

Conexões em rede: experiências na composição improvisada em dança

Mariane Araujo Vieira (UNICAMP)¹

Luciana Arslan (UFU)²

Patrícia Chavarelli (UFU)³

RESUMO

Nesta pesquisa é apresentado alguns procedimentos de jogo adotados nas investigações sobre improvisação em dança desenvolvidas no ano de 2020, durante o período de isolamento social imposto pela pandemia mundial de COVID-19, realizados pelo grupo Núcleo de Estudos de Improvisação em dança. O grupo tinha como objetivo estabelecer relações sensíveis de escuta do movimento na interação entre os integrantes do grupo junto às informações digitais adotadas. Os jogos de improvisação foram realizados em dois tipos de ambientes virtuais: em aplicativos de mensagem instantânea e em plataformas de videoconferência.

PALAVRAS-CHAVE

Dança, Improvisação, Composição em tempo real, Procedimentos de Jogo.

ABSTRACT

This research presents some game procedures adopted in investigations on dance improvisation developed in 2020 during the period of social isolation imposed by the world pandemic of COVID-19, carried out by the group Núcleo de Estudos de Improvisation em Dança. The group aimed to establish sensitive relationships of listening to the movement in the interaction between the group members along with the established digital information. The improvisation games were performed in two types of virtual environments: instant messaging applications and video conferencing platforms.

KEY WORDS

¹Doutoranda em Artes da Cena pela UNICAMP, orientada pela Prof.^a Dr.^a Silvia Maria Geraldi. Mestrado em Artes Cênicas e graduação em Dança pela UFU. Artista, coreógrafa e professora de Dança Contemporânea. Membro do Núcleo de Estudos de Improvisação em Dança.

² Professora do curso de Artes Visuais da UFU, é graduada em licenciatura em Artes Visuais (FASM) - está finalizando o bacharelado em dança (UFU) - mestre em Artes (UNESP), doutorado em Educação (USP) e estágio pós-doutoral no Center for *Body, Mind and Culture* na FAU (E.U.A).

³ Doutoranda em educação pelo PPGED/UFU. Docente efetiva na UFU. Membro do Núcleo de Estudos de Improvisação em Dança - NEID e do BANDO - coletivo de artistas improvisadores. Estuda as correlações entre dança, educação somática, improvisação, processos educativos.

Dance, Improvisation, Real-time Composition, Game Procedures.

O Núcleo de Estudos em Improvisação em Dança surgiu em formato presencial no ano de 2017 como Grupo de Pesquisa vinculado à Universidade Federal de Uberlândia. Com o interesse em pesquisar sobre a composição improvisada em dança como linguagem cênica, o grupo se encontra uma vez na semana ao longo de três horas em um coletivo de 6 pessoas. Nesses encontros o grupo se organiza a partir de três momentos (que não são fixos, mas servem como norteadores): um primeiro momento com uma discussão de texto e/ou uma prática de aquecimento/chegada do corpo na sala/trabalho físico de atenção e presença; um segundo momento de experimentação de estruturas composicionais e relação entre os integrantes; e um terceiro momento de jogo com tempo determinado visando a criação de uma composição improvisada⁴.

No início do ano de 2020, por conta da pandemia causada pelo COVID-19, decidimos manter os encontros do grupo para que pudéssemos avançar em nossos estudos; estes aconteceram de modo *on-line*, com duração de três horas, uma vez por semana. Os primeiros encontros serviram para nos reorganizarmos enquanto grupo de pesquisa e coletivo artístico; assim, realizamos algumas discussões de textos sobre improvisação em dança. Aos poucos percebemos que o grupo apresentava um desejo comum de retomar atividades práticas, mesmo que de forma remota, possibilitando um momento semanal para se mover, dançar, criar, buscando outros tipos de relações entre o corpo e as telas dos computadores e celulares. Isso significou, nos adaptarmos a uma nova organização corporal e, nesse sentido “adaptar, nesse contexto, não implica apenas um aspecto reativo dos indivíduos as pressões do meio. Mas também, a capacidade do animal explorar suas potências com parte da maquinaria ecológica do mundo e, dessa maneira, agir ilimitadamente” (OLIVEIRA, 2020, p. 64). E, junto à essa lógica de adaptação, experimentamos desafios e limitações pois, “O banimento do presencial associa-se à contenção do corpo que não está mais livre, precisa manter-se isolado e enquadrar o contato humano em outras normativas” (PEDROSO, 2020, s/p).

Adotamos como estratégia de pesquisa conduzir os encontros em duplas, de maneira que dois integrantes do grupo se responsabilizavam pelas proposições, a cada

⁴ Esses termos mais específicos da improvisação enquanto linguagem são discutidos pelo grupo em pequenas entrevistas disponibilizadas no canal do Youtube do Coletivo Substantivo. O Coletivo Substantivo é uma extensão artística do NEID. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC_asPQW8GWGo_eIuimehvsA. Acesso em: 22/04/2022 às 13h20.

semana. Estes deveriam se atentar para algumas particularidades definidas pelo grupo, tais como: 1) iniciar as investigações de movimentos proporcionando algum tipo de mobilização dos sujeitos para a ação (preparação corporal, direcionamento da atenção e percepção etc); 2) realizar experimentações de criação e composição; 3) jogos de improvisação (composição) a partir dos estímulos experienciados na etapa anterior; 4) conversar sobre as experiências vivenciadas (pessoais e dos colegas); 5) definir os procedimentos a serem abordados no próximo encontro.

Os estudos se diferenciavam a cada encontro, pois cada dupla poderia propor ações ou escolher diferentes estratégias de trabalho, afinal, estávamos experimentando novos modos de criar e, principalmente, de interagir e desenvolver processos criativos de dança em um ambiente relativamente novo: as plataformas virtuais. Como tudo parecia ser novidade, a sensação era de que estávamos começando o estudo sobre improvisação da estaca zero, de maneira que inseguranças sobre os procedimentos de composição puderam ser percebidas nos momentos de diálogo que aconteciam na quarta parte do encontro. Em diversas situações, tínhamos a sensação que não vivenciávamos uma composição improvisada em dança; tratava-se apenas de experimentações livres, direcionadas pelas provocações de cada dupla, mas que se caracterizavam mais com experimentações do que um trabalho de cena com uma dramaturgia construída. Essa perspectiva fica clara quando se diferencia improvisação de composição improvisada:

Como sabemos, improvisar é distinto de compor em tempo real. A improvisação não necessariamente pressupõe um espectador. A composição em tempo real, sim. Nesse sentido, a composição em tempo real é a obra em si. Não está tanto vinculada a um campo de ideias, que não se transforma em ação, senão à própria ação como campo de conhecimento e atuação (MUNDIM, 2017, p. 115).

Partindo das considerações acima, criamos alguns procedimentos de jogo para estimular as ações de improvisação e oferecer delimitadores para a composição, sem perder a possibilidade do imprevisível. Além destes procedimentos, também propusemos algumas regras visando potencializar os estados de presença e as conexões coletivas (que indicassem possibilidades de composição, ainda que virtual, com as/os demais improvisadoras/es). Essas estruturas e restrições colaboram na composição uma vez que:

escolher regras é uma forma de lidar com o infinito, mas que na verdade, é lidar com um infinito “menor”, pois as escolhas continuam a ser inúmeras, uma vez que, uma regra pode apontar uma direção, mas a forma como se faz o caminho é infundável. Assim, os regramentos são modos de eleger elementos insistentes em uma obra, tornando o jogo um primeiro esforço possível de

composição e de estabelecimento de uma dimensão dramática (VIEIRA, 2021, p.1).

Essa perspectiva também é abordada por Leonardo Harispe, no seguinte trecho:

Longe de constituir um estorvo, a regra/consigna proporciona um limite às virtualidades ilimitadas (por elas passarem inadvertidas) e proporciona um dispositivo modular que marca pontuações temporais e espaciais, economiza energias individuais e sinergias coletivas simultaneamente disparadas, instala um marco onde remeter as ações (HARISPE, 2014, p. 51).

Assim, a nossa intenção com este texto é compartilhar algumas dessas experiências realizadas durante o ano de 2020, buscando apresentar reflexões acerca dos procedimentos adotados para o desenvolvimento de estudos sobre a improvisação em dança em ambientes virtuais, além de compartilhar três relatos das experiências vivenciadas pelas autoras.

Conversas, trocas e composições via WhatsApp

Definimos que o primeiro ambiente virtual adotado para a realização das improvisações seria o WhatsApp. Dessa maneira, criamos um grupo intitulado “Composição NEID” que foi nosso “espaço cênico” e nossa “sala de trabalho/ensaio” por algumas semanas. Assim, nos colocamos disponíveis para jogar com qualquer estímulo que fosse postado no grupo e estabelecemos alguns procedimentos de jogo para orientar a improvisação/composição, de modo que a primeira ação era alguém digitar a frase INÍCIO DE JOGO e postar um estímulo (foto, texto, palavra, vídeo, som etc). A partir deste ato, os demais membros do NEID buscavam responder com outra postagem (gerada a partir do contato com a imagem), que poderia ser com outra imagem, texto, áudio, som, vídeo ou movimento. A resposta deveria tomar como referência apenas a última postagem e, se durante o processo de preparação da resposta/imagem alguém respondesse com maior celeridade, aqueles que estivessem (ainda) elaborando a postagem deveriam abandonar sua proposta e pensar em outra, que dialogasse com a última imagem em tela. Se, em algum momento, duas ou mais pessoas publicassem de modo simultâneo suas propostas compositivas, os participantes deveriam escolher com qual das imagens dialogar. Não definimos, a princípio, um tempo para as respostas, podendo ser imediatas ou levar alguns segundos, a depender das relações compositivas instauradas durante o jogo. Para decretar o encerramento bastava que, a qualquer momento, alguém postasse a frase FIM DE JOGO.

Como todos os participantes jogavam simultaneamente, não havia uma regra sobre ordenação de quem seria o próximo a publicar uma imagem, o que possibilitava que o jogo pudesse acontecer individualmente (uma única pessoa postando), em duplas (duas pessoas jogando), em grupos (de 3 ou 4 pessoas) ou coletivamente (com todos jogando ao mesmo tempo). O estado de atenção deveria existir, mesmo que a pessoa estivesse apenas observando o jogo. Assim, se alguém não realizasse nenhuma postagem, ainda acompanhava a dinâmica criativa e compositiva instaurada no histórico.

Em alguns momentos foi possível visualizar uma linha/trajetória compositiva, marcada por algum elemento que se fazia presente nas postagens, ainda que elas fossem se transformando ao longo do jogo. Em outros momentos essas trajetórias ficavam sobrepostas e, muitas vezes, a composição se perdia e não era possível identificar o que de fato estava em jogo. Em outro artigo publicado pelo grupo apresentamos um conjunto de imagens que exemplifica estes esclarecimentos; assim, a seguir, compartilhamos parte deste material:



Figura 1- Registros das experimentações no NEID⁵.

Nas primeiras propostas identificamos que as respostas compositivas por meio de imagens (fotografia e vídeo) prevaleciam em relação àquelas decorrentes de movimentos dançados, seja porque a imagem era uma ação mais rápida ou mesmo porque o aplicativo dava mais opções para o uso desses materiais. O movimento, como materialidade primordial da dança, foi pouco utilizado e as imagens estáticas foram apresentadas de maneira sequencial como material e recurso de composição. Nesse contexto, o material (imagético e/ou sonoro) utilizado poderia ser algo já existente ou algo produzido especialmente para o jogo (ainda de modo intuitivo, como demonstraram os registros e/ou testes).

Como modo de conduzir o trabalho de investigação, definimos como estratégia dilatar o tempo de composição para além do encontro telepresencial. Nesse sentido, estabelecemos que o jogo ficaria aberto por uma semana, permitindo que a composição acontecesse sem pressa, dando aos participantes a oportunidade de preparar as publicações com os recursos que julgassem necessários para o processo criativo. Esta estratégia compositiva foi utilizada por três semanas. Entretanto percebemos que não estávamos nos relacionando com ela da maneira que gostaríamos, seja por não nos dedicarmos a essa atividade em meio a outras tarefas e compromissos, seja por perdermos o fio da composição. Neste contexto, mudamos de estratégia para tentar refinar a escuta e a atenção, pois entendemos a composição improvisada como forma de

sintonizar-se com o ambiente e as ações dos demais participantes envolvidos do que criar individualmente muitos eventos. Bogart (2005) refere-se a uma habilidade de escuta com todo o corpo, no sentido de envolver o sistema sensorio motor em sua integralidade. O ator se torna perceptivo ao seu entorno, utilizando-se de tudo o que ocorre ao seu redor, sem incluir ou excluir algo somente porque acha que é bom ou ruim. (MEYER, MUNDIM e WEBER, 2012, p.06)

Estabelecemos, então, outra estratégia: escolhemos um dia da semana diferente do horário de encontro do grupo e todos deveriam se organizar para ficar disponíveis para o jogo por um tempo determinado. No dia agendado, o jogo acontecia somente pelo grupo do WhatsApp, de modo que cada um, em sua casa ou onde estivesse, deveria se colocar atento para o processo de composição. O jogo seguia as mesmas 6 regras e, ao ser iniciado

⁵ Fonte: Os autores.

por um dos participantes, somente poderia ser finalizado ao final do tempo estipulado, sendo que nos primeiros encontros o tempo estipulado foi de 2h, depois reduzimos para 1h e 30 minutos e, posteriormente, para 1h.

Durante as experiências fomos criando outras regras específicas para cada jogo, como por exemplo: só poder iniciar o jogo e dar continuidade a ele postando vídeos dos nossos corpos em movimento; estabelecer conexão com um único elemento da postagem anterior; modificar a composição sem alterar o estímulo; e manter um fluxo de composição durante o tempo de jogo. Além disso, propomos outras interações entre nós como, por exemplo, enviar vídeos para outras pessoas, sendo que nesse jogo uma pessoa (A) deveria escolher algum estímulo (imagem, som ou texto) para ser encaminhado a um colega (pessoa B), sendo este um referencial para a elaboração de um vídeo de mais ou menos um minuto. Estipulava-se um tempo para a realização desta criação e ao final deste período, o vídeo da pessoa B deveria ser encaminhado para uma outra pessoa (C), que o utilizaria como disparador para a elaboração de outro vídeo. Ao final, a pessoa B encaminhava no grupo de WhatsApp o disparador/referencial inicial (imagem ou texto da pessoa A), o seu vídeo resultante desse primeiro estímulo e o segundo vídeo, produzido pela pessoa C. Esses vídeos eram colocados no grupo e serviam de material para discussão sobre improvisação em dança.

Práticas, composições, vídeos e imagens

Nas improvisações realizadas via videoconferência, testamos os recursos disponíveis na plataforma (Zoom), tais como: não visualizar quem estivesse com a câmera fechada (nos possibilitando sair e voltar da/para a cena, abrir ou fechar o áudio, colocar música ou deixar o som do ambiente, usar efeitos na imagem etc. Desenvolvemos algumas regras para estes jogos: 1) compor a partir de um estímulo previamente oferecido ao grupo (imagem ou texto); 2) estipular, em alguns jogos, um número máximo e mínimo de pessoas que participar da improvisação (os demais permaneceriam como espectadores; 3) as pessoas poderiam sair ou entrar na cena quantas vezes quisesse; 4) tempo limite para a realização do jogo (15 minutos ou 20 minutos).

Nestas improvisações era possível estabelecer relações com os outros membros do grupo, o que possibilitou um estado de atenção voltado às movimentações (pessoais e dos demais improvisadores) e à composição da imagem apresentada na tela.

Considerando estas especificidades, podia improvisar coletivamente, dançando junto com outras pessoas algo significativo dentro do contexto de reclusão social que estava vivenciando. Também era possível interferir com sons e textos falados utilizando o microfone ou escrever texto, frases ou palavras no chat que acabavam sendo adotados(as) como dispositivos de composição.

No ano de 2021 editamos essas experimentações em cinco videodanças que seguem:



Figura 2 - Registros das experimentações no NEID¹¹.

Por meio dos vídeos sentimos que tínhamos uma troca mais criativa do que havíamos feito via Whatsapp. Permanecemos nessa plataforma até o final de 2021, quando decidimos fazer a composição em ambiente aberto através de derivas e caminhadas. Ao mesmo tempo que a composição via tela nos mostrou muitas

⁶ Disponível em: <https://youtu.be/Ni200OBdqEU>. Acesso em: 22/04/2022 às 13h20.

⁷ Disponível em: <https://youtu.be/Sx2hBhdloKc>. Acesso em: 22/04/2022 às 13h30.

⁸ Disponível em: https://youtu.be/8OpB4_vxycy0. Acesso em: 22/04/2022 às 13h25.

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6BXtHYIEKME&t=1>. Acesso em: 22/04/2022 às 13h40.

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YQkK7uoh3Sg&t=63s>. Acesso em: 22/04/2022 às 13h40.

¹¹ Fonte: Os autores.

possibilidades de compor, nos apresentou também as limitações, o afastamento e a bidimensionalidade, aspectos estes que não nos interessavam enquanto coletivo. Nesse sentido, segue alguns relatos de experiência escrita pelas autoras.

Relatos, desejos e memórias

Texto 1 -Patrícia Chavarelli

Logo que foi constatada a Pandemia de COVID-19 e que se estabeleceu a necessidade de reclusão social como meio de lidar com os índices alarmantes de contaminação, complicações decorrentes da doença e inúmeros óbitos, cada membro do NEID se recolheu em sua casa e transformamos encontros presenciais em virtuais. Esta alteração no local no qual nos encontramos para improvisar, modificou tudo! Percebemos que algumas estratégias e parâmetros que adotamos em nossas pesquisas de composição não poderiam ser simplesmente transpostas para o ambiente virtual, como se estivéssemos mudando de sala, ou de um espaço fechado para um aberto (Exemplo: sala de ensaio e praça).

Nesse sentido, precisamos começar do zero, pois nunca havíamos improvisado juntos, com cada um em sua casa, e por isso, deixamos de sentir o(s) mesmo(s) cheiro(s), textura(s), vento(s), pernilongos; as mesmas impressões luminosas, sujeiras do chão, cores. Buscamos investigar como poderíamos improvisar juntos, estando separados e assim experimentamos alguns processos criativos que, ao observá-los neste momento, percebo que se subdividem em 3 grupos: Postagens no grupo de WhatsApp; criação de vídeos com o celular; dançar na frente da tela. Vivenciando essas experiências pude identificar algumas particularidades ao longo dos encontros, resalto duas: sentia que estava compondo apesar de nem sempre identificar que improvisava, tudo o que estudamos como composição em tempo real não estava sendo utilizado nos processos realizados.

Nos jogos de improvisação vivenciados no aplicativo de mensagem instantânea (WhatsApp) o ambiente de postagem era nosso espaço cênico. Minha sensação ao participar destes jogos era que estava compondo com as postagens e não com as pessoas que postavam. Os sentimentos eram duais, tinha (ao mesmo tempo) a sensação de jogar sozinha e de estar em grupo. Parecia que a seleção das imagens que seriam apresentadas ao jogo era, concomitantemente, demorada e rápida demais; pois ao visualizar uma

postagem buscava uma conexão criativa para identificar como ‘responderia’ a ela e, ao encontrar algo para compor o processo (em diversas ocasiões) aparecia uma outra postagem apresentada por alguém com um tempo de resposta mais ágil que o meu e o ‘material’ que havia escolhido precisava ser desconsiderado, pois não compunha mais com a última postagem. Também fui sentindo muito fortemente o desejo de me mover mais, de dançar, de envolver todas minhas células na experiência compositiva, tinha a sensação de que acessava somente parte de minha capacidade cognitiva, que parte do todo que sou havia sido guardado em um pote hermético para me proteger da COVID. Quando tentava responder uma postagem dançando, em várias ocasiões acontecia como apontei a pouco, alguém inseria uma resposta ao jogo e, por isso, eu precisava abandonar o material que havia produzido.

Nos experimentos que recebíamos um estímulo (imagético, sonoro, textual) e deveríamos elaborar um vídeo, consegui resgatar experiências de trabalho de composição em tempo real desenvolvidas junto ao grupo de pesquisa, apesar de estar improvisando sozinha em minha casa. Ao ter contato com o estímulo tinha ideias que, após verificar sua viabilidade com os recursos disponíveis, colocava em prática por meio da improvisação. Nestas improvisações também precisamos estar atentos a aspectos da cena relacionados a: escolha do posicionamento da câmera, o tipo de luz que incidiria sobre a imagem, o(s) modo(s) de utilizar/compartilhar sons (do ambiente ou mecânico) no dispositivo virtual, entre outros. Como precisava fazer tudo sozinha, aprendi a fixar o celular na parede com fita adesiva, ou colocá-lo no chão, de maneira a possibilitar determinado ângulo de filmagem e distanciamento da câmera; utilizei a transparência de uma mesa de vidro e/ou seu reflexo para conseguir determinado efeito visual, dentre outros.

Nas improvisações realizadas via videoconferência, testamos os recursos disponíveis na plataforma (Zoom). No meu caso, utilizei um computador de mesa, esta situação delimitou o uso do espaço que pude explorar, pois a câmera do computador ficava fixa, especificando o limite do deslocamento que pude investigar nos processos de composição. Percebo que algumas particularidades foram vivenciadas como uma interferência negativa nas improvisações por meio das plataformas de videoconferência, como a necessidade de olhar para a tela para saber o que estava acontecendo, isso atrapalhava a qualidade da conexão que buscava estabelecer com os demais colegas; também acabei usando excessivamente movimentos de mãos e pés, pois era uma

alternativa para visualizar o jogo sem mostrar que estava olhando para checar o que ocorria na tela.

Posso afirmar que aprendi muito neste período, mas também pude perceber que prefiro improvisar com pessoas que estão presencialmente no espaço do jogo. Me interessa refinar cada vez mais minha percepção para ser capaz de perceber com diversos sentidos, para habitar e conectar espaço que estão postos e que se constroem nas relações entre os improvisadores; por meio de experiências que se dão no contato pessoal entre seres, ambientes, coisas e lugares.

Texto 2 - Luciana Arslan - Improvisação mediada pela máquina

Durante a pandemia, o Substantivo Coletivo, assim como muitos grupos de Dança, realizou várias ações mediadas pelas câmeras em home office. Inclusive, realizamos vários laboratórios com convidados, através da plataforma Zoom – graças a uma verba recebida pelo Programa de Incentivo à Cultura (PMIC) do Município de Uberlândia- MG.

Assim como outros grupos de Dança, passamos a ter nossas ações e produções coletivas representadas por câmeras, as quais, ao contrário do que o senso comum proclama, não são neutras. A câmera constrói uma imagem, não é dispositivo inocente de captação do "natural" ou do "real". Inclusive, alguns povos e culturas não reconhecem as imagens fotográficas porque não foram "educados" para tal, ou porque seus sistemas culturais não se relacionam com tal lógica representacional – que apesar de sua grande complexidade é bastante limitada e parcial.

A câmera fotográfica ou de vídeo é dissidente do perspectógrafo e da câmera obscura desenvolvidos entre a Idade Média e a Renascença. É um aparato tecnológico estruturado a partir de um sistema de representação, de imagens-pensamentos desses períodos: a perspectiva. No entanto, na Renascença, ainda não estavam desenvolvidos os meios para fixar as imagens, que eram desenhadas a mão, seguindo princípios da perspectiva. As câmeras fotográficas – a primeira fotografia data de 1826 – inauguraram esse longo processo de fixar as imagens (do sistema da perspectiva), e com as lentes (desenvolvimento da óptica) as imagens foram se tornando cada vez mais nítidas.

As imagens fotográficas e videográficas se disseminaram e se popularizaram de tal modo, que a ilusão de verossimilhança, são dadas como "real" por uma parcela de pessoas do planeta. Mas não são. A imagem da câmera, no seu uso tradicional, pressupõe uma visão monocular (de um olho só), absolutamente imóvel (ou estabilizada por um *steadycam*) e com clara hierarquia entre planos. Cabe ressaltar que nas Artes Visuais, e nas produções audiovisuais experimentais, as máquinas fotográficas ainda são muito utilizadas, mas, na maioria das vezes, com foco na crítica da imagem da perspectiva, criando desvios em relação ao uso da máquina. É por isso que tantos artistas visuais na contemporaneidade trabalham com super ou baixa exposição, com desfoque, com câmeras em movimento que confundem a imagem, ou até mesmo brincam com a noção de falso documento e falsa verdade produzida pela fotografia.

Durante a pandemia, o grupo de pesquisa Substantivo Coletivo, ao ter suas relações mediadas pelas câmeras, e ao dependerem dela para se conectarem, não tiveram oportunidade de "desviar" do aparato tecnológico - a câmera. O sistema de pensamento: monocular, estático, com luz panóptica e com planos hierárquicos estava lá, acompanhando sempre as improvisações do grupo. O uso da câmera foi, muitas vezes, nos encontros de improvisação, utilizado de forma "neutra", como um modo de comunicação, onde as imagens nada mais faziam do que reiterar os princípios da perspectiva renascentista, enquadrando, reenquadrando, organizando os planos da imagem, arrumando as cenas reconhecíveis, verossimilhantes e emolduradas. Felizmente, o grupo voltou ao presencial.

Texto 3 - Mariane Araujo - momentos dentro do meu quarto

Momentos isolados de estar sozinha e junto de forma síncrona. Dançar com o outro corpo que se torna imagem, e, assim, melhor seria dizer dançar com a imagem? Foram meses de pesquisa e experimentações para encontrar aquilo que nos fazia “brilhar os olhos”, dançar em acontecimento, em interação e no imprevisível momento. Me perguntava a cada encontro se eu queria estar realmente ali... dançando com o computador, depois de horas em frente a tela.

Foi preciso mudar os modos de percepção do corpo da outra pessoa. O toque, o peso, o cheiro, a organização das pessoas no espaço... As regularidades que estavam no ambiente, que para mim eram comuns (isto é - uma sala de dança da UFU, ocupada por

um grupo que eu conhecia a mais de sete anos, improvisando e dançando juntos), se transformou no espaço da casa, um espaço não tão comum de dança. Era um espaço de descanso e de intimidade. Reconheci a minha casa como um lugar de transformação, tanto do meu corpo para performar ali, quanto dos meus móveis e objetos que foram alterados no espaço para me caber.

Assim, houve uma repadronização do meu corpo, mas também uma reorganização do que poderia ser compor e improvisar em dança nessa nova configuração espaço-temporal. Precisei refinar os meus sentidos ou mesmo desgastá-los em alguns momentos. Excesso de visão do que antes eu poderia fazer de olhos fechados; desafios de propriocepção para me encontrar em um espaço pequeno; omissão dos diferentes cheiros de corpos dançando, para o cheiro cotidiano da casa; o toque do meu chão gelado que me afastava do chão e me impedia de rolar mais de uma vez...

O tempo de improvisar passava diferente. Cansava mais rápido, perdia o interesse mais rápido. Eu cansava de estar ali, dez minutos de jogo pareciam uma eternidade. A tela me sugava. Antes o computador não era um ambiente de interação humana normal. Será que hoje, no tempo de escrita deste texto, seria? Interagir com uma luminosidade diferente, por ângulos visuais diferentes ao ver uma pessoa online foi muita informação... imagina dançar com uma sobrecarga desses sentidos?

Espero retomar a prática pensando que desenvolvi certas habilidades que antes não tinha tomado conta. Será que consigo perceber mais? Ou por uma perspectiva pessimista, foi um tempo de castração e dessensibilização dos sentidos?

E, como afirmou a Luciana Arslan, “ufa”, voltamos ao presencial.

Conclusão

Buscamos neste texto apresentar procedimentos, percursos e relatos de experiência vivenciados pelo NEID nos anos de 2020 e 2021. Por meio dessas vivências, reconhecemos a peculiaridade de improvisar e compor via plataformas de videoconferência. Esse percurso serviu como forma de não anestesiarmos os nossos corpos enquadrados em uma tela de computador ao mesmo tempo que nos mostrou o quão potente é a presentificação dos corpos em relação.

Em 2022 retornamos aos nossos encontros presenciais. Neste momento estamos descobrindo os nossos limites pessoais em relação ao toque, ao espaço, ao tempo e nos reconfigurando para estarmos juntas(os). Uma das formas que estamos utilizando como criação são experimentações (que se iniciaram no modo online e que reverbera no grupo ainda presencialmente) por meio de caminhadas e derivas feitas em espaço aberto. Percebemos que são outras composições que surgem de um novo contexto. Nesse sentido, concluímos que o grupo ganhou outras perspectivas que foram fortemente atravessadas pelo período de isolamento social, transformando o coletivo não só nos aspectos artísticos, como também nas relações entre pessoas, com o espaço-tempo e com as materialidades presentificadas.

Referências

HARISPE, Leonardo Andrés Mouilleron. **A improvisação-dança nas coordenadas do composicional**. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

MEYER, Sandra; MUNDIM, Ana Carolina da Rocha; WEBER, Suzi. A Composição em Tempo Real como possibilidade criativa. **Anais do VII Congresso da ABRACE, Tempos de memórias: vestígios, ressonâncias e mutações**. Porto Alegre, outubro, 2012.

Mundim, Ana. Improvisação em dança: corpore espaço em experiência. In: MUNDIM, Ana Carolina (org). **Abordagens sobre improvisação em dança contemporânea**. Uberlândia, Composer, 2017.

OLIVEIRA, Claudio Henrique. A cibernética da improvisação artística com o software para reunião remota. In: **Improvisação em dança: criação, composição e performatividade**. [org.] Jarbas Siqueira Ramos, Luciana Mourão Arslan. – Uberlândia, MG: Regência e Arte Editora, 2020.

PEDROSO, Néri. Inventores do novo mundo: dança em tempos de pandemia. **ConectDance**, 2020. Disponível em: <https://conectedance.com.br/diaadia/inventores-do-novo-mundo-danca-em-tempos-de-pandemia/>. Acesso em: 19 maio 2022.

VIEIRA, Mariane. Estruturas e restrições na composição improvisada em dança. In: REUNIÃO CIENTÍFICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 6., 2011, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Abrace, 2021. v. 21,. Disponível

em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/5025>. Acesso em: 19 maio 2022.