

## A JORNADA DE CRIAÇÃO DE UMA [VÍDEO]DANÇA: A IMAGINAÇÃO E A NARRATIVA EDUCACIONAL DE UM CORPO ENTRE TELAS E JANELAS DIGITAIS

Erika Kraychete Alves<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo se debruça sobre o processo de criação da obra *'EntreTelas - uma videoconfedança'* (2020) - para refletir e analisar de que forma e com que meios a linguagem videodança, em seus aspectos formativos processuais, e não apenas como material de resultado artístico, também pode ser considerada como uma abordagem metodológica para o ensino-aprendizagem em Dança em tempos de mediação online. Como embasamento teórico, o texto se reporta a alguns pressupostos da pedagogia da ubiquidade e da educação em ambientes digitais. Para a área da Educação, em tempos de pandemia e isolamento social [2020-2022], a reflexão aqui pretendida pode contribuir ao se propor a apontar formas híbridas de ensino-aprendizagem em [vídeo]dança, criar estruturas de registro do processo de criação e formação e integrar os participantes, em suas trajetórias de aprendizes do movimento dançante, por meio de avançadas tecnologias de comunicação. O protagonismo dos participantes em seus próprios processos criativos, nas redes digitais, pode assegurar este ato performativo coletivo como um potente espaço de construção de corpos virtualizados e imaginários artísticos.

**Palavras-chave:** Artes do Vídeo; Videodança; Educação; Corpo; Imaginação.

## THE JOURNEY OF CREATING A [VIDEO]DANCE: THE IMAGINATION AND EDUCATIONAL NARRATIVE OF A BODY BETWEEN DIGITAL SCREENS AND WINDOWS

**Abstract:** This article focuses on the process of creating the work *'EntreTelas - uma videoconfedança'* (2020) - to reflect and analyze how and by what means videodance language, in its procedural formative aspects, and not just as an artistic result material, can also be considered as a methodological approach for teaching-learning in Dance in times of online mediation. As a theoretical basis, the text refers to some assumptions of the pedagogy of ubiquity and education for/in the digital era. For the area of Education, in times of pandemic and social isolation [2020-2022], the reflection intended here can contribute by proposing to point out hybrid forms of teaching-learning in [video]dance, creating structures for recording the process of creation and training and integrate participants, in their trajectories of learning dance movement, through advanced communication technologies. The protagonism of participants in their own creative processes, on digital networks, can ensure this collective performative act as a powerful space for the construction of virtualized bodies and artistic imaginaries.

**Keywords:** Video Arts; Videodance; Education; Body; Imagination.

---

<sup>1</sup>Doutoranda em Educação na Universidade Federal do Paraná (UFPR), vinculada à linha de pesquisa LiCoRes – Linguagem, Corpo e Estética na Educação, com período de doutorado-sanduíche na Universidade de Aveiro (UA), Portugal. Mestre em Educação e graduanda em Pedagogia pela UFPR. Graduada em Licenciatura e Bacharelado em Dança pela Universidade Estadual do Paraná - Campus Curitiba II (UNESPAR).

## Introdução

Para compreender a criação da obra *'EntreTelas – uma videoconfedança'* (2020), é crucial contextualizá-la. Esta videodança, e as discussões que aqui proponho, se desdobram das reflexões desenvolvidas durante a escrita de minha dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Paraná, em específico, na linha Linguagem, Corpo e Estética na Educação intitulada: *'Entre Telas e Janelas: um olhar ressignificado para o uso da Videodança como metodologia no ensino-aprendizagem em Dança.'*<sup>2</sup>.

Este processo de criação ocorreu durante a pandemia de COVID-19, período marcado pelo isolamento social, que impulsionou o uso das telas e janelas digitais como mecanismos de mediação essenciais, promovendo, assim, práticas relacionadas à Pedagogia da Ubiquidade nas áreas de Educação e Artes.

Nesse contexto, com a transformação dos palcos em palcos/telas, percebe-se uma abertura a possibilidades outras de investigação, tanto na Arte quanto na Educação, sendo assim, este artigo se constrói como resultado das intersecções entre teoria e prática, considerando não apenas o produto final, mas também o processo criativo, o papel da imaginação e as ferramentas utilizadas para edição e enquadramento a partir de perspectivas diversas como pontos de partida para discussão acadêmica.

É preciso destacar, porém que a criação artística, neste caso, a videodança, surge de um estado de (in)definição, de inacabamento, onde é possível identificar nos documentos, nas rodas de conversa e nos registros audiovisuais de processo, vestígios e pistas do percurso criativo. Este estado de inacabamento, conforme descrito por Salles em "Gesto inacabado: processo de criação artística" (2013), caracteriza-se por um diálogo contínuo entre o artista e a obra, além dos diálogos entre o público e o produto final.

Portanto, este artigo visa explicitar e refletir, justamente, sobre estes rastros, processos e lógicas envolvidas no ato criador da videodança *'EntreTelas'*, o objeto empírico de análise, observando, à semelhança de Salles, o "ato criativo como uma trajetória de experimentações" (2013, p. 50).

---

<sup>2</sup>A referida dissertação, defendida em 2022, obteve parecer consubstanciado positivo do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Paraná em 2021, sendo que, todas as imagens que constam neste artigo, foram devidamente autorizadas via Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

### Corporeidades híbridas na era da ubiquidade

Em meio à contemporaneidade marcada pela rápida evolução tecnológica e social, observa-se uma emergente dinâmica nos modos de interação dos corpos, tanto *online* quanto *offline*. Essa dinâmica, caracterizada por uma crescente interconexão entre espaços físicos e digitais, destaca-se como objeto de exploração e pesquisa, especialmente considerando suas implicações nas relações humanas e práticas cotidianas. Antes mesmo da imposição da urgência ditada pela pandemia, já se constatava uma tendência à vivência híbrida dos corpos, culminando na criação de diversas modalidades de expressão e formas de interação outras que refletem e respondem a essa complexa realidade.

Esta perspectiva é destacada ao longo do tempo por autores e autoras de diferentes áreas do conhecimento, como na comunicação, na educação e nas artes, (Manovich, 2017, 2023; Santaella, 2007, 2013; Santana, 2006; Siedler, 2016; Wosniak, 2013, 2020), evidencio aqui, porém, a concepção do *OnLife* – termo sugerido por José Antônio Moreira e Eliane Schlemmer (2020), que demonstram que, já que as fronteiras entre estar *online* ou *offline* foram diluídas, devemos compreender outras formas de nos expressar, criar, aprender e ensinar.

Ao admitir a não colocação de fronteiras entre o ambiente digital e não-digital, procuro evidenciar que a palavra ‘presencial’, em contraposição à modalidade de aula *online*, não será utilizada, pois não seria coerente afirmar que os alunos e alunas que se encontram do outro lado das telas nos processos de ensino-aprendizagem ‘não estão presentes’, e muito menos que estas relações não são reais. Afirmo que estão, sim, presentes e são profundamente reais neste processo de ensino-aprendizagem mediado entre telas. As aulas em ambientes digitais possuem outra qualidade de presença, uma presença que se dá através das telas e janelas deste ambiente, uma ‘telepresencialidade’ em contraposição à presencialidade em ambientes não-digitais.

De modo similar, os termos ‘síncrono’ e ‘assíncrono’ parecem não ser apropriados, visto que, mesmo nos encontros que promovemos com os alunos e alunas de forma *online* que presumimos ser ‘ao vivo’, estes não compreendem tempos simultâneos, condição que pode ser percebida no *delay* e nos travamentos espaço-temporais que surgem por conta da instabilidade de conexão, por exemplo.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

Assim sendo, para este artigo, os vocábulos, aulas *online* e aulas presenciais, serão substituídos pelos termos aulas em ambientes digitais e não-digitais, ou ainda, aulas presenciais e telepresenciais, pela necessidade de entender as práticas educativas no momento atual e de forma ressignificada.

Minha hipótese inicial, gerada a partir da problemática da presente investigação é a de que a [vídeo]dança é uma possível linguagem a ser utilizada nas aulas de dança como caminho metodológico alternativo, e não somente como produto final. Este modo de operar e se organizar pode contribuir para os alunos e alunas aprenderem dança de uma forma híbrida, abrangendo o digital e o não-digital, além de auxiliar a trazer a atenção para a processualidade da criação no espaço de hiperculturalidade.

Ao se referir à hiperculturalidade, Byung-Chul Han (2019) afirma:

A hiperculturalidade pressupõe determinados processos históricos, socioculturais, técnicos ou midiáticos. Além disso, está acoplada a uma experiência particular de formação de identidade e de percepção que antes não existia. Por isso, nem a cultura grega nem a romana ou a da Renascença são hiperculturais. A hiperculturalidade é um fenômeno de hoje (Han, 2019, p. 105).

O 'hoje' mencionado por Han desenha o ambiente sociocultural no ano de 2005, porém, na linha do tempo em que se delineia este artigo (2024), este pensamento se encontra distante, o que nos faz trazer a discussão para uma época sociocultural mais próxima, resultante dos tópicos da cibercultura e da hiperculturalidade maximizados a extrema potência, o que culmina no momento atual nomeado de era da ubiquidade, conceito alicerçado, no Brasil, por Lúcia Santaella, sobretudo em sua obra *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação* (2013).

Apesar da palavra ubiquidade ter suas raízes atreladas à área da Teologia e, posteriormente, à área da Computação, o seu entendimento atrelado à área da Comunicação e Educação, a partir de Santaella (2013), é utilizado para conceituar o atributo ou estado de uma pessoa ou objeto que possui o poder de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo, fato que é potencializado pela mobilidade dos dispositivos que possuem conexões com as redes digitais.

Tecnologicamente, a ubiquidade pode ser definida como a habilidade de se comunicar a qualquer hora e em qualquer lugar via aparelhos eletrônicos espalhados pelo meio ambiente. Idealmente, essa conectividade é mantida independente do movimento ou da localização da entidade (Souza e Silva, 2006 *apud* SANTAELLA, 2013, p.15-16).

Este período sociocultural, ainda em desdobramentos imprevistos, possui como maior diferença, o perfil cognitivo dos habitantes/navegantes digitais. O fato de vivenciarem a todo instante essas interfaces entre ambientes digitais e não-digitais, (trans)forma a capacidade destes de ser e estar no mundo, o que faz surgir novas formas de apre(e)nder as informações dos espaços e lugares à sua volta, e conseqüentemente, implementa novos caminhos de ler o mundo que habitamos. Neste sentido, Santaella (2004; 2007; 2013), nos apresenta as diferenças de perfil cognitivo de quatro tipos de leitores do mundo contemporâneo: contemplativo, movente, imersivo e ubíquo.

O leitor ubíquo – e por consequência o bailarino ubíquo frente às redes digitais –, é aquele imerso no mundo em que os refinados programas e sistemas para armazenamento da informação, o aparecimento da computação na nuvem, a rede como banco de dados, os assistentes pessoais inteligentes, assim como, um grande fervilhamento das redes digitais, por conta da ampla disseminação de aparelhos celulares é a tônica vigente. Neste universo, “a consulta, postagem e participação do usuário podem ser feitas a partir deles” (Santaella, 2013, p. 274).

Com a ampla disseminação dos dispositivos móveis – sobretudo os *smartphones* – observa-se a necessidade de se refletir aqui sobre as questões atreladas a eles, visto admitir-se nesta investigação que os celulares, *tablets* e *notebooks* exercem funções para além de apenas telas reproduzidas, mas sim, se identificam como tipos de um Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirredes (DHMCM), termo proposto por André Lemos (2007) o que nos ajuda a expandir a compreensão destes aparelhos e as suas possíveis aplicações no campo da Educação e das Artes do Vídeo, por exemplo.

Essa forma de compreender as referidas interfaces digitais e não-digitais possibilita refletir e construir diferentes contextos investigativos na área tecnológica, mas também, nas áreas de desenvolvimento e formação educativa, os quais favorecem um olhar de inventividade no âmbito dos processos de ensino-aprendizagem que se tornam cada vez mais

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

híbridos. Assim sendo, como explicam os autores Moreira e Schlemmer (2020), é ampliada de forma relevante nossa condição habitativa, que não está vinculada somente à espaços geográficos, mas também a espaços digitais em rede, ligando inteligências diversas. De acordo com os autores:

Dessa forma, temos territórios informacionais comunicacionais, interacionais que modificam a nossa percepção de tempo, espaço, presença, dentre outros. Assim, é possível compreender a transformação digital enquanto deslocamento disruptivo num espaço-tempo de interações ecossistêmicas de inovação (Moreira; Schlemmer, 2020, p. 26-27).

Esta proposta de interface *OnLife*, em conjunto com os entendimentos de presença anteriormente expostos, só reafirmam a necessidade de incorporar e integrar de forma orgânica e acolhedora os tipos de leitores assinalados por Santaella (2013) nos espaços de ensino-aprendizagem, pois, mesmo ao surgirem novas tecnologias, e conseqüentemente, novos perfis cognitivos e seus modos de ser e estar no ambiente, os processos de funcionamento dos perfis anteriores não deixam de existir, já que cada um deles aciona habilidades específicas de maneira que um não deve substituir o outro.

Antes de me reportar ao processo de criação em si, cabe mencionar que os participantes são alunos do projeto Pé na Dança, criado por mim com o objetivo de deixar as aulas de dança mais acessíveis financeiramente ao público geral, assim como acolher todos os corpos e idades em aulas de diferentes modalidades, como dança contemporânea, jazz e balé clássico, todas sendo ministradas em ambientes digitais pela plataforma de videoconferência Google Meet.

Considero relevante mencionar que, ao utilizar a videodança como metodologia, foi possível fomentar um espaço de diálogo onde os/as participantes deste processo puderam refletir e questionar como, por que e para quem se produz [vídeo]dança, assim como, compreender que a vivência de criar obras audiovisuais sobrepuja o viés unicamente tecnicista, mas sim, se articula com os entendimentos de si enquanto sujeitos no mundo a partir da educação estética, além de auxiliar o pensar crítico em ambientes digitais e fora deles.

Assim, ao trazer a atenção para o tempo e manualidade nas produções videoartísticas, acredito na possibilidade e capacidade imaginativa e inspiradora em trazer para si mesmos/as que ser corpo, é sempre ser corpo no mundo, nunca à parte de suas inserções no ambiente/contexto.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

A premissa que exponho aqui é a de que o ser humano nunca está distante do ambiente em que o corpo se situa e, dificilmente, poderá ser compreendido sem um olhar para as relações que aí se organizam e, desta forma, as vivências atuam em e são modificadas pelas dinâmicas do entorno sociocultural, como nos apresenta Elke Siedler em sua tese de doutorado intitulada *Redesenhos políticos do corpo: uma análise dos meios de circulação e concepção da dança on e off-line* (2016):

Os processos entre corpo e dança não são apartados do mundo no qual se vive, de modo que as experiências afetam ao mesmo tempo em que são afetadas pelas dinâmicas próprias do entorno. Dito de outro modo, os comportamentos são resultantes de ajustes circunstanciados com e no contexto de existência. Neste aspecto, (...) opta-se pela compreensão de alguns aspectos que caracterizam os modos como o corpo se relaciona com a produção e o compartilhamento de informações, sob o uso das tecnologias da comunicação analógicas e digitais (Siedler, 2016, p. 23).

No contexto da ubiquidade, esta interface entre corpo e tecnologia digital torna-se cada vez mais difusa o que forma, como explica Siedler (2016), um sistema cognitivo distendido, resultado de respostas adaptativas, no sentido evolutivo. Deste modo, continua a autora (2016), o uso diário de mídias digitais *online* nas diferentes ações cotidianas, “tem provocado transformações nos processos cognitivos do corpo em relação a uma gama de situações em ambiência *off-line* e isto se aplica, também, aos processos relacionais com a dança” (Siedler, 2016, p. 30).

Nas práticas dançantes, é possível perceber como esse movimento se materializa ao reconhecer que a dança com mediação tecnológica surge por conta da evolução conjunta do corpo e das tecnologias, como afirma Ivani Santana (2006):

Assim, a dança com mediação tecnológica não existe porque as máquinas existem, mas sim, como um fenômeno co-evolutivo, um resultado da implicação da dança com a Cultura Digital. Deveria ser tratada como mais um dos sintomas das transformações do nosso corpo e do corpo das máquinas (Santana, 2006, p. 40).

Estas relações se expandem para áreas distintas e, a partir do século XX, explica Cristiane Wosniak (2013), a Dança se apropria do cinema, em seguida do vídeo e, desde um acesso maior aos DHMCM, das tecnologias digitais. O palco se faz tela, e este registro de imagens em movimento na área da Dança, acaba por criar uma outra identidade para esta

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

linguagem artística, classificada como linguagem híbrida. Hibricidade esta que se efetua na igual relevância entre as partes envolvidas, artistas e os dispositivos tecnológicos, culminando em poéticas tecnológicas, relações apresentadas por Wosniak em seu texto *O corpo e as midi(ações) tecnológicas na emergência de novas subjetividades para a dança em ambientes digitais* (2013):

A transformação estética, portanto, instaurada a partir da introdução das mídias digitais nos processos de criação em dança, rompe especificidades e dissolve fronteiras entre os limites das linguagens, possibilitando aos artistas criadores e usuários ou coautores, múltiplos enfoques no estabelecimento de poéticas para os corpos virtualizados (Wosniak, 2013, p. 192).

Assim, ao passo em que os artistas desenvolvem outras lógicas de interação com os dispositivos tecnológicos, não é apenas a estética do movimento que se desloca nestas interações entre dança e tecnologia, mas também os ambientes em que ela ocorre, sejam eles ambientes de criação ou ensino e aprendizagem.

Wosniak em seu texto *Educação, a dança e a pedagogia da ubiquidade: reflexões sobre o corpo [e]m ações [vídeo]dançantes* (2020) assevera que o corpo, na contemporaneidade, como mídia primária dos processos de comunicação, não pode mais se isentar de sua imagem propagada nas redes digitais. Desta forma, “novas sensibilidades biomaquínicas afloram no uso consciente e crítico de ferramentas e dispositivos tecnológicos como possibilidade de aprender-fazer dança no contexto digital” (Wosniak, 2020, p. 128-129).

Importante destacar que, enquanto artista-professora-pesquisadora, reconheço as fragilidades que são encontradas ao pensar a relação de acesso às tecnologias – analógicas e digitais, como mencionam Siedler (2016) e Wosniak (2020) –, pela sociedade, principalmente, da sociedade brasileira, sejam elas por conta da falta de acesso aos dispositivos tecnológicos, o não alcance da banda/sinal (internet) em diferentes locais e o custo para se manter conectado às redes.

Entretanto, ao mesmo tempo que existem discrepâncias na acessibilidade aos dispositivos, a tecnologia eletrônica e digital não deixa nenhum evento intangível nas culturas atuais, visto que boa parte de como se organizam as áreas de trabalho, de estudo e das comunicações interpessoais se desenrolam a partir da interface do digital e, após o início do período pandêmico, esta imbricação entre tecnologia e sociedade se desdobrou de forma muito mais acentuada, tornando a exploração dos espaços digitais como processos didático-artísticos necessária e urgente.



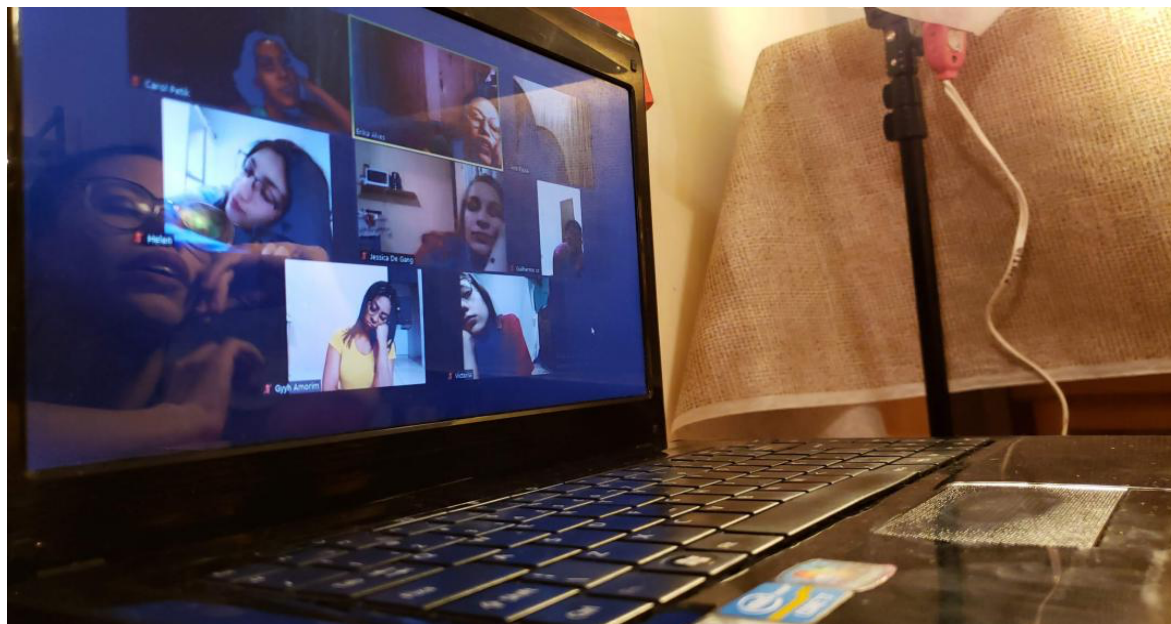
## A imaginação da [vídeo]dança focalizada em seu processo de criação

Ao compreender os contextos anteriormente mencionados, a realização de um estudo do processo da utilização da [vídeo]dança como metodologia elaborada durante o período pandêmico de COVID-19, de forma totalmente *online*, desde a concepção coreográfica, ensaios, produção e filmagem, até a pós-produção, voltaremos o olhar para o processo da criação da videodança '*EntreTelas - uma videoconferdança*' (2020) propriamente dita.

Salles e Anastácio em sua obra *A diversidade dos estudos de processo no século XXI* (2017), atestam a existência de variadas perspectivas de estudos de processo de criação, pelos eixos ou 'chaves' de análise, tais como a imaginação, a intuição, os documentos e vestígios autorais, traduções e interpretações. A perspectiva que seleciono, portanto, é a descrição dos laboratórios videodançantes realizados com meus alunos e alunas, além dos registros (prints de telas) de todo o processo criativo.

*EntreTelas - uma videoconferdança* é uma [vídeo]dança criada no ano de 2020, em meio à pandemia de COVID-19, organizada e editada por Erika Kraychete Alves e co-criada com 7 alunos/as participantes do projeto *Pé na Dança*. Esta poética audiovisual tem como base cênica a nossa relação com as diversas videoconferências, corriqueiras no momento pandêmico, seja nas conversas desorganizadas, nas arrumadas de cabelo, no sono que vem nas reuniões intermináveis, enfim, uma dança-sátira a todas estas sensações e episódios cotidianos que tivemos em frente às nossas telas.

A obra foi coreografada e filmada pela plataforma *Zoom* de reuniões em ambientes digitais e no dia de sua gravação foram realizadas três execuções da coreografia base, todas essas passagens foram filmadas em *takes* únicos, sem pausas, como em um plano sequência e editadas para construir a narrativa da obra (figura 1).



**Figura 1 – Processo de filmagem da videodança *EntreTelas***  
Fonte: imagem fotográfica de autoria de Flavio Claras (2020)

O que mais interessa nesta reflexão é que, a exposição e análise realizada sobre este trabalho, se constrói muito mais nos tópicos sobre o caminho/processo de criação e montagem/edição da [vídeo]dança do que sobre o resultado final, o produto em si, entregue ao público/usuário das plataformas digitais. A ideia de construir uma obra dançante *online* e inteiramente e exclusivamente filmada por uma plataforma de videoconferência, por si só, foi um processo rico, que contemplou a vivência no coletivo, mesmo na distância, a possibilidade de refletir criticamente sobre produções audiovisuais dentro e fora das redes sociais digitais, mas também, fora um processo permeado por grandes desafios.

Dentre os problemas de ordem prática/tecnológica enfrentados, destacam-se: a) plataformas com limites de tempo para as reuniões a partir de certo número de participantes; b) problemas em tocar/compartilhar a música de modo audível para os alunos durante o processo; c) *delays*<sup>3</sup> entre as tentativas de sincronização entre os vídeos dos integrantes; d) quedas sucessivas de sinal de internet. Estes desafios constantes fizeram com que tivéssemos que descobrir muitas estratégias para lecionar, mas, principalmente, coreografar *online*.

As plataformas de reuniões em ambientes digitais foram criadas para enfatizar a fala frente à tela e silenciar qualquer outro ruído complementar. Ainda, o suporte é construído

<sup>3</sup>*Delay* significa atraso, em tradução livre, e representa a diferença de tempo entre o envio e o recebimento de um sinal ou informação em sistemas de comunicação, por exemplo.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

para que cada pessoa fale separadamente, uma por vez, e o seu algoritmo é desenvolvido de forma que a voz dos palestrantes seja ouvida clara, nitidamente e sem interrupções de barulhos externos e ruídos, neste caso, o som das músicas.

Nos confrontamos muitas vezes com o primeiro obstáculo mencionado, visto que, a maioria das plataformas para reuniões telepresenciais utilizadas abafavam o som das músicas, tornando-as pouco audíveis em coletivo durante as aulas e ensaios da coreografia, o que, conseqüentemente, acabava por atrapalhar os alunos ao tentarem compreender os tempos dos movimentos relacionados ao sincronismo com os tempos da música coreografada. A exceção foi a plataforma *Zoom* que permitia o compartilhamento de som, sem alterar muito a visualização que os alunos tinham da minha imagem e da dos colegas. Porém, quando utilizávamos este recurso, o *delay* era o desafio da vez.

Ao compartilharmos o som diretamente do meu computador na plataforma, além dos vídeos começarem a ter um atraso maior na 'entrega', a plataforma parecia se arrastar para funcionar, a música que tocava para mim em um tempo, chegava para os alunos e alunas alguns momentos depois, o que reforçava ainda mais o *delay* do movimento em si.

Além disso, o atraso do meu movimento para os estudantes/participantes já era uma constante nestas sessões de encontros online. Independente da plataforma utilizada, a minha dança e movimentação era sempre mais rápida para mim, dispositivo onde os vídeos estavam sendo gravados, do que para eles, o que causava um *delay* de grande tamanho e que também atrapalhava a fluência da coreografia na gravação. Para contornarmos este fator problemático, e manter a estética coordenada, para fazer sentido na narrativa, durante as gravações a estratégia consistiu em eu dançar fora do tempo para, temporalmente, equalizar as movimentações de todos/as. Desta forma, os alunos e alunas dançavam no tempo em que havíamos ensaiado, e eu atrasaria minha movimentação, para que, na gravação, aparecessem todos dançando ao mesmo tempo.

Nos ensaios, aprendemos a lidar também com outro contratempo: a lateralidade. Quando o meu vídeo aparece para eles, na plataforma, é apresentado de forma espelhada, ou seja, o meu lado direito aparece para eles como lado esquerdo e vice-versa. Aqui, a estratégia para ensinar os movimentos<sup>4</sup> a todos surgiu de um movimento simples, ao invés de ensiná-los

---

<sup>4</sup>No contexto do ensino do movimento, é relevante pontuar que, embora algumas sequências coreográficas da videodança "EntreTelas" tenham sido previamente estruturadas por mim, uma parte significativa da composição dos movimentos surgiu através de jogos de improvisação coreográfica e das videodanças individuais dos/das

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

de frente, executava todas as sequências de costas, e quando havia algum detalhe, ou movimento menor, eu me aproximava da câmera e mostrava o movimento em diversas direções (figura 2).



**Figura 2 – Ensaios para a montagem da videodança *EntreTelas***  
Fonte: imagem fotográfica de autoria de Flavio Claras (2020)

O que mais me desafiara nesta questão da posição do vídeo e de sua lateralidade foi o fato de que, a minha janela não era espelhada para mim, no dispositivo em que as coreografias foram gravadas, mas os vídeos dos meus alunos e alunas eram espelhados, assim, além de eu precisar fazer os movimentos basais sempre no sentido contrário ao deles para ficar igual na gravação, eu precisava desenhar em um papel as pautas – posições de localização das ‘janelinhas’ da tela – e falar a direção invertida às quais eu queria que eles interagissem, para coordenar para onde quem olha em um diálogo dançado, por exemplo.

Além de todos estes obstáculos técnicos, gostaria de abordar, neste momento, fatos que extrapolaram os temas sobre como fazer as obras videográficas e suas estratégias de como ajustar a Dança à esta realidade, os pontos que aqui seguem apresentados, se expandem para tópicos culturais e sociais.

---

alunos/as. Os/As estudantes selecionaram seus próprios movimentos para serem integrados na composição coletiva, com o objetivo de evitar a lógica da reprodução e promover a autonomia dos/das discentes.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

O primeiro tópico a ser abordado derivado desta videodança é a possibilidade de gerar um foco de desmonte da ideia de cultura única, verticalizada e produzida pelas elites a partir de uma criação que se forma e habita os espaços digitais.

Apesar de compreendermos que há lógicas mercadológicas, que padronizam e monetizam estéticas ditas de ‘alta classe’, o que por vezes, torna inacessível muitas produções culturais a uma grande parte da população que não tem poder aquisitivo para consumir este tipo de cultura, é possível visualizar a criação nos espaços digitais como uma forma de desmonte desta cultura “das elites”.

Para isto, entretanto, visualizo que é a partir do papel e da mediação do/da docente-criador/a, junto aos alunos e alunas, que acontece o movimento de tomar as criações para si e remodelar as produções culturais, a partir desta dinâmica cultural, de fluxos e circularidades, que transpõem as fronteiras entre ‘centro’ e ‘periferia’, como aponta Marcelo Souza Marques:

As sociedades contemporâneas vêm passando por mudanças cada vez mais presentes no cotidiano dos sujeitos sociais. Mudanças de ordem social, econômica e política que imprimem novas formas de ação e interação num cenário cada vez mais globalizado, criando, muitas vezes, processos de desconstrução de categorias discursivamente estruturadas e novas formas de ação e organização (Marques, 2015, p. 49).

E para nós, professores e professoras, o início desta consciência para desconstruir uma cultura hegemônica, pode começar na sala de aula, neste caso, uma sala de aula digital.

A estratégia adotada para promover esse deslocamento consistiu na não hierarquização do conhecimento e das ordens nos ambientes de ensino-aprendizagem. A criação foi entendida como um processo de colaboração e coletividade, proporcionando aos alunos e alunas um espaço onde pudessem ser quem são. A expressão de seus contextos em sala de aula transformou significativamente as interações entre seus corpos, discursos e pensamentos, o que, por sua vez, impactou a obra final e a relação dos/das discentes-criadores/as com a produção.

A partir do momento em que estes sujeitos se veem inseridos na obra final, não apenas nas pequeninas telas da sala de videoconferência, mas também quando observam que movimentos que eles criaram estão ali, sugestões e composições deles permeiam a obra final, como artistas-artífices, a relação de pertencimento aumenta, além de trazer para o trabalho,

um recorte, mesmo que mínimo, do contexto destes alunos, pois como afirma Thereza Rocha (2016):

O intérprete é o autor desta nova escrita – uma escrita de sua própria carne na experiência dançante. Se na dança, o corpo não é meio de comunicação de uma mensagem, ele é a mensagem, a única narrativa que o intérprete é capaz de “comunicar”, ou melhor, constituir, é a sua própria experiência (a isto chamamos de narrativa cinética). O corpo já não conta uma história, mas é a sua própria história rompendo a barreira que separava os intérpretes da obra, pois eles são a obra. Se eles são a obra e a obra é a mise-en-scène de sua experiência movente, entre corpo da cena e corpo do intérprete já não há mais uma relação de continente e conteúdo. Está franqueada à narrativa cinética convocar tantos elementos da linguagem teatral quantos forem necessários à composição da tessitura de seu dizer/fazer (Rocha, 2016, p. 49)

Cada tela pequena, disposta em quadrados um ao lado do outro, passa então a ser concebida como uma janela enorme (figura 3), para além do lugar onde este computador/celular utilizado para gravar a [vídeo]dança está situado. Cada tela é uma janela para um universo particular e(m) suas relações com outros universos e, não permitir que isso pudesse emergir na obra, seria só corroborar com um sistema elitizado de produção cultural.



**Figura 3 – Mosaico de ‘imagens/telinhas’**

Fonte: *Print screen* de um excerto do vídeo *EntreTelas* – acervo da autora

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

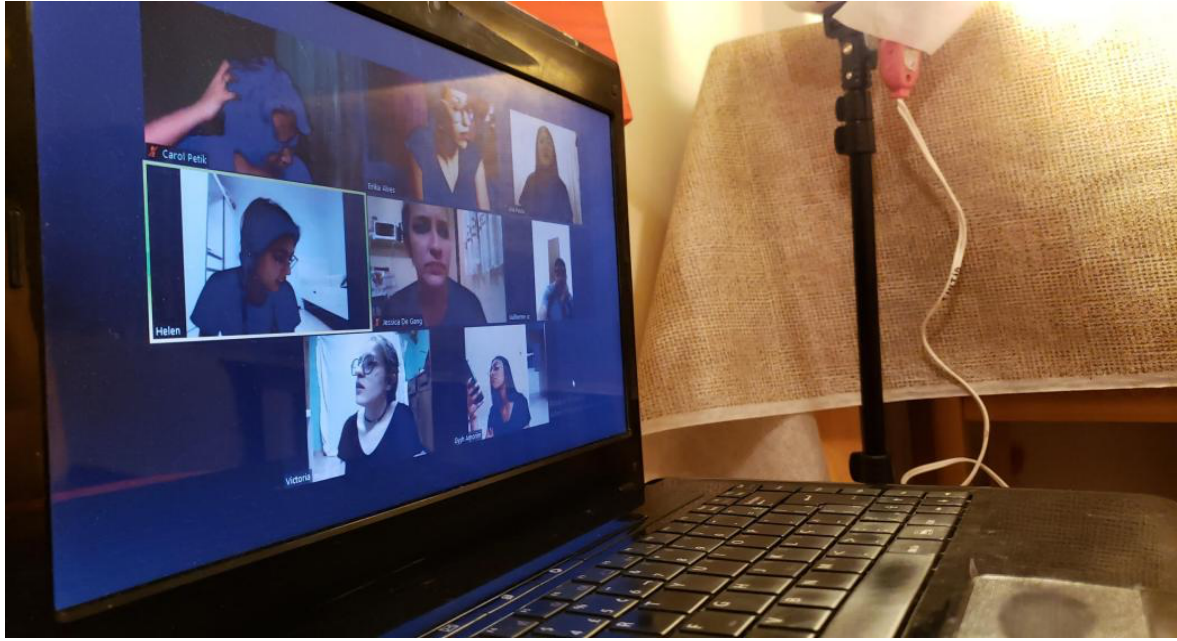
Como professores e professoras de dança, e neste caso, artistas e pesquisadores/as, penso que devemos usar os nossos espaços-telas e lugares de fala em relação aos sistemas maiores que nós, seja em um ambiente de educação formal ou não-formal, para evidenciar a fala/voz corporalizada destes alunos e alunas, já que os processos de ensino-aprendizagem são vias de mão-dupla.

Assim, estas ações só se materializam através da escuta e do fazer conjunto, pois, como alude Rocha (2016, p. 95), “sem delicadeza e escuta, a gente não se encontra, a gente tromba”. E afirmamos que, neste processo, queremos e estamos nos encontrando com todos os afetos possíveis.

Em segunda instância, trago para a discussão, o valor das práticas ordinárias e seus sujeitos comuns, a procura de brechas, criando táticas de surpresa como formas de resistência, termos estes apropriados de Michel de Certeau (1980; 2014). Certeau traz as categorias acima, as quais também podem ser utilizadas, como afirma Leonardo Vasconcelos Araújo (2015) para compreender os usos da Internet como práticas de resistência, no âmbito do consumo dos bens culturais e dos diversos usos, muitas vezes imprevistos, que as pessoas fazem deles.

Queríamos estar juntos, apesar da distância, pensando-dançando, queríamos continuar fazendo aula, mas mais que isso, queríamos continuar produzindo. O modo que encontramos para isto foi nos apropriarmos e ressignificarmos uma plataforma de reuniões virtuais para criar uma obra coreográfica e audiovisual, e a sensação – no dia das gravações da [vídeo]dança – (figura 4) foi muito semelhante à de pisar no palco, como disseram os intérpretes criadores, “*deu frio na barriga e tudo!*”.

Para isso, é preciso entender também que estes alunos e alunas autores pensam, estes intérpretes-criadores pensam sim, pensam sempre, como afirma Rocha (2016, p. 90) “e é porque pensam, enquanto fazem parte de locais de produções artísticas, que podem ressignificar olhares para as produções culturais, e se inserir nelas”.



**Figura 4 – Processo de filmagem do *EntreTelas***  
Fonte: Imagem fotográfica de autoria de Flavio Claras (2020)

Uma dança que se remodela, mutável, em ambientes digitais e não-digitais simultaneamente, uma dança contemporânea e ubíqua, uma dança que abraça criadores e espectadores de forma mais emancipada, este é o terceiro tópico que desejamos abordar.

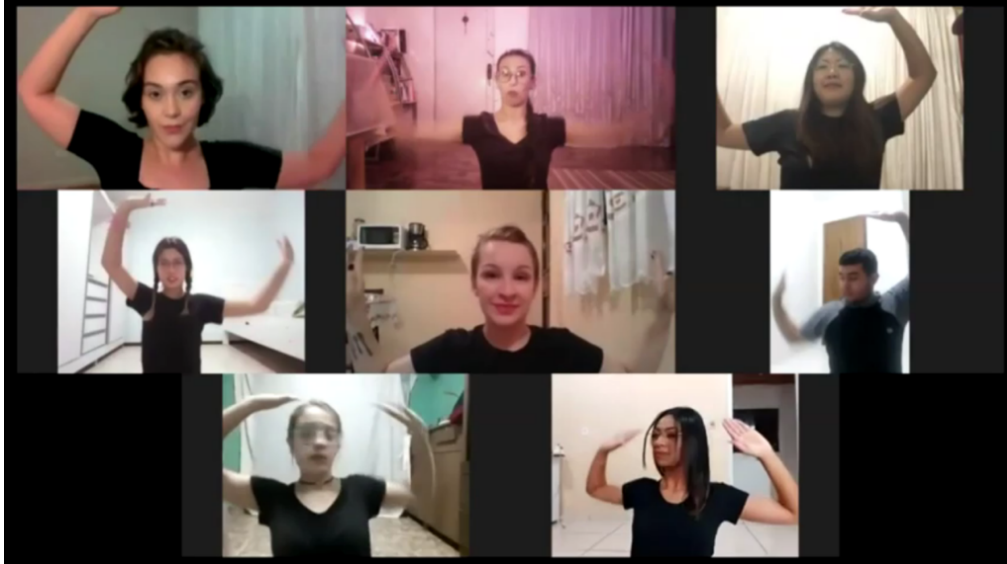
Ao criarmos pelas e para as telas, podemos estimular um modelo desejado de espectador emancipado que se aproxima dos pressupostos de Jacques Rancière (2012), como explica Marina Guzzo (2018, p. 99), “o espectador torna-se um sujeito não-passivo perante o objeto artístico, diferente daquele que só está a consumir e aplaudir a obra, é alguém que pode construir referências a partir de um manancial de objetos artísticos, culturais, sociais e políticos”. Um espectador que não está em frente aos palcos, mas sim em frente às telas, pode ser qualquer pessoa, diferente daquele público que se programou e pôde pagar para ir à um espetáculo de dança em um espaço teatral tradicional.

A emancipação desta relação, performance-criador-espectador, argumenta Rancière citado por Guzzo (2018, p. 99), é “sobretudo o poder de escolher entre uma imagem dominante e uma outra construída a partir de relações individuais, dos espaços e dos tempos que ela se apresenta”. O que a arte, neste caso a dança, pode fazer em alguma instância, mesmo que mínima, é mudar as hierarquias sensíveis do pensamento e da apreensão das obras e do ambiente virtual.



A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

Visto que *EntreTelas - uma videoconferdança* (figura 5) é uma espécie de sátira que fala sobre todos e todas nós e nossas vivências com a tecnologia, podemos fornecer aos envolvidos neste processo, artistas, criadores e espectadores, experiências singulares a partir desta diversidade de universos sensíveis.



**Figura 5 – *EntreTelas* em seus múltiplos (des)enquadramentos**

Fonte: *Print screen* de um excerto do vídeo *EntreTelas* – acervo da autora

E, no âmbito deste dispositivo maior, da vida pandêmica, das escolas formais e não-formais, da produção cultural, procuramos avidamente pelas ‘brechas’, neste caso, telas, para poder continuar sendo um grupo permeado de vivências diferentes e que produz obras diversas a partir das disparidades e não da equalização delas, em consonância com o entendimento de criação compartilhada de Tridapalli:

A criação compartilhada se tece pelas diferenças. No entanto, não as toma ou se fixa nelas separadamente. A experiência compartilhada, comunicativa e criativa como um modo do corpo aprender vai além do “acolher” e/ou “respeitar” as diferenças, já que reconhece os diferenciados modos do corpo se organizar e produz outros modos de dança com e a partir das singularidades. É nesse diálogo tenso entre diferenças, que uma produção criativa coletiva é gerada, e se torna partilhada. Sem comando único, sem transferência de informação, sem cópia de modelos pré-estabelecidos ou práticas nascidas das desigualdades de saberes (Tridapalli, 2008, p. 42).

Considero que o processo de criação do objeto empírico da presente investigação é uma materialização de como deixar produções acessíveis a pessoas reais através de um

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

coletivo que tenta, a todo tempo, continuar produzindo juntos e coletivamente. O processo de compor esta videodança foi o ponto de virada para entender que, videodançar envolve estar junto e que criar faz parte de nós, mesmo que por uma fresta, brecha, janela ou tela.

### Considerações em Tela

A proposta deste artigo possibilitou elencar alguns documentos do processo – imagens fotográficas, *prints* de telas e estudos que embasaram o raciocínio aqui empreendido: o de relacionar o ato criativo ao ato educativo, quando o assunto/tema são as artes do corpo em media(ação) tecnológica em suas consequências artístico-culturais.

O artista, bem como o espectador de dança, geralmente é, também, um usuário da internet, de modo que os fluxos informacionais gestados em ambiência *on-off-line* geram consequências artístico-culturais. Isto é, o corpo que experiencia lógicas cognitivas em suas relações com e na internet (...) é o mesmo corpo que atende às demandas da vida *off-line*, de modo que há um cruzamento de lógicas de organização do pensamento, num fluxo de coafetações e cotransformações (Siedler, 2016, p. 31).

Nesta jornada reflexiva e investigativa do processo de criação da [vídeo]dança, o meu propósito maior foi discorrer sobre a possibilidade e viabilidade da utilização das artes do vídeo enquanto método ou metodologia de ensino-aprendizagem de Dança.

Neste sentido, percebo que a investigação se desenvolveu, e continua a se desenvolver, a partir da tríade temática: Corpo, Ensino da Dança e [Vídeo]dança, perpassando por tópicos que permeiam os enlaces entre Dança e Tecnologia, em conjunto com a criação compartilhada, processual e a educação estética.

Minhas hipóteses fulcrais, ou seja: a) a possibilidade de se aprender a dançar utilizando a [vídeo]dança como metodologia de ensino; b) a possibilidade de analisar os pressupostos de uma educação das Artes do Corpo com mediação da tecnologia; c) a viabilidade de se promover um ambiente de ensino-aprendizagem edificado na partilha e na cooperação durante o processo de criação artística; d) a plausibilidade de desenvolvimento de um espaço para incentivar diálogos críticos sobre produções audiovisuais, a partir da prática e de um olhar de perto e de dentro destas mídias tecnológicas, concretizaram-se como respostas positivas.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

Desta forma, durante a progressão da pesquisa foi possível perceber que, sim, é possível aprender a dançar, a partir da metodologia [vídeo]dança, a desenvolver a consciência corporal, atenção e potência aos movimentos aprendidos com mediação das telas. Mas, compreendemos também que aprender e ensinar Dança a partir de uma metodologia videodançante vai além das técnicas do movimento do corpo e da câmera em diálogo sincrônico. Aprender a [vídeo]dançar nestes processos, ora coletivos, ora individuais, tornou perceptível que é incabível encapsular as experiências de forma a apresentá-las como algo resumido a dados científicos.

O processo também nos possibilitou aguçar o olhar para as produções imagéticas nas redes sociais digitais que habitamos constantemente a partir das telas dos nossos DHMCM e questionar: *como isto foi produzido? Onde foi veiculado? Por que se apresenta desta forma? Para quem são estas obras?*

As práticas didático-artísticas se mostraram como uma forma de dar espaços para a voz destes corpos expressarem seus modos de ver o mundo, de favorecer a autonomia dos alunos e alunas e, de mesma maneira, aprender a negociar coletivamente a partir de suas singularidades. Emancipando, desta forma, não só os autores das obras audiovisuais, mas os espectadores que possuem um acesso expandido para as produções artísticas por se encontrarem navegando e interagindo nestes espaços digitais.

*EntreTelas e Janelas – uma videoconferência* é sobre implementar ferramentas para se descobrir caminhos na exposição de suas próprias vivências e expressões corporais, mas também é sobre construir conhecimento pela e para a Dança com mediação tecnológica, fazendo das telas e janelas virtuais, outros palcos para o corpo videodançar.

## Referências

ARAÚJO, Leonardo Vasconcelos. Quem dera ser um peixe: entre a tática e a estratégia. In: Interprogramas de Mestrado da Cáspier Líbero, 11. 2016, São Paulo. **Anais**. São Paulo: Faculdade Cáspier Líbero, 2016. p.1-13. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2017/02/Leonardo-Araújo-UFC.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2024.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer** - vol. 1. Petrópolis: Vozes, 2014.

FERNANDES, António Teixeira. **Para uma sociologia da cultura**. Porto: Campo das Letras, 1999.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

GUZZO, Marina Souza Lobo. Dança de Trisha Brown: heterotropia do corpo na cidade. In: BARRETO, Junia; FADUL, Telmo. (Org.) **Telalternativas**. São Paulo: Horizonte, 2018. p. 98-107.

HAN, Byung-Chul. **Hiperculturalidade**: cultura e globalização. Petrópolis: Vozes, 2019.

KRAYCHETE ALVES, Erika. **EntreTelas**: uma videoconferência – YouTube , 2020. 1 vídeo (8 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1z2da7ik7yE>. Acesso em: 13 fev. 2024.

KRAYCHETE ALVES, Erika. **Entre Telas e Janelas**: um olhar ressignificado para o uso da Videodança como metodologia no ensino-aprendizagem em Dança. 2022. 165 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2022. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/76352> Acesso em: 13 fev. 2024.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, jul. 2007. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/97>. Acesso em: 30 jan. 2024.

MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Images**. 2017.

MANOVICH, Lev; ARIELLI, Emanuele. **Artificial Aesthetics**: a critical guide to AI, media and design. 2023.

MARQUES, Marcelo Souza. Críticas al modelo jerarquizado de cultura: por un proyecto de democracia cultural para las políticas culturales públicas. **Rev. Estud. Soc.**, Bogotá, n. 53, p. 43-51, jul. 2015. Disponível em: <https://journals.openedition.org/revestudsoc/9240>. Acesso em 08 fev. 2024.

MOREIRA, José. Antônio; SCHLEMMER, Eliane. Por um Novo Conceito e Paradigma da Educação Digital OnLife. **Revista UFG - Revista da Universidade Federal de Goiás**. Goiás, v.20, n.1, p. 1-35, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 03 fev. 2024.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ROCHA, Thereza. **O que é dança contemporânea**: uma aprendizagem e um livro de prazeres. Fortaleza: Conexões Criativas, 2016.

SALLES, Cecília de Almeida. Artistic creation as semiotic process: the esthetic lure of final causes. **Semiotica - Journal of the International Association for Semiotic Studies** – Nº 102 (3/4), 1994, p. 225-235. Disponível em: [https://www.academia.edu/7779337/Creation\\_as\\_a\\_semiotic\\_process](https://www.academia.edu/7779337/Creation_as_a_semiotic_process). Acesso em 02 jan. 2024.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 6.ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

A jornada de criação de uma [vídeo]dança: a imaginação e a narrativa educacional de um corpo entre telas e janelas digitais | Erika Kraychete Alves | p. 548-568

SALLES, Cecília de Almeida; ANASTÁCIO, Maria Guerra (Org.). **A diversidade dos estudos de processo no século XXI**. Salvador: EDUFBA, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leito imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

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

SIEDLER, Elke. **Redesenhos políticos do corpo: uma análise dos meios de circulação e concepção da dança on e off-line**. 2016. 102 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Setor de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19137>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SOUZA E SILVA, Adriana. Do ciber ao híbrido. Tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAÚJO, D. (Org.). **Imagem (Ir)realidade – comunicação e cibernídia**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006, p. 21-51.

TRIDAPALLI, Gladistoni dos Santos. **Aprender Investigando: a educação em dança é criação compartilhada**. 2008. 96 f. Dissertação (Mestrado em Dança) – Universidade Federal do Bahia (UFBA), Salvador, 2008. Acesso em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/8299/1/Dissertacao%20Gladistoni%20dos%20Santos%20Tridapalliseg.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2024.

WOSNIAK, Cristiane. O corpo e as midi(ações) tecnológicas na emergência de novas subjetividades para a dança em ambientes digitais. Anais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação/ Intercom – região Sul, 2013. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-0446-1.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2024.

WOSNIAK, Cristiane. A Educação, a Dança e a Pedagogia da Ubiquidade: reflexões sobre o corpo [e]m ações [vídeo]dançantes. In: GONÇALVES, J. C; GARANHANI, M. C; GONÇALVES, M. B. **Linguagem, corpo e estética na educação**. São Paulo: Hucitec, 2020. p. 125-14.

Recebido em 13/02/2024

Aceito em 03/06/2024