

VIDEODANÇA “5, 6, 7, 8 PLAY”: PROCESSO DE CRIAÇÃO DE OBRA INFANTOJUVENIL EM DANÇA NA PANDEMIA

VIDEO DANCE “5, 6, 7, 8 PLAY”: CREATION PROCESS OF CHILDREN’S AND YOUTH’S WORK IN DANCE IN THE PANDEMIC

Daniela Llopart Castro

Rebeca Recuero Rebs

Daniela Ferreira de Souza

Eleonora Campos da Motta Santos

Universidade Federal de Pelotas – UFPel

Resumo: O texto reflete sobre desafios e possibilidades do processo criativo da videodança 5, 6, 7, 8 Play, produção artística do Ballet Dicléa, de Pelotas/RS, construída no período pandêmico com as alunas. As restrições sanitárias que impuseram o modo remoto às práticas e aprendizados foram o propulsor criativo para concretizar ação poética que não somente despertou o interesse por compreender, pesquisar e produzir videodanças, mas também oportunizou experienciar criação interartes através de diálogos entre profissionais de dança, artes visuais, cinema e audiovisual, gerando produto artístico que ampliou as formas da Escola oportunizar o acesso e a fruição em dança.

Palavras-chave: videodança; processo de criação; obra infantojuvenil; pandemia; Ballet Dicléa.

Abstract: The text reflects on the challenges and possibilities of the creative process of the video dance 5, 6, 7, 8 Play, an artistic production by Ballet Dicléa, from Pelotas/RS, created during the pandemic with students. The health restrictions that imposed remote mode on practices and learning were the creative driving force behind the poetic action that not only sparked interest in understanding, researching, and producing video dances, but also provided an opportunity to experience interarts creation through dialogues between professionals in dance, visual arts, cinema, and audiovisual, generating an artistic product that expanded the ways in which the School provided access and fruition in dance.

Keywords: video dance; creation process; children’s work; pandemic; Dicléa Ballet.

Recebido em: 03/09/2024

Aceito em: 27/11/2024

Revista Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 16 n. 1, jan-jun 2025

Pausa (necessária): espaço de reinvenção

O período pandêmico foi um momento de incertezas e dificuldades, mas também de muitas experiências criativas. Algo novo e desconhecido estava acontecendo e as pessoas buscavam encontrar alternativas para seus fazeres (PESSOTTO e CARVALHO, 2020). Diversos campos de conhecimento precisaram se reinventar de forma a dar continuidade nas atividades profissionais.

Assim foi também com a Escola de Ballet Dicléa Ferreira de Souza⁷⁵. A impossibilidade do contato presencial provocou a necessidade de repensar a estrutura das aulas e a viabilidade de dar sequência no trabalho, visto que era a fonte de renda das proprietárias. Como colocam as autoras Castro, Rebs, Santos e Souza (2023, p. 130): “vivíamos um momento em que era preciso reagir e avançar, visto que, junto às dificuldades emocionais que o momento pandêmico impunha, o acúmulo de ações não feitas cobraria a conta em algum momento futuro”. Além disso, no ano em que a escola estava completando o aniversário de sessenta anos de atividades ininterruptas, não poder comemorar este feito nos desagradava profundamente.

Logo que iniciou o isolamento na cidade de Pelotas, a escola parou suas atividades presenciais e, a partir daí, passou a focar em ações possíveis de serem realizadas à distância. Um movimento inicial que, acreditava-se, não iria durar muito, foi se prolongando cada vez mais e necessitando de novos modos de trabalho. As aulas de *ballet*⁷⁶, então, passaram a ser *online* (de forma síncrona) e para isso a direção da escola investiu em uma estrutura que pudesse dar conta do aprendizado. A professora Daniela Souza também modificou sua didática, procurando possibilitar aos alunos um acompanhamento que propiciasse compreender e acompanhar as sequências de passos solicitadas. Conforme Castro et al. (2023), a escola experienciou a alteração de suas aulas presenciais para o formato remoto com toda a instrumentalização necessária a um bom funcionamento,

⁷⁵ Escola de *ballet* com 64 anos de trabalho ininterrupto ligados ao ensino e a produção em dança e desenvolvidos na cidade de Pelotas (RS). Foi criada pela ex-bailarina do Teatro Municipal do Rio de Janeiro (RJ), Dicléa Ferreira de Souza que, até hoje, acompanha sua filha Daniela Ferreira de Souza, a também ex-bailarina profissional do Ballet Teatro Guaíra (PR) e da Cia. Nacional de Bailados (Portugal), na direção geral e artística da escola.

⁷⁶ Utilizaremos a palavra *ballet* em francês, por entender que é a maneira pela qual a escola se refere à sua prática, mesmo reconhecendo sua forma de escrita na língua portuguesa como ‘balé’.

buscando entender desde a tecnologia essencial para essa prática, como a utilização de um televisor com tela grande e um microfone sem fio para a fala da professora acontecer separadamente do som das músicas, até a maneira de realizar a condução do exercício, as demonstrações, correções e percepções de execução.

Neste percurso pandêmico, além das aulas, foram realizadas outras atividades como um Festival Nacional de Dança *online*⁷⁷, uma mostra interna de trabalhos concebidos pelas alunas em suas casas e pequenos vídeos filmados e editados neste período⁷⁸, produzidos com a intenção de registrar as novas formas de atividades da escola que apareciam e que foram dando um melhor embasamento para o desenvolvimento de futuras criações.

Eis que, pensando em como realizar o espetáculo de encerramento de ano e, sempre acompanhando, através das mídias sociais, quais as possibilidades para este momento pandêmico, a diretora artística da escola, Daniela Souza, se deparou com uma live: “Como gravar meu espetáculo de Dança em 2020 e Onde exibir o vídeo do meu espetáculo de Dança” com Fernando Muniz, produtor audiovisual, bailarino e diretor da MOOV.art⁷⁹. A partir desta live, várias questões foram surgindo, despertando curiosidade e interesse em compreender mais sobre videodança: conceito, concepção, construção, coreografia, etc.

As práticas e aprendizados artísticos e pedagógicos estavam, simultaneamente, restringidos aos espaços das casas de cada aluna. Como fazer acontecer o desenvolvimento de uma obra de dança era o desafio do momento. Daniel Aires (2021) nos faz refletir sobre o assunto, quando traz uma definição provisória a ser complexificada:

A videodança é um emaranhado de pertencimentos que o corpo percorre em seu movimento e que se hibridiza à dança e ao audiovisual, pressupondo igual importância tanto para o movimento quanto para a tecnologia. A videodança tem, entre suas inúmeras potências, a capacidade de lidar com processos de continuidades e descontinuidades de espaço e tempo, dilatando concepções tanto da palavra coreografia, quanto da ação do corpo em presença cênica. Seu produto pode ser produzido em meios eletrônicos e digitais [...]. A videodança se elabora em um serviço de pré-produção, produção e pós-produção, sequência essa absorvida do universo audiovisual. (AIRES, 2021, p. 25)

⁷⁷ Link do 1º Festival Dicléa Souza no youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=rMbdJmr7Vwc&t=638s>.

⁷⁸ Links de vídeos editados durante o período: <https://www.youtube.com/watch?v=Xi6XHDKcr5Y>
https://www.youtube.com/watch?v=N0QE8J_wRH4&t=176s.

⁷⁹ Produtora de vídeo especializada em dança e videodança. Tem o intuito de trazer o conhecimento técnico e expertise do audiovisual com o olhar sensível e artístico de quem também dança, gerando um diálogo direto com professores, bailarinos e coreógrafos. Link do site: <https://www.moovart.com.br/>.

Com isso, iniciamos a construir uma lógica diferente de pensamento, compreendendo o audiovisual como uma possibilidade artística no campo da dança. De acordo com publicação anterior sobre o trabalho que a escola desenvolveu no período relatado, podemos colocar que:

As primeiras experimentações da professora da escola e diretora artística do grupo, acompanhando o movimento de diferentes espaços de produção em dança pelo Brasil e pelo mundo, envolveram proposta para que bailarinos e bailarinas desenvolvessem experimentações coreográficas em vídeo a partir de orientações dos professores ou de improvisações em *ballet* nas quais poderiam explorar o ambiente das suas casas/espacos, local em que se encontram neste período de isolamento. (CASTRO, SANTOS e SOUZA, 2021, p. 19-20)

Começamos, então, a idealizar os próximos trabalhos, repensando a maneira de conceber um espetáculo de dança associado às tecnologias do audiovisual. Capelatto e Mesquita (2014) afirmam que é neste encontro de linguagens (dança e audiovisual) que se tem a videodança. Ou seja, para que ela exista, é fundamental a presença do hibridismo destas duas linguagens, não caracterizando mais uma ou outra, mas uma nova: a videodança. Além da compreensão artística e técnica dos elementos constituintes da videodança, outra grande questão era: como fazer uma produção audiovisual envolvendo dança ser o espetáculo de encerramento de ano de um coletivo de diversas crianças e adolescentes de uma escola de *ballet* clássico durante o período de isolamento social imposto pela Pandemia? Refletindo, estudando e agindo em cima dessas inquietações é que surgiu a obra **5, 6, 7, 8 Play**. Isso posto, o enfoque deste texto está no processo de criação desta videodança, seus desafios e possibilidades de construção durante o período indicado.

5, 6, 7, 8 Play - da ideia à obra

Descobrimos muitas possibilidades e pensando numa produção artística para as alunas da Escola, desde a estudante bem pequena (*baby class*) até as de idade mais avançada, concebemos a videodança **5, 6, 7, 8 Play**, uma produção infantojuvenil. Neste sentido, podemos dizer que foi um enorme desafio. Várias questões surgiram no processo

como, por exemplo: como fazer? Como coreografar? Como passar para as alunas a coreografia? Como ensaiar as crianças em casa?

Conforme coloca Salles (1998), o desejo do artista pede uma recompensa material, assim, seu propósito necessita ser transformado em ação, sua necessidade o impele a agir, gerando um processo complexo de materialização e, a partir disso, concretizando uma ação poética.

A necessidade de criação estava latente nas pessoas envolvidas no processo. Esse foi o grande estímulo para não desistir, nem permanecer executando apenas o mais básico. Dessa maneira, passamos a conceber a obra e tentar esboçar como a mesma seria construída.

Iniciamos pela lógica de trabalho que vinha sendo desenvolvida. As aulas, até então, estavam acontecendo de forma *online*, cada menina na sua casa, realizando os exercícios de *ballet* que eram visualizados através da tela de um computador ou celular, prática que concorda com o relato das autoras quando refletem sobre experiências de aulas de *ballet* em forma remota: “para que pudéssemos observar melhor a execução dos exercícios propostos, colocamos um computador conectado a uma televisão com tela grande e, assim, conseguíamos visualizar os detalhes de maneira a fazer as devidas correções” (CASTRO *et al.* 2023, p. 127). Seguindo a metodologia das aulas práticas, aproveitamos a compreensão das alunas, em relação ao funcionamento do modo remoto, para construir, à distância, o novo trabalho a ser produzido.

De acordo com Rebs (2021), as obras desenvolvidas em tempos de distanciamento social incluem outras estéticas não tão pensadas nas produções audiovisuais anteriores à pandemia, como espaços diferentes, equipes reduzidas e pouca circulação de pessoas, o que implica em limitações técnicas e audiovisuais. Mesmo assim, outras esferas se potencializaram, trazendo a exploração de poéticas audiovisuais inovadoras pelos artistas. Com isso, o modo de conceber a videodança foi diferente dos processos mais comuns, devido ao contexto pandêmico.

Em um primeiro momento, concebemos a ideia, ou seja, o campo norteador para a confecção da obra artística (COMPARATO, 2000). Ela foi centrada em uma obra que tivesse um caráter infantojuvenil, visto a idade das alunas que participariam. Assim, **5, 6, 7,**

8 Play⁸⁰ buscou explorar o mundo virtual dos videogames, através da interpretação das alunas da escola.

A construção da história se deu em uma narrativa linear e, por meio dela, foram já pensadas as durações dos planos, a sua sequência e quantidade e o espaço em que eles seriam registrados (MAXWELL, 2005).

Logo depois, iniciamos o processo de pensar a coreografia e a sua relação com a câmera, afinal, era uma obra inédita, que foi desenvolvida especialmente para se tornar uma videodança. Neste momento, a maior dificuldade que enfrentamos foi a necessidade do distanciamento social causada pela pandemia. A narrativa foi pensada com a presença de movimentos em grupo e com “interações” entre os personagens. Como saída, e aproveitando a “temática” de *games*, optamos por fazer as gravações em *chroma-key*⁸¹, filmando cada bailarina individualmente (as quais haviam ensaiado os movimentos/coreografia previamente).

A partir disso, foi desenvolvido o roteiro técnico, com a intenção de que o conteúdo de cada plano, e a sua posição na sequência, fosse fiel ao descrito, fazendo com que estas sequências fossem divididas em descrições das cenas, com seus planos, ângulos e movimentos de câmera (PUDOVKIN, 2018), auxiliando e norteando as gravações e o processo de montagem e edição.

Imagem 1 – Parte inicial do roteiro técnico da obra **5, 6, 7, 8 Play** (cena da menina em casa).

ROTEIRO

PARTE (SEQUENCIA) 1: A BAILARINA (JOGADORA) DECEPCIONADA

Obs: nestas cenas, apenas participa a jogadora (ou as jogadoras)

Em um bairro tranquilo, escuta-se uma música clássica vinda da janela. Entretanto a música sempre para no mesmo lugar e é iniciada novamente por diversas vezes. Através da janela, é possível observar uma jovem bailarina ensaiando uma dança. Todavia, chega sempre em um ponto da música em que ela "erra" e, desse modo, recomeça a música e a coreografia.

Cena 1: Menina dançando em casa

⁸⁰ Disponível em: <https://youtu.be/8uLn1aozgL4>.

⁸¹ *Chroma-key*: é uma técnica que consiste em colocar uma imagem sobre a outra por meio do anulamento de uma cor sólida pré-definida.

Cena 1	Descrição	Plano	Movimento	Ângulo
Enq. 1	Imagem do céu, com som ao fundo de uma música. Imagem desce e aparece um plano geral da casa (com música da bailarina repetindo) com foco especial na janela. Vai aproximando em direção à janela. Conforme vai aproximando da janela, vai subindo o som da música. Câmera "entra" na janela (escurece e rapidamente abre para o enq. 2).	Aberto (geral da casa) e vai fechando na janela.	tilt e contínuo (dando "zoom") para janela.	Frontal
Enq. 2	Uma jovem bailarina na sala de sua casa repetindo uma dança.	aberto (tomada de costas, corpo inteiro da menina)		Nuca/costas
Enq. 3	A menina se esforça para acertar a dança	fechado - Foco no rosto esforçado, dançando		Frontal
Enq. 4	Menina cai em determinado ponto. (Cena dela caindo)	Geral (menina entrando/ caindo no chão)		3/4

Fonte – Acervo pessoal das autoras.

No processo de criação de **Play**, pensamos logo num jogo de videogame que trouxesse o tema Dança com a estética do desenho animado. E assim fomos desenvolvendo a ideia, contando com a colaboração das professoras Rebeca Recuero e Daniela Castro⁸² que ajudaram a estruturar o roteiro. Rebeca contribuiu ainda na construção dos *Storyboards*⁸³ técnicos que representavam a narrativa (imagem 2) para a

⁸² Professoras Adjuntas do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel/ RS).

⁸³ *Storyboard*: é uma sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das cenas pensadas para um conteúdo em vídeo, como: filmes e animações.

gravação. Conforme Kurosawa *apud* Salles (1998, p. 52): “a raiz de qualquer projeto cinematográfico situa-se, [...], nesse desejo interior de expressar algo. O que nutre essa raiz e a faz prolongar-se em uma árvore é o roteiro. O que faz a árvore produzir flores e frutos é a direção”.

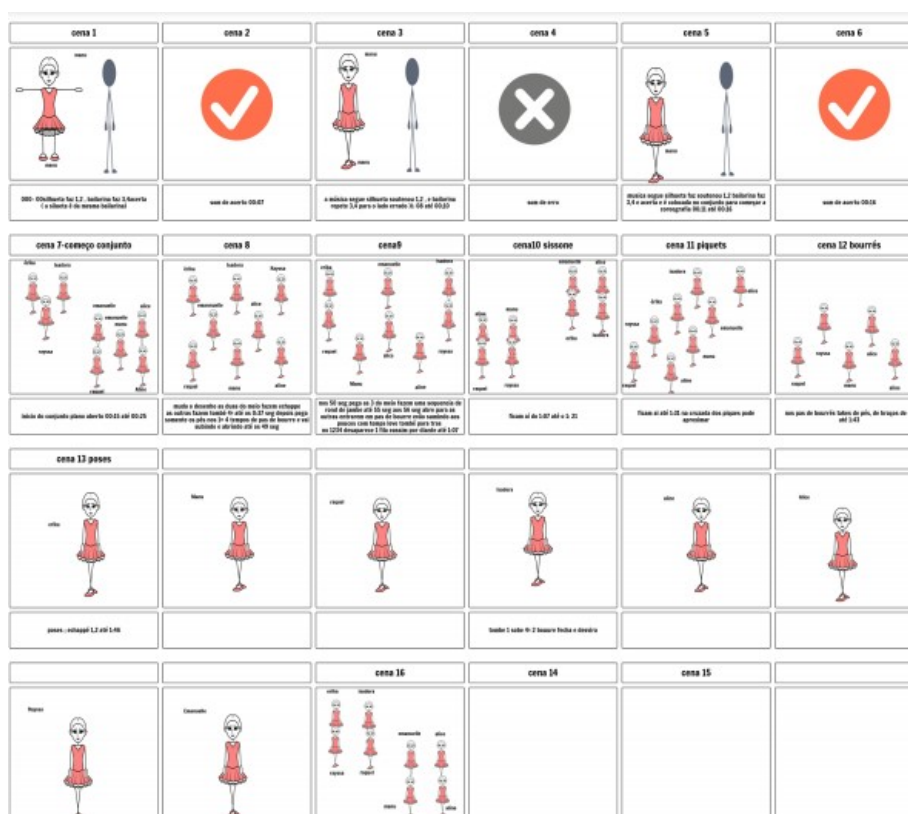
Imagem 2 – Storyboard da narrativa - início da obra **5, 6, 7, 8 Play** (cena da menina em casa).



Fonte – Rebeca Recuero Rebs.

Com o roteiro e o *storyboard* prontos, iniciamos distribuindo as alunas nas cenas coreográficas, de acordo com os níveis de aprendizado. As coreografias, que eram todas de grupo, foram construídas pela professora e coreógrafa da escola, a partir de sua imaginação, pois não era possível colocar as alunas juntas num mesmo espaço de maneira a visualizar o que vinha sendo criado. Neste ponto, a coreógrafa também desenvolveu os *storyboards* coreográficos (imagem 3), sendo eles essenciais para o sucesso do projeto, já que ali estavam distribuídos os diferentes desenhos coreográficos, relacionados aos tempos da música correspondente. A partir desse planejamento minucioso, o editor pôde executar plenamente a ideia solicitada, considerando alunas, músicas, formações coreográficas e cenários. Ao todo foram cinco coreografias que abarcaram alunas dos distintos níveis de aprendizado da escola. Para cada coreografia, existiu um *storyboard* diferente, organizado nos mesmos moldes.

Imagem 3 – Storyboard da coreografia *Noção de Espaço*.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

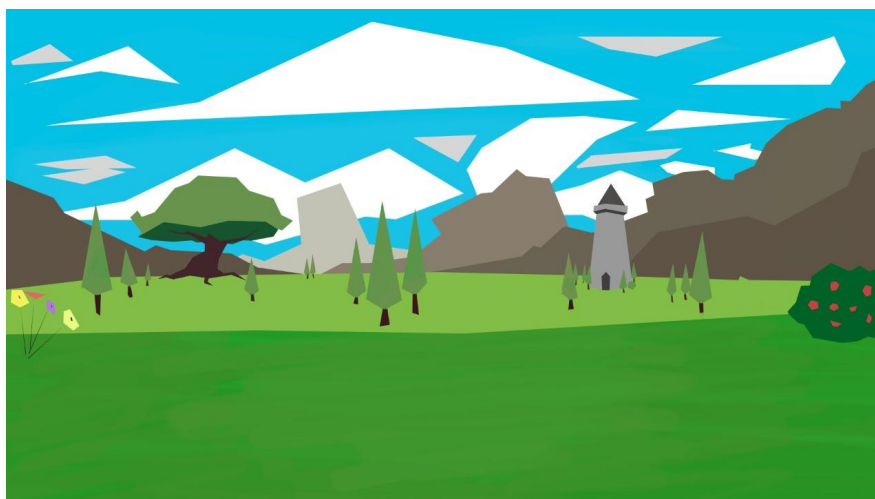
A montagem cênica final se deu na construção da edição da videodança, baseada no roteiro idealizado previamente. Somam-se a isto a escolha da música e criação de cenários originais e virtuais, elaborados especificamente para a obra pelo artista Rafael Souza. Todas as cenas foram captadas em estúdio *chroma-key* com utilização de cenário digital e ambientação construída a partir de efeitos tecnológicos. Buscamos entender o funcionamento desta ferramenta, de maneira a utilizá-la da melhor forma no trabalho, qual a cor, como se montava, etc. Para empregá-la foi necessária a construção de cenários digitais, os quais foram desenvolvidos pelo citado artista, que ficou responsável pela identidade visual do jogo e pelos cenários, todos feitos em mesa digitalizadora.

Imagem 4 – Espaço para as filmagens em *chroma-key* montado na sala de aula da escola.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

Imagem 5 – Cenário digital da videodança **5, 6, 7, 8 Play** elaborado por Rafael Souza.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

Quanto aos figurinos, foram pensados todos em cores vivas inspirados nos “Jetsons”, desenho animado futurista dos anos 60 do século passado (imagem 6). A coreógrafa idealizou os modelos de acordo com as coreografias que estavam sendo montadas junto às idades das bailarinas. Os cabelos foram trabalhados com diferentes penteados e também cores que auxiliaram na intenção da proposta (imagem 7).

Imagem 6 – Personagem do desenho animado *Os Jetsons* e bailarina do **PLAY**.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

Imagem 7 – Penteados das alunas para a filmagem da videodança.



Fonte – Daniela Llopart Castro.

Para as coreografias das crianças, foram pensadas sequências simples de forma a ser possível ensaiar à distância. As composições foram passadas através do aplicativo *Zoom* e os ensaios realizados por meio desse mesmo aplicativo. Para as maiores, as sequências foram mais elaboradas já que, quando os decretos permitiam, vinham presencialmente até a Escola, em grupos de quatro pessoas, para pequenos momentos de ensaio. Nos dias de gravação, as alunas foram todas até a escola, divididas em grupos para a filmagem, seis alunas a cada 2h. Foram dois dias intensos, pois as sequências

Revista Moringa Artes do Espetáculo, João Pessoa, UFPB, v. 16 n. 1, jan-jun 2025

eram filmadas individualmente (imagem 8), sendo oito coreografias e contando com a participação de 35 bailarinas no total.

Imagem 8 – Bailarina executando sequência da coreografia *Flexibilidade*.



Fonte – Daniela Llopart Castro.

O processo de composição coreográfica de uma dança para tela é diferente da criação pensada no espaço do palco, é na edição e montagem que se constrói a dramaturgia da obra (imagem 8). Como colocam Arrieche e Medeiros (2021, p. 42):

É importante termos em mente as possibilidades que o espaço diegético (aquele que é realizado pelo enquadramento da câmera e apresentado no enquadramento da tela) nos fornece, uma vez que ele, entre tantos arranjos possíveis, pode ser um recorte, uma combinação, uma sobreposição – dos lugares tomados como locação para o registro audiovisual.

Imagem 9 – *Print* de parte da coreografia *Flexibilidade* depois de editada.

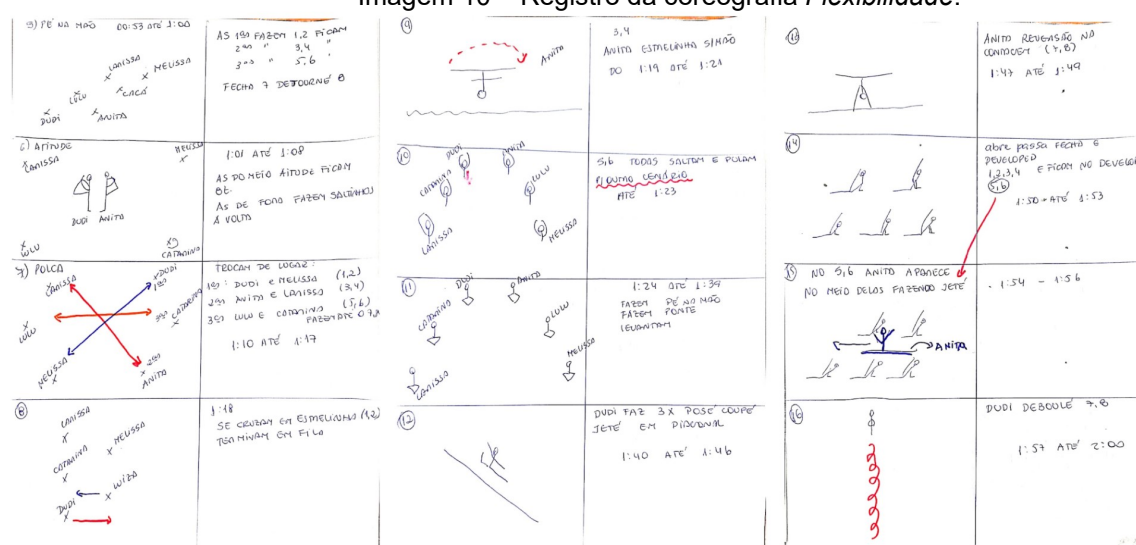


Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

A coreografia partiu primeiramente de uma pesquisa musical com músicas com *copyright free* para não haver problema em qualquer veículo de transmissão. A partir daí, foi escolhida uma música para cada grupo. As coreografias foram inspiradas nessas músicas e elaboradas de acordo com a capacidade e grau de complexidade dos grupos, de acordo com o adiantamento que as alunas se encontravam.

A coreógrafa elaborou as composições, levando em conta deslocamentos e desenhos coreográficos (imagem 10). As transições foram algo que, no início, dificultaram um pouco, pois a coreógrafa muitas vezes se perguntava como sair de um lugar para chegar em outro, algo que no presencial é sempre importante de se levar em conta. Esse foi um dos aprendizados necessários, entender que, na construção digital, isso não é um problema, pois a pessoa pode estar aqui e, em uma troca de cena, aparecer do outro lado, já que praticamente tudo é possível no audiovisual.

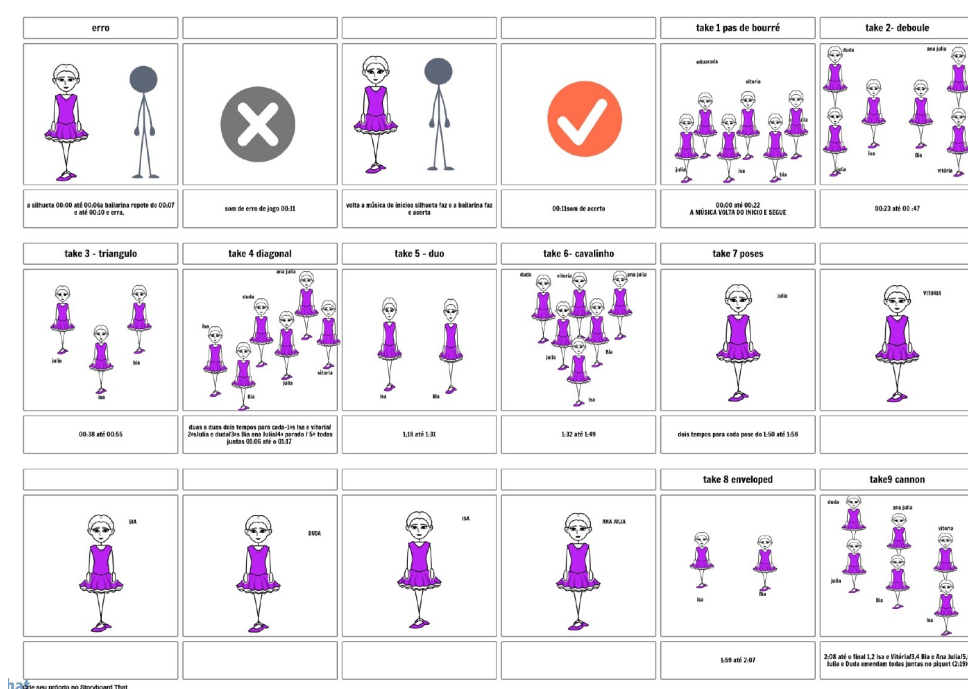
Imagem 10 – Registro da coreografia *Flexibilidade*.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

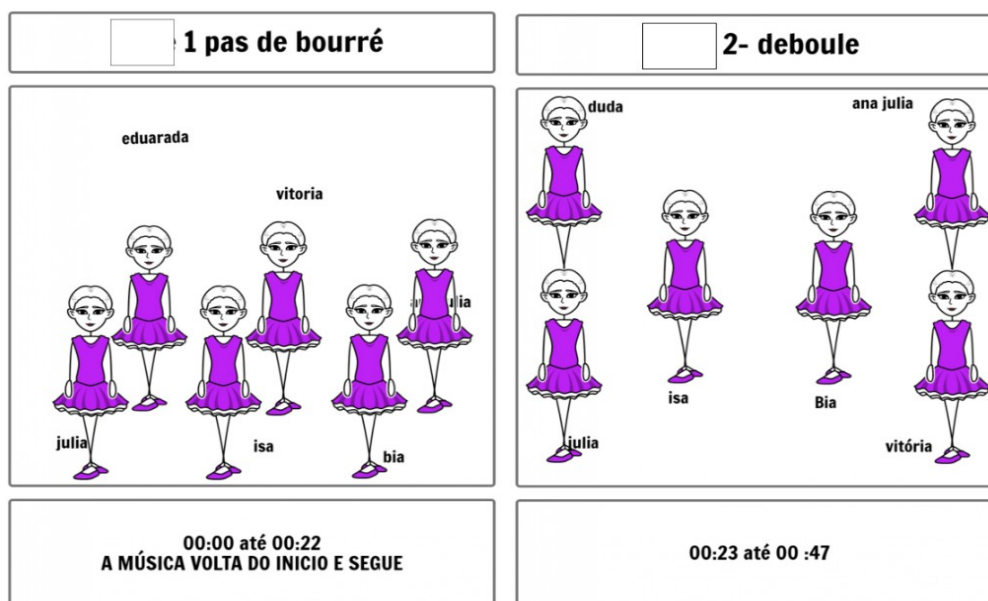
Depois da coreografia elaborada, foi a hora de preparar os *storyboards* (imagem 11). Foi dado o nome de cada bailarina da escola para cada um dos avatares que se encontravam nos desenhos, de acordo com a distribuição espacial que a coreógrafa havia pensado. Sempre que havia mudança de lugar, um novo enquadramento era feito naquele *storyboard* (imagem 12).

Imagem 11 – *Storyboard* completo da coreografia *Agilidade*.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

Imagem 12 – Enquadramento 1 e enquadramento 2 do *storyboard* da coreografia *Agilidade*.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

O cenário foi preparado logo após a concepção da obra, ainda no início de tudo, com o artista testando alguns modelos e ajustando conforme o interesse da coreógrafa. A

escolha da coreografia que seria colocada em cada cenário se deu enquanto as mesmas estavam sendo construídas. Entretanto, logo que ficaram prontas, foi preciso encaixar as sequências de dança no espaço virtual oferecido. Este foi um momento difícil, onde foram necessários diversos ajustes entre os vídeos filmados e sua colocação nos cenários. Algumas coreografias, inclusive, necessitaram trocar de cenário, visto que não seria possível encaixar os deslocamentos das alunas naquela proposta de desenho.

Em alguns momentos, também, foi necessário recorrer ao cenógrafo para que ele aumentasse o tamanho de alguma parte do desenho, onde seriam colocadas as bailarinas, e diminuísse outra, quando era percebido que não iria caber tantas pessoas em cena juntas. Ao mesmo tempo, o editor ia fazendo a distribuição dos enquadramentos no espaço, de forma a verificar se imagem e vídeo estavam se encaixando.

No processo de edição, o roteiro e os *storyboards* foram fundamentais para a finalização da obra conforme a ideia da diretoria artística. A partir deles, o editor trabalhou com uma organização que lidava não apenas com a colocação de cada menina em seu “lugar” virtual previamente selecionado pela professora no cenário digital, como também com as cenas e enquadramentos prescritos no roteiro e captados pelas câmeras. Tudo foi colocado em sequência e a parte sonora adicionada.

De acordo com Capelatto e Mesquita:

A narrativa da dança, por meio do vídeo, adiciona elementos visuais e sonoros que ultrapassam o campo físico-presencial do bailarino em um palco ou instalação. O videomaker lida com um novo espectador, que interage não com um bailarino ou grupo presencial (e com um cenário presente em um ‘espaço físico’), mas com uma estrutura virtual. (CAPELATTO e MESQUITA, 2014, p. 33)

Alguns problemas foram surgindo ao longo do processo de montagem e foram sendo solucionados com a edição. Por exemplo, o tamanho das bailarinas adicionadas ao cenário de acordo com a perspectiva do olhar da câmera, bem como correções individuais de tempo de execução de cada bailarina filmada, a fim de que a disposição e os movimentos ficassem harmônicos e uniformes.

Após o processo de edição e montagem, a obra passou por uma revisão detalhada, tanto por parte da direção da escola, quanto da equipe técnica que colaborava com o processo. Analisaram-se não apenas o equilíbrio da composição e a sua fidelidade com a proposta do roteiro, como também elementos mais técnicos, como transição entre cenas,

qualidade e sincronia sonora, harmonia visual e disposição dos lugares das bailarinas, iluminação, etc.

Abrindo novos caminhos...

A videodança obviamente não surgiu no momento da pandemia, mas emergiu com toda a força no campo da dança a partir daquele momento, por ser a única alternativa de se estar produzindo arte.

Esta experiência, de se desafiar a seguir não somente ensinando *ballet* na pandemia, mas também estimulando a formação artística dos e das estudantes da Escola através da participação numa obra artística de dança para a tela criada e executada naquele momento impensado, foi marcante pelas novas perspectivas que gerou para pensar o ensino do *ballet* e também para pensar em novas possibilidades de criação em dança para o público infantojuvenil aliados ao entendimento aprofundado sobre videodança. Uma espécie de atualização, até certa medida forçada pelo contexto pandêmico, mas que marcou eficientemente avanços no modo de pensar/criar/produzir artisticamente em dança.

Como demarcado nas descrições feitas neste texto, toda a situação pandêmica nos colocou à prova de maneira a testar as possibilidades criativas na educação em dança, desafiando conceitos e concepções construídas ao longo de um tempo considerável de ensino e produção artística no campo a ponto de nos questionarmos sobre a possibilidade de continuar atuando e produzindo no período da pandemia. Mas, o que se apontou primeiramente como dificuldade consolidou-se em desafio e proporcionou esta potente experiência de reconcepção artístico-pedagógica aqui relatada.

Consideramos que é importante compartilhar aqui, também, a novidade na forma de apresentação do resultado artístico que esta experiência gerou: a realização de sessões de apresentação da obra em cinemas da cidade de Pelotas, ressignificando a ideia de espetáculo apresentado no teatro para a chance de fruição na tela de cinema, não somente pelo público interessado na obra, mas também pelas próprias bailarinas que dançaram e compuseram a videodança.

Após idas e vindas nas liberações de circulação de pessoas em espaços coletivos e definições de regras de distanciamento para tal, em setembro de 2021, a Escola fechou

uma parceria com a empresa que oferta o serviço de cinemas no único *Shopping Center* de Pelotas para a realização do evento **Ballet in Tela**: duas sessões de cinema nas quais a videodança **5, 6, 7, 8 Play** foi exibida ao público da cidade.

Imagem 13 – Cards divulgados nas plataformas de redes sociais da Escola convidando o público para a exibição do espetáculo audiovisual no cinema.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

Além das famílias das estudantes envolvidas na produção audiovisual, as sessões mobilizaram o público em geral da cidade que, já sendo frequentador dos espetáculos da Escola de Ballet tradicionalmente realizados nos teatros, encontrou, nesta oportunidade, a chance de conferir mais uma forma inovadora do trabalho do Ballet Diclea, ao mesmo tempo em que pode experimentar a volta da ida ao cinema após os períodos de *lockdown*. Importante destacar que o evento ajudou a movimentar novamente a frequência nas salas de exibição que, naquele mês e ano, estavam, aos poucos, retomando as exibições, tendo

que lidar ainda com o grande receio do público em voltar a frequentar aqueles espaços de entretenimento.

Imagem 14 – Fotografias da exibição no cinema Cineflix em Pelotas.



Fonte – Daniela Ferreira de Souza.

A ideia de um evento em parceria com o espaço de cinema, que pudesse mobilizar um público certo (o da comunidade da Escola de Ballet) e, ao mesmo tempo, instigar a plateia geral da cidade a retomar ações de fruição em arte, foi favorável para ambas as partes naquele momento. Mas, mais que isso, apontou a potência de articulação que um espaço de ensino de dança pode ter e investir com o setor comercial de cinema da cidade, abrindo brecha para mais uma forma de atividade cultural que pode compor a agenda de arte da cidade valorizando e ocupando espaços e horários menos procurados, ou até ociosos. Iniciativas que, ao mesmo tempo, colaboram com o fluxo da economia que a produção em arte pode gerar e ampliam o incentivo para a fruição em dança em outros e novos formatos.

Após toda esta experiência, acreditamos que a videodança já se estabelece, daqui para frente, nas práticas artísticas da Escola de Ballet Dicléa Ferreira de Souza, como mais uma estética de dança a ser vislumbrada e praticada. Caminho de produção descoberto como potente, no qual profissionais da dança, das artes visuais e do audiovisual constroem uma nova poética com infinitas possibilidades de formas e sentidos, e que amplia e atualiza as perspectivas e as concepções de dança que a Escola ensina e apresenta ao seu público. Este é o grande encantamento que nos fez compartilhar o que

vivenciamos neste texto e, ao mesmo tempo, nos provoca a seguir querendo compreender e estudar, pesquisar e produzir videodanças.

Referências

AIRES, Daniel. O que é a videodança? In: CASTRO, Daniela e SANTOS, Eleonora (orgs). **1ª Mostra Gaúcha de Dança para Tela: diversidades em tempos de pandemia no sul do sul**. Porto Alegre: Grupo Ballet de Pelotas, 2021, p. 24-29.

ARRIECHE, Luana; MEDEIROS, Rosângela. Gambiarras poéticas para a criação em videodança. In: CASTRO, Daniela e SANTOS, Eleonora (orgs). **1ª Mostra Gaúcha de Dança para Tela: diversidades em tempos de pandemia no sul do sul**. Porto Alegre: Grupo Ballet de Pelotas, 2021, p. 40-45.

CAPELATTO, Igor; MESQUITA, Kamilla. **Videodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014.

CASTRO, Daniela Llopart; REBS, Rebeca; SANTOS, Eleonora Campos da Motta; SOUZA, Daniela. Aulas de Laboratório de Balé Clássico na graduação em Dança da UFPel: experiências no modo remoto em 2021/1. **Revista Brasileira de Estudos em Dança**, ano 02, n. 04, p. 117-131, 2023. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rbed/article/view/62087>. Acesso em: 10 set. 2023.

CASTRO, Daniela; SANTOS, Eleonora e SOUZA, Daniela. Compór, recompor, transformar: Grupo Ballet de Pelotas construindo caminhos em videodança. In: CASTRO, Daniela e SANTOS, Eleonora (orgs). **1ª Mostra Gaúcha de Dança para Tela: diversidades em tempos de pandemia no sul do sul**. Porto Alegre: Grupo Ballet de Pelotas, 2021, p. 18-23.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

KIRSHER, Alessandra Liotto. **A Composição Coreográfica para a Videodança: os processos de criação para o corpo na frente e atrás da câmera**. 2015. 87 f. TCC (Graduação) – Curso de Licenciatura em Dança, Escola de Educação Física Fisioterapia e Dança, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133092/000984216.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 05 jun. 2021.

MAXWELL. **A linguagem audiovisual**. 2005. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16478/16478_3.PDF. Acesso em: 09 jul. 2021.

PESSOTTO, Ana Heloíza Vita; CARVALHO, Juliano Maurício de. Audiovisual na pandemia: desafios, estratégias e criatividade. **Mídia, cultura inovativa e economia criativa em tempos pandêmicos**, 2020. Disponível em: [Carvalho et al. – 2020 – Mídia, cultura inovativa e economia criativa em te \(researchgate.net\)](#). Acesso em: 23 abr. 2024.

PUDOVKIN, Vsevolod. In: XAVIER, Ismail (Org). **A experiência do cinema**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2018.

REBS, Rebeca Recuero. A curadoria de dança para a tela: apontamentos e percepções. In: CASTRO, Daniela e SANTOS, Eleonora (orgs). **1ª Mostra Gaúcha de Dança para Tela: diversidades em tempos de pandemia no sul do sul**. Porto Alegre: Grupo Ballet de Pelotas, 2021, p. 52-58.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

SPANGHERO, Maira. **A dança dos encéfalos acesos**. Itaú Cultural, São Paulo, 2003, p. 37-38.