

CORPOS APPS DANÇANDO NUM PROJETO DE EXTENSÃO: CONFIGURAÇÕES IMAGÉTICAS EM CENÁRIO PANDÊMICO¹

Adriana de Faria Gehres,

Escola Superior de Educação Física (ESEF/ UPE)

Fábio Luís Santos Teixeira,

Escola Superior de Educação Física (ESEF/ UPE)

RESUMO

O seguinte estudo reflete sobre a configuração de corpos apps no período pandêmico, a partir das experiências vividas num projeto de extensão. Seis composições de dança gravadas em vídeos por participantes do projeto foram analisadas para verificar a configuração de corpos dançantes em corpos apps. No cenário pandêmico, os corpos dançantes se configuram como corpos-apps ao produzir semiosferas digitais e fluxos de sentido particulares em suas ações de dançar.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo; dança; pandemia.

INTRODUÇÃO

Em 2020, assistimos à proliferação de um vírus, Sars-CoV-2, do tipo corona, com alto grau de contaminação, que provoca doenças respiratórias agudas, levando muitos milhares de pessoas aos cuidados intensivos dos hospitais e alguns tantos milhares à morte em todo o mundo. Ainda que muito esteja sendo difundido e estudado sobre o vírus, o impacto sobre os modos de vida das pessoas ainda está por se estudar. Laskowski-Jones (2020) afirma que no início da pandemia algumas normas de condutas coletivas estavam começando a se alterar, tais como: evitar apertos de mão; utilizar materiais para limpeza de objetos, espaços e até das próprias mãos com mais regularidade; e usar máscaras cirúrgicas em público.

Desde então, mais de 1 bilhão de pessoas foi submetida ao autoconfinamento com muitas consequências, de acordo com Haleem, Javaid e Vaishya (2020), sobre a sociedade. Tal fato parece contribuir para que os estudos sobre comunicação digital tenham se centrado nas formas de disseminação das informações sobre o COVID-19, através desses meios (KOUZY et al, 2020; CHEN et al, 2020).

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

No campo das humanidades, observamos reflexões sobre o momento que estamos vivendo e sobre os impactos nas nossas vidas e nos nossos corpos. Ainda que num primeiro momento vejamos as inúmeras *lives* e aulas de dança e exercícios físicos disseminados nas redes sociais como reações contábeis e econômicas por parte dos que as oferecem, e os aspectos relacionados à saúde física e mental que nos fazem associar à prática de atividade física, também em tempos de pandemia, entendemos estar diante da potencialização de um corpo app, conforme descrito por Katz (2015).

O seguinte estudo se propõe a refletir sobre a configuração de corpos apps no período pandêmico, partindo de experiências vividas num projeto de extensão realizado na ESEF/ UPE. Consideramos as seguintes questões como norteadoras de tal iniciativa: como as participantes do projeto Dançarte estão envolvidas com a criação de vídeo-narrativas sobre o corpo dançante em situação de pandemia e, no encontro com a tecnologia, quais aspectos da linguagem visual utilizada compõem tais produções?

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Seis composições de dança gravadas em vídeos e provenientes de vivências realizadas no projeto de extensão Dançarte, da Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pernambuco, foram utilizados para realização do seguinte trabalho. As dançarinas que produziram os vídeos realizaram a experiência do dançar de acordo com temas propostos ao longo das aulas ofertadas no projeto. Cumpre ressaltar que a elaboração das composições foi condicionada à exploração do dançar em casa, fato que possibilitou um invenção de relações tecidas entre corpo-dançante e as condições ambientais possíveis das suas próprias residências. Nesse sentido, a realização dos movimentos, a definição sobre os objetos utilizados, a escolha de locais e das tecnologias utilizadas para a gravação foi delegada às dançarinas.

As gravações utilizadas possuem tempo médio de dois minutos e trinta segundos e foram analisadas por conjuntos de enquadramento que corresponderam a intervalos de cinco segundos. A análise destes conjuntos se deu de maneira sequencial e à luz da sintaxe da linguagem visual proposta por Dondis (2003), a qual possibilita identificar elementos de composição que fundamentam mensagens imagéticas dotadas de qualidades capazes de desencadear diferentes efeitos estéticos nos sujeitos que recebem informações. Os principais



elementos de sintaxe visual observados foram os elementos de composição e os elementos básicos. Nesse contexto, partimos da hipótese segunda a qual a qualidade das sintaxes visuais produzidas pode expressar o tipo de familiaridade dos corpos dançantes com as tecnologias, ou seja, a intensidade com que este corpo app expressa sua subjetividade num dado cenário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ressaltamos que a análise dos seis vídeos escolhidos possibilitou a identificação de composições visuais de dança que não se relacionam com intenções midiáticas ou de propaganda. Um olhar sobre o uso de equipamentos para realização das filmagens, sobre os espaços utilizados e sobre os materiais de suporte utilizados nas danças possibilitou identificar uma diversidade quanto ao tamanho das imagens, foco utilizado, posição das lentes/ câmeras, (quase todas posicionadas na horizontal), enquadramentos e luminosidades. O manejo de tais aspectos técnicos aparentemente não é familiar ao grupo investigado, razão pela qual consideramos que os corpos, quando observados enquanto entes app, apresentam diversidade no tocante ao domínio das tecnologias viabilizadora do registro visual de suas possibilidades dançantes. Os tons e as rugosidades que as imagens apresentaram configuram-se como qualidades que fazem sentido na linguagem visual, mas que também podem ser percebidas como produtos insipientes de um corpo-software-virtual cuja versão é passível de ser atualizada.

Para demonstrar a qualidade dos corpos dançantes enquanto corpos apps, ressaltamos, em linhas gerais, a qualidade dos elementos “equilíbrio” e “tensão” e de sua relação com o enquadramento da imagem nas composições. Verificamos ênfase na verticalidade da imagem devido a intenção de privilegiar a imagem do corpo em detrimento da ampliação do cenário. Isso, parece indicar importância atribuída à imagem do corpo e de seus movimentos, visto que o enquadramento, ainda que com tendência verticalizada não impossibilitou observar os principais movimentos realizados. Em alguns casos o enquadramento não abrangeu os tornozelos e pés, sendo possível observar movimentos dos joelhos para cima. Noutros casos o corpo foi integralmente mostrado na ação de dançar. As imagens com enquadramento limitado refletem os graus de liberdade do corpo-dançante. Isto é, enquadramentos que focalizaram a parte superior do corpo parecem estar associados à mobilidade significativa do que foi intencionalmente dado à vista do observador, fato que expressa a preocupação de



mostrar as qualidade do corpo dançante através da amplitude de alguns segmentos e não pela demonstração de uma amplitude geral do corpo na dança.

Quanto à relação corpo-cenário, os eixos visuais invisíveis que constituem os elementos em segundo plano (quadros, mesa e decorações) não apresentam estabilidade quanto à posição dos eixos corporais central e perpendiculares, tendo em vista que a imagem é dinâmica em sua duração. Entre si, os elementos em segundo plano apresentam repouso. Já em relação ao corpo dançante, os eixos não coincidem, pois aqueles que estão em segundo plano não variam enquanto os eixos corporais se deslocam transversalmente e longitudinalmente, se aproximam e se afastam do segundo plano. Os raios desenhados pelos movimentos circulares das dançarinas, ao variarem dos eixos invisíveis em segundo plano, exercem atração sobre os olhos dos espectadores quanto mais eles (os raios) se destacam. Raios de magnitude acentuada e que exercem maior tensão nos movimentos realizados são aqueles produzidos pelos membros superiores nas fases de abdução vertical de braços em todos os quadrantes da imagem. Com isso é possível verificar um privilégio dos membros superiores para construção de linguagem visual, fato que não diminui a intensidade imagética dos membros inferiores no conjunto geral das composições analisadas.

As imagens produzidas expressam conjuntos significativamente heterogêneos no tocante aos elementos compostos. Algumas imagens foram marcadas por simetrias na composição enquanto outras por uma assimetrias não-intencionais dos enquadramentos. É possível afirmar que as composições expressam elementos comuns e ao mesmo tempo peculiares. Elas se configuram dinamicamente como microcosmos de símbolos arquitetados e que fazem sentido na dança enquanto semiosferas reduzidas capazes de expressar fluxos estéticos. As semiosferas identificadas nos vídeos são constituídas por uma quartetos de elementos funcionais que projetam dinamismos nos gestos gravados, como no caso dos quartetos “SALA DE ESTAR + CORPO DANÇANTE + BASTÃO + PRIVELÍGIO DOS BRAÇOS (ABDUÇÕES/ CIRCUNDUÇÕES) E TÓRAX (FLEXÕES E EXTENSÕES) = EQUILÍBRIO/ ALTA TENSÃO/ DESTAQUE PARA O ALTO DA IMAGEM” e “QUARTO + CORPO DANÇANTE + LENÇÓIS/ CAMA + PÉS (FLEXÕES E EXTENSÕES) = SIMETRIA/ ATRAÇÃO ALTA.

Por fim, os corpos dançantes-apps não expressam limitações no dançar nem no produzir vídeos. No que tange à aplicação do recurso tecnológico para gravação e à qualidade

das linguagens visuais, consideramos que eles revelam diferentes níveis de entendimento técnico-instrumental e diferentes possibilidades de recortar imagetivamente a dança. Tais aspectos não são impeditivos para que os corpos dançantes-apps formatem semiosferas e fluxos de sentido particulares em suas ações de dançar. Segundo Katz (2015) o corpomídia se refere à compreensão de corpo como um ente em constante estado de transição, uma espécie de coleção de informações que não cessa de se transformar no seu contato com o ambiente. Para ele, o fluxo constante de trocas entre corpo e ambiente altera ambos, pois tal relação se caracteriza como relação co-evolutiva.

No ambiente de tecnocorporificação em que vivemos atualmente com a inundação da vida e dos nossos hábitos cognitivos pelas tecnologias digitais que vão muito para além da comunicação e informação, na medida em que invadem os nossos modos de vida com os seus aplicativos de posição – mapas e GPS; aplicativos de consumo direto na entrega de alimentos e bebidas; aplicativos de relacionamentos – *tinder*; *siri*, *google*, etc., vamos nos produzindo como corposmídia. Nesse processo de produção intensa da vida nas redes digitais, vamos nos tornando informação/produto que passa a ser negociado/acionado nas e com as redes, e seus algoritmos.

Essas relações vão compondo o que Manovich (2013) denominou de corpo app, o corpo que se produz por dentro da lógica do software, na qual o próprio corpo passa a operar como um aplicativo sempre pronto a rodar os aplicativos. Na lógica do software estamos sempre prontos e a espera que nós e os nossos desejos se realizem apenas com um toque. Assim, chamamos o transporte que irá nos levar, a comida que vamos comer, a resposta para uma dúvida com apenas um clique e assim vamos produzindo-nos com subjetividades prontas a responder com e a um clique, o corpo da instantaneidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pandemia, o corpo da instantaneidade, transforma-se no corpo da obrigatoriedade. A lógica do software, corpo pronto para a ação, é estressada ao limite das dimensões bidimensionais das telas e das relações agora estabelecidas em ambientes de confinamento. Tempo e espaço subsomem em cronologias e topologias, texturas e fronteiras, sem a possibilidade de ir para “fora” daquelas atualizadas nas imagens lisas e emolduradas pelas telas. Nesse ambiente, a produção artística das danças, entendidas como produção de



corpos, conforme apontado por Gehres (2020), em sua digressão com as danças contemporaneamente situadas, são profundamente afetadas nesse cenário pandêmico.

APPS BODIES DANCING IN AN EXTENSION PROJECT: IMAGE SETTINGS IN A PANDEMIC SCENARIO

ABSTRACT

The following study reflects on the configuration of apps bodies in the pandemic period, based on the experiences lived in an extension project. Six dance compositions recorded in videos by project participants were analyzed to verify the configuration of dancing bodies in apps bodies. In the pandemic scenario, the dancing bodies are configured as app-bodies by producing digital semiospheres and particular meaning flows in their dancing actions.

KEYWORDS: *Body; dance; pandemic.*

CUERPOS DE APLICACIONES BAILANDO EN UN PROYECTO DE EXTENSIÓN: AJUSTES DE IMAGEN EN UN ESCENARIO PANDÉMICO

RESUMÉN

El siguiente estudio reflexiona sobre la configuración de los cuerpos de las aplicaciones en el período pandémico, a partir de las experiencias vividas en un proyecto de extensión. En el escenario de la pandemia, los cuerpos danzantes se configuran como cuerpos de aplicaciones al producir semiosferas digitales y flujos de significado particulares en sus acciones danzantes.

PALABRAS CLAVES: *Cuerpo; baile; pandemia.*

REFERÊNCIAS

CHEN, Qiang *et al.* Unpacking the black box: How to promote citizen engagement through government social media during the COVID-19 crisis. **Computers in Human Behavior**, [s. l.], v. 110, 2020.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

GEHRES, Adriana de Faria. As danças nas escolas: uma travessia entre os contextos e as experiências. **Pensar a prática**. Goiânia. v. 23. 2020.



KATZ, Helena. Conexões entre o corpo apps e o mundo regido por editais. **Anais**. IV Encontro científico nacional de pesquisadores em dança. Santa Maria. Junho, 2015. p. 1-10.

KATZ, H.; GREINER, C. **Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo**. 2005?

KOUZY, Ramez *et al.* Coronavirus Goes Viral: Quantifying the COVID-19 Misinformation Epidemic on Twitter. **Cureus**, [s. l.], v. 110, 13 mar. 2020.

LASKOWSKI-JONES, Linda. COVID-19 and changing social norms. **Nursing2020**, [s. l.], v. 50, Maio 2020.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. Nova York, Londres: Bloomsburry Academic, 2013.