de cada solo, contrapondo-as às escolhas estéticas feitas para alinhar o trabalho em trio, e este foi o ponto de inflexão para que o ensino de criação em esquema remoto fizesse sentido para as alunas, para que não fosse uma coisa falsa, artificial. O feedback que eu recebia das alunas era de que o foco no processo era evidente, uma vez que eu desconstruía tudo que elas haviam pensado para os solos e propunha outras concepções. As discussões giravam sempre em torno de como era possível construções bem diferentes, derivadas dos mesmos materiais, serem diferentemente interessantes. E utilizei, no processo de comunicação com a turma, a rede social Facebook, que ajudou a construir uma afetividade que o Google Meet, naquele momento, simplesmente não propiciava. A publicação da playlist¹¹ na rede social Facebook foi acompanhada desta legenda:

Figura 1 – Trecho de postagem sobre os trabalhos na Rede Social Facebook (parte 1)



Fonte: Facebook, 2020.

¹⁰ I- Diafragma: <https://www.youtube.com/watch?v=kc9uHPVqrk4>

II- Plexo: <https://www.youtube.com/watch?v=ODj8lXidQS8>

III- Envolver: <https://www.youtube.com/watch?v=OLW29eeJeJQ>

IV- Entrever: <https://www.youtube.com/watch?v=nN3Me2kss28>

V – Mergulho: <https://www.youtube.com/watch?v=bnmQtYXTjwI>

VI – A exata sensação: https://www.youtube.com/watch?v=_OherHyymd8

¹¹ Link da postagem: <https://www.facebook.com/mariana.b.andraus/posts/10159777895307678>

Figura 2 – Trecho de postagem sobre os trabalhos na Rede Social Facebook (parte 2)

Aprendemos a estabelecer sincronicidade em criações originalmente assíncronas. Nos demoramos um pouco na reflexão sobre as relações entre música e dança. Percebemos que o vídeo pode ajudar um bailarino a ressignificar sua relação com a música, no futuro fazer presencial, que ardentemente aguardamos. Percebemos a importância de se conectar com pares a partir de escolhas criativas, e não sempre (e somente) pelas afinidades pessoais. Afinidades podem ser construídas de forma objetiva, e afetividade é algo que se tece para além do espaço e do tempo.

Estou orgulhosa do engajamento dessa turma. Tivemos um único encontro, antes do isolamento. Aos poucos, nos sucessivos meetings e vídeos, fui ligando os rostos aos nomes, e agora já as identifico pelo som da voz ❤️

Encerramos o bimestre com quatro vídeos, organizados nessa playlist. E que venha o 2º bimestre! 🌸

Com [Ana Luiza Gomes Przsziczny](#), [Analuísa Mazzotini](#), [Camilla Vicente](#), [Gabriela Braz de Paula](#), [Giovana Monegatto](#), [Larissa Leticia Araujo de Andrade](#), [Natália Campos](#), [Nicolly Lapa](#), [Rafaella Costa](#), [Raíssa Bueno](#), [Sara Maciel](#), [Sofia Farah](#), [Ester Moraes](#).

Fonte: Facebook, 2020.

Dali pra frente não foi difícil conectar as discussões com princípios do *gongfu*, que iam desde a ideia de estar preparado para uma temeridade, um adversário intimidador (como uma pandemia), até princípios mais específicos do sistema de *gongfu* com o qual trabalho, que é o Praying Mantis System (por exemplo, princípios rígidos e flexíveis, verificáveis nas técnicas).

Todo o processo de discussão que decorreu do uso do vídeo como meio para se estudar criação fomentou, junto à leitura dos textos da bibliografia da disciplina, a escrita de trabalhos feitos individualmente pelas alunas ao final do bimestre. Das redações individuais entregues extraí um parágrafo de cada aluna para compor um dossiê da disciplina, colocando em diálogo as percepções das alunas - i.e., novamente parti de uma produção individual, feita em solo por cada uma em sua casa, para uma produção coletiva. Eu poderia ter solicitado que se reunissem em grupo para a elaboração do texto coletivo, porém minha intenção foi minimizar o tempo de Google Meet para as alunas (por isso optei por eu mesma compor o dossiê).

No segundo bimestre, novamente estipulei regras para que as alunas gravassem novos solos em casa, a serem editados, desta vez, em um grande vídeo do qual participaria toda a turma. Na turma há uma estudante de artes cênicas (teatro) e, no caso dela, em vez de criação de movimentos solicitei uma gravação profissional da narração da redação que ela havia entregado, para compor a trilha sonoro-musical do vídeo final. No caso da estudante de artes

visuais, igualmente, tanto no 1º quanto no 2º bimestre aceitei os trabalhos em suas linguagens de domínio (no caso, pintura). Desta forma fui trabalhando, na disciplina remota, com a mesma interdisciplinaridade artística que costumo promover na versão presencial-local desta disciplina. Como raramente existe alguém na turma com experiência em *gongfu* (e nunca ocorreu de haver alguém na disciplina com experiência em Praying Mantis System), tenho facilidade em desenvolver processos colaborativos em perspectiva transdisciplinar, pois estão, todos, aprendendo uma forma de arte que é nova para a turma toda.

Em suma, embora tenha precisado suprimir uma parte dos conteúdos (as técnicas de contato do *gongfu*), tive oportunidade de potencializar a reflexão teórica sobre a prática de criação, que eu teria desenvolvido apenas no 2º bimestre, desde o início do processo. O *gongfu* apareceu como referencial teórico fundamental, que pautou todas as discussões, valorizado em seus princípios e fundamentos, e o semestre se encerrou com um desejo despertado, entre as alunas, de aprender e vivenciar essas técnicas, que é algo mais do que a mera curiosidade que geralmente traz os alunos para essa disciplina “exótica”¹².

4 Resultados: a pandemia e o problema recolocado

O relato da experiência específica na disciplina AD724 - Artes Corporais do Oriente I, em suas versões presencial e remota, tem por propósito alcançar reflexões latentes no contexto de uma reflexão atualizada sobre o “lugar” das artes no contexto universitário: a primeira delas é o fato de que nem sempre é simples trabalhar em perspectiva transdisciplinar no campo das artes, embora, paradoxalmente, as artes – especialmente as presenciais – sejam transdisciplinares por natureza. Uma dificuldade é que os currículos das universidades ainda são pensados em perspectiva disciplinar. Existem mecanismos para que alunos de um curso participem de disciplinas de outros cursos, mas esses mecanismos raramente possibilitam a necessária desierarquização entre as áreas para se atingir a qualidade de um trabalho artístico transdisciplinar. A academia, afinal, é lugar de pesquisadores que se provam competentes em disciplinas específicas via concurso público. Nessa lógica nem sempre é bem visto um professor de dança produzir conhecimento em música, midialogia ou artes visuais, por exemplo.

¹² Sobre este termo, faz-se necessário citar o livro “Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente” (SAID, 2007), estudado pela proponente durante seu doutorado, e a atenção que o autor chama para o caráter “exótico” com o qual as culturas asiáticas costumam ser qualificadas pelo olhar ocidental.

No entanto, a demanda cada vez mais premente na sociedade, ecoada pelas vozes protestantes dos alunos, é por atravessamentos entre as áreas de conhecimento. Garantida a compreensão de que um pesquisador sempre terá o que aprender, tanto em seu próprio campo de conhecimento quanto em outros, por que não arriscar o diálogo? Ampliando o escopo, essa mesma reflexão se estende para as fronteiras entre as áreas de artes e comunicação, anteriormente apresentadas. A possibilidade de trânsito e respiros fora de sua própria área é caminho indubitável para a reinvenção de si que os novos tempos tanto demandam e, nesse sentido, para um artista com perfil interdisciplinar é possível que a pandemia tenha trazido facilidades no sentido de poder fazer esse trânsito sem tantos julgamentos.

A pandemia covid-19 escancarou, no fim das contas, problemas de âmbito pedagógico que já vinham sendo perseguidos por docentes de universidades públicas e, para as artes, trouxe tanto dificuldades quanto benesses.

5 Considerações finais

Há potência, nesta discussão, para um olhar sobre a ideia de inovação científica, compreendida em seu sentido mais amplo, filósofo, herança dos tempos em que o pensamento moderno ainda não havia cindido áreas de conhecimento entre “tecnológicas”, “de humanidades” e outras, e pode ter uma contribuição epistemológica ímpar exatamente nesta fronteira.

A videodança, em si, não traz inovação tecnológica: ela apenas depende de tecnologia. Já videocena é um conceito mais amplo que, por partir de uma elaboração filosófica, pode levar a necessidades outras no que tange à relação com a tecnologia. Com este conceito busco uma linguagem que não se encerra no ambiente virtual ou no presencial, discretamente num ou noutro, mas que entrecruze os dois ambientes o tempo todo.

Se temos, de um lado, trabalhos em que não há a costura de uma dramaturgia no sentido estrito do termo, e sim algo mais próximo da dramaturgia de ação - com o acaso definindo, em certa medida, a simbologia constelada pela obra do ponto de vista da visualidade – podemos, por outro lado, construir videocenas, vídeos que poderão, inclusive, vir a compor com espetáculos presenciais futuros, se projetados sobre eles.

As elaborações conceituais e filosóficas sobre videocena são a contribuição que norteiam a investigação ensejada neste artigo, buscando construir um pensamento ampliado

sobre presença e tecnologia neste momento de pandemia e no devir, como forma de termos a dança contribuindo para a comunicação e para a(s) humanidade(s).

Referências Bibliográficas

ANDRAUS, M. B. M. **A poesia da luta: um olhar voltado para a gestualidade do estilo de gongfu louva-a-deus como estímulo para uma criação coreográfica.** Dissertação de Mestrado em Artes. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: [s.n.], 2004. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284288>

ANDRAUS, M. B. M. **Dança e arte marcial em diálogo: um estudo sobre o sistema de gongfu louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança.** Dissertação de Mestrado em Artes. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: [s.n.], 2004. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284585>

ANDRAUS, M. B. M. Ator, dobrador de tempo. **Sala Preta (USP)**, v. 18, p. 273-284, 2018a.

ANDRAUS, M. B. M. Videoscene as a possibility of scenic time resignification and expansion. **Advances in Social Sciences Research Journal**, v. 5, p. 1-14, 2018b.

BALESTRINI, E. M. **Interação e arte nos meios digitais.** In: Anais do III Fórum de Pesquisa Científica em Arte, Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba, 2005. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/EstelaBalestrini.pdf>. Acesso em 25/07/2020

FACEBOOK. Postagem sobre os trabalhos no perfil pessoal da autora. Disponível em: <https://www.facebook.com/mariana.b.andraus/posts/10159777895307678>. Acesso em 21/06/2021.

FORTIN, S. **Educação Somática: novo ingrediente da formação prática em dança.** Cadernos do GIPE-CIT. Grupo Interdisciplinar de Pesquisas e Extensão em Contemporaneidade, Imaginação e Teatralidade, n. 2, p. 40-55, 1999.

FULLER, L. **La Danse Serpentine.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YA1RV2R4cgg>. Acesso em 25/07/2020.

GINGER, S. **Gestalt: uma terapia do contato.** Serge Ginger e Anne Ginger. Tradução Sonia de Souza Rangel. São Paulo: Summus, 1995. ISBN: 85-323-0452-4.

NOVAIS, M. de M. F. **A Fantástica Fábrica de Chocolate: Uma Abordagem Narrativa Sobre o Cinema Digital.** Dissertação de Mestrado em Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: [s.n.], 2014. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-9PWKA4/1/a_fantastica_fabrica_de_chocolate_uma_abordagem_narrativa_sobre_o_cinema_digital_marina_de_morais.pdf. Acesso em 25/07/2020.

PÁGINA DO MCTIC. **Portaria MCTIC nº 1.122, de 19.03.2020.** Disponível em:

[http://www.mctic.gov.br/mctic/opencms/legislacao/portarias/Portaria MCTIC n 1122 de 1 9032020.html](http://www.mctic.gov.br/mctic/opencms/legislacao/portarias/Portaria_MCTIC_n_1122_de_1_9032020.html). Acesso em 25/07/2020.

PÁGINA INSTITUCIONAL DO ESPAÇO DE APOIO AO ENSINO E APRENDIZAGEM – (EA)² DA UNICAMP. Disponível em: <https://www.ea2.unicamp.br/institucional/>. Acesso em 25/07/2020.

SAID, E. W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. Trad. Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SANTAELLA, L. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**, São Paulo, 9 (2): 206-216, Ago./Dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/bak/v9n2/a13v9n2.pdf>. Acesso em 25/07/2020.

SITE DA DIRETORIA ACADÊMICA DA UNICAMP. Ementa da disciplina AD 724 – Artes Corporais do Oriente I. Disponível em: <https://www.dac.unicamp.br/sistemas/catalogos/grad/catalogo2020/coordenadorias/0019/0019.html#AD724>. Acesso em 25/07/2020.

SPETACLES SÉLECTION. **Loie Fuller La Danse Serpentine**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YA1RV2R4cgg>. Acesso em 28/03/2021

WHEELER, M. F. **Surface to essence**: appropriation of the Orient by modern dance. Tese de doutorado (PhD). Departamento de Educação Física, Universidade Estadual de Ohio. Columbus-OH: [s.n.], 1984.

WILDHAGEN, J., ANDRAUS, M. B. M. Videodança e a produção/difusão de conhecimento em arte. **Ipotesi**, Juiz de Fora, v.19, n.1, p. 127-141, jan./jun. 2015. Disponível em <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/19501>