



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E
ARTES CURSO DE LICENCIATURA EM DANÇA

AMANDA JOYCE GOMES NOGUEIRA

PROJETO KÖRPER: O PROCESSO DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA A PARTIR DE
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

MACEIÓ
2024

AMANDA JOYCE GOMES NOGUEIRA

PROJETO KÖRPER: O PROCESSO DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA A PARTIR DE
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção
do grau no Curso de Licenciatura em
Dança da Universidade Federal de
Alagoas. Orientador (a): Prof^a Dr^a Joana
Pinto Wildhagen

MACEIÓ
2024



Universidade Federal de Alagoas
Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes
Curso de Licenciatura em Dança

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Ao 1o dia do mês de abril do ano de 2024, às 08 horas, realizou-se, em plataforma de webconferência, a sessão de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, intitulado Projeto Körper: o processo de produção artística a partir de um relato de experiência, do(a) aluno(a) Amanda Joyce Gomes Nogueira, do Curso de Dança/Licenciatura como parte dos requisitos para conclusão do Curso. A Banca composta por:
Profa Dra Noemi Mello Loureiro Lima – Membro Interno
Profa Dra Ana Clara Santos Oliveira – Membro Externo
Profa Dra Joana Pinto Wildhagen – Orientadora

Após argüir o(a) aluno(a) deliberou-se: Aprovar o Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, atribuindo-lhe nota 9.

Assinatura dos componentes da Banca:

Documento assinado digitalmente
 **NOEMI MELLO LOUREIRO LIMA**
Data: 01/04/2024 11:12:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro Interno

Documento assinado digitalmente
 **ANA CLARA SANTOS OLIVEIRA**
Data: 10/04/2024 12:26:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro Externo

Documento assinado digitalmente
 **JOANA PINTO WILDHAGEN**
Data: 10/04/2024 21:50:49-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientadora

PROJETO KÖRPER: O PROCESSO DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA A PARTIR DE UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

AUTORA: Amanda Joyce Gomes Nogueira

ORIENTADORA: Prof^a Dr^a Joana Pinto Wildhagen

RESUMO

Buscando reconhecer e analisar o processo de criação e produção do projeto audiovisual Körper, este artigo reflete sobre os benefícios e dificuldades da produção de videodança na pandemia do covid-19 em uma cidade do sertão de Pernambuco, a partir do relato de experiência de uma das autoras do projeto, sendo ela intérprete-criadora. Do ponto de vista teórico, foram abordados principalmente os princípios da videodança, e de estímulo à cultura e promoção da produção cultural no cenário da pandemia de COVID-19, especialmente no contexto do sertão pernambucano.

Do ponto de vista metodológico, o estudo configura-se como uma pesquisa qualitativa de natureza exploratória, sendo categorizado como um Relato de Experiência. Também foi feita análise documental dos arquivos e registros que compuseram o projeto. Como principais resultados destaca-se a importância de leis de incentivo como a Lei Aldir Blanc para a manutenção e propagação de trabalhos artísticos no contexto pandêmico, e o incentivo a artistas de pequeno porte do interior pernambucano. O presente trabalho finda-se com o relato e considerações pessoais acerca da produção do projeto Körper pelos olhos da intérprete-criadora Amanda Gomes, também autora deste artigo.

Palavras-chave: videodança; pandemia; Aldir Blanc; intérprete-criador; Projeto Körper.

ABSTRACT

Seeking to recognize and analyze the process of creation and production of the audiovisual project Körper, this article reflects on the benefits and difficulties of video dance production during the covid-19 pandemic in a city in the backlands of Pernambuco, based on the experience report of one of the authors of the project, being the interpreter-creator. From a theoretical point of view, the principles of video dance, and of stimulating culture and promoting cultural production in the scenario of

the COVID-19 pandemic, especially in the context of the backlands of Pernambuco, were mainly addressed.

From a methodological point of view, the study is configured as qualitative research of an exploratory nature, being categorized as an Experience Report. A documentary analysis of the files and records that made up the project was also carried out. The main results highlight the importance of incentive laws such as the Aldir Blanc Law for the maintenance and propagation of artistic works in the pandemic context, and the encouragement of small-scale artists in the interior of Pernambuco. This work ends with the report and personal considerations about the production of the Körper project through the eyes of the interpreter-creator Amanda Gomes, also the author of this article.

Keywords: videodance; pandemic; Aldir Blanc; interpreter-creator; Körper Project.

INTRODUÇÃO

Este artigo analisa o processo de criação e produção do projeto audiovisual Körper, contemplado pela Lei Aldir Blanc, em 2020, a partir do relato de experiência de uma de suas idealizadoras, buscando refletir sobre os ônus e os bônus da produção de videodança no contexto pandêmico pelos olhos de uma intérprete-criadora. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório (Gil, 2007; Marconi; Lakatos, 2010), do tipo Relato de Experiência (Bondía, 2022). Além do relato de experiência, foi realizada a análise documental de todos os registros, arquivos e materiais das ações que compuseram o projeto. Teoricamente, foram discutidos os conceitos de videodança (Santana, 2006; Wildhagen, Andraus, 2015), de incentivo à cultura e da produção cultural durante a pandemia do covid-19, no contexto do sertão pernambucano.

O projeto Körper nasceu a partir de um dos vários desejos dos idealizadores de simplesmente criar e produzir juntos, a fim de suprir a falta que a dança estava fazendo no contexto pandêmico. À princípio, não tinha-se a ideia de se tornar algo tão grande como um projeto audiovisual, primeiramente pela falta de recurso, e depois em virtude do momento totalmente novo e adverso que estávamos enfrentando, a pandemia do covid-19. Seriam apenas alguns vídeos de dança

postados provavelmente no Instagram pessoal dos idealizadores, sem muita elaboração, sem um elenco grande, apenas os três criadores.

Tendo-se em vista a escassez e a dificuldade de produção artística no município de Petrolândia-PE (município do interior sertanejo de Pernambuco), fator que foi ainda mais agravado pela pandemia, é mais do que válido pesquisar sobre a experiência de um projeto que se propõe a superar os problemas do cenário no qual está inserido e desenvolver sua proposta artística, interseccionando temas tão relevantes.

Complementarmente, sabe-se que existem muitas maneiras de se construir cultura. Neste artigo, aborda-se a produção cultural por meio da arte e do artista, que também assume o papel de produtor cultural/artístico.

Pretende-se, ainda, trazer um tema que é pouco explorado nas pesquisas já existentes, que é a criação de videodança no contexto pandêmico no sertão pernambucano, que pode ajudar a ampliar o campo de pesquisa da área. Como importantes referências apresenta-se o relato de experiência de Oneide Alessandro Silva dos Santos em seu trabalho CASACORPO: experiências de dança, criação e videodança em tempos de pandemia e o trabalho de Diego Elbing do Nascimento e Silvia da Silva Lopes: Hiatos do humano: processos de criação em dança motivados pela pandemia do covid-19 (Nascimento; Lopes, 2021; Santos, 2021).

As análises se deram a partir da discussão teórica e conceitual com esses autores, articulando-a aos documentos textuais e imagéticos do projeto, a fim de responder aos objetivos da pesquisa.

Por fim, o método de pesquisa escolhido favorece uma liberdade na análise de se mover por diversos caminhos do conhecimento, possibilitando assumir várias posições no decorrer do percurso, não obrigando atribuir uma resposta única e universal a respeito do objeto.

UMA REFLEXÃO SOBRE A DESVALORIZAÇÃO DA ARTE ONTEM E HOJE

Este artigo parte do pressuposto de que a arte costuma ser vista de maneira totalmente exibicionista, e não como uma manifestação que pode ser política, social, crítica, etc. Dessa forma, é evidente que sempre houve um grande desprezo pelas artes em geral, e essa relação de desprezo que é antiga se estende até os dias

atuais. A cultura¹ é enxergada como algo que facilmente pode ficar em último plano, não é vista como algo necessário e por isso não recebe atenção como outras áreas (Calabre, 2007).

Assim, a dança revela-se uma forma de expressão artística altamente maleável, abrangendo uma ampla diversidade de áreas e vertentes. Ela se permite ser explorada, expressada, mostrada e apreciada de diversas maneiras, e raramente anda só, está geralmente acompanhada de música, figurino, cenário, entre outras manifestações artísticas, o que quando juntos, são a receita de um hibridismo perfeito.

Por falar em hibridismo, dança e audiovisual são dois campos que juntos deram origem ao que se conhece hoje por videodança (*videodance*), o qual é o objeto desenvolvido na experiência relatada na presente pesquisa. Ainda, na videodança, o principal elemento do produto dessa junção é o movimento. Vale salientar que, o conceito de videodança se difere de um simples registro documental de um espetáculo, por exemplo, o que significa dizer que, não só a coreografia e os movimentos são importantes, mas sim todo o conjunto (movimentos de câmera, cortes, os planos, ângulos, edição de cenas, cenário, figurino, etc.). Na videodança, tudo isso citado é crucial para a construção do projeto final (Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira, 2023).

Considerando-se as informações trazidas até aqui, é natural que haja um negligenciamento para com essas produções artísticas/culturais, desencadeando uma grande falta de incentivo e apoio ao artista brasileiro, que é quem está envolvido de maneira direta com as produções.

Essa falta de incentivo pode ser enxergada em qualquer lugar do nosso país, mas ela se potencializa ainda mais nas cidades do interior. A falta de incentivo de políticas públicas e de ações voltadas à arte e a cultura no sertão pernambucano dificultam a produção artística e conseqüentemente, o sustento de muitos artistas que se mantêm com o fruto das suas produções. A maioria desses artistas ganha a vida a partir de eventos, apresentações, shows, mostras, e no interior há uma escassez muito grande dessas propostas, e isso se agravou ainda mais com a chegada da pandemia. A respeito disso, é importante destacar que:

¹ Complexo de atividades, instituições, padrões sociais ligados à criação e difusão das belas-artes, ciências humanas e afins.

Além do cenário desfavorável no contexto da União, é preciso considerar que a crise política e financeira em âmbito municipal deverá se agravar pelos efeitos da pandemia. Além disso, a cultura também não costuma ser prioridade nos investimentos públicos nas agendas governamentais municipais (Semensato; Barbalho, 2021, p. 106).

No contexto da pandemia do covid-19, diante das restrições impostas pelo isolamento social, o setor artístico, principalmente os pequenos produtores, foram prejudicados. Também é verdade afirmar que houve uma aproximação da população com as redes sociais, conforme se perdia contato com manifestações culturais presencialmente. E, nesse contexto, a Lei Aldir Blanc² surge como promotora de ações emergenciais para os setores culturais. Um dos projetos contemplados por tal lei, em 2020, em um edital municipal no estado de Pernambuco, foi o projeto Körper.

Esse distanciamento real e aproximação virtual que o covid-19 trouxe com ele, fez com que as artes precisassem migrar para as plataformas digitais. No caso da dança, a vertente da videodança se constitui como principal aliado dos artistas, sendo capaz de suprir essa necessidade que se deu pela pandemia. Fossem eles longos, médios ou curtos, eram os videodanças os responsáveis por continuar levando a dança para as pessoas durante aquele período, sejam eles com fins apenas apreciativos como também para fins de práticas, etc.

VIDEODANÇA NO CENÁRIO ATUAL E SUA IMPORTÂNCIA NO CONTEXTO PANDÊMICO

O produto que é o fruto de um hibridismo entre o audiovisual e a dança, é talvez uma das façanhas tecnológicas mais benéficas para os artistas da dança. Lendo diferentes textos sobre a videodança, não é tão simples chegar a um denominador comum sobre a origem exata deste fenômeno, mas em alguns desses textos nota-se que essa linguagem artística ganha força primeiramente no cinema. Segundo o site do Itaú Cultural, os primeiros experimentos do que viria a se tornar essa linguagem artística datam da década de 1940 com o trabalho de câmera da ucraniana naturalizada americana Maya Deren³ (1917-1961). Porém, ainda segundo o site, a dança já havia despertado o interesse do cinema antes, no fim do século

² Art. 1º Esta Lei dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas em decorrência dos efeitos econômicos e sociais da pandemia da covid-19-19.

³ Maya Deren (Kiev, Ucrânia, 1917 – Nova York, EUA, 1961) trabalhou com poesia, dança, coreografia, fotografia e cinema.

XIX e início do século XX, com a produção de dezenas de filmes curtos que, no entanto, registravam apenas bailarinas em ação.

Pensando que a dança sofre uma dificuldade histórica no que se diz respeito ao seu registro, vale considerar que foram provavelmente com essa intenção que surgiram as primeiras videodanças. O desenvolvimento da dança sempre esteve atrelado ao instante do movimento, tornando difícil para os pesquisadores e criadores seu registro pela escrita ou imagem estática, portanto, é de se imaginar o quão inovador foi a ideia de unir as linguagens de vídeo e da dança, além de também ser algo que traria uma expansão não só do estudo técnico como também do apreciativo desta arte.

Assim, pode-se dizer que os primeiros registros da videodança partem de um campo utilitário. Partindo-se da premissa de que ela finalmente se liberta desse campo utilitário de registro e reprodução e passa a ser um importante componente criativo, é válido citar o nome de um importante coreógrafo e pesquisador a quem foram atribuídas as primeiras experiências de direção, o coreógrafo Merce Cunningham⁴. Sua primeira videodança foi *Westbeth*, produzida em estúdio pelo filmmaker Charles Atlas, no outono de 1974, e lançada em 1975.

Quando o artista se apropria da mídia utilizada a partir, principalmente, dos seus valores estéticos, é que se percebe a diferença entre um registro de dança e a videodança, passando assim, nesse aspecto, a ser também um fazer artístico. Claramente, a videodança é uma linguagem que nasce de um hibridismo, surgindo da combinação entre dança e vídeo. O conceito de hibridismo usado aqui para definir essa relação entre vídeo e dança é o defendido por Marcus Bastos:

O conceito de híbrido é recorrente, quando se escreve sobre cultura digital. O termo é usado tanto para falar da mistura de linguagens quanto dos cruzamentos entre corpo e tecnologia comuns nas mais diversas manifestações da cultura contemporânea. Ainda que se trate de fenômenos muito diferentes um do outro, há no uso repetido do conceito de híbrido uma herança difusa, que pode sucumbir ao risco do esquecimento de que, antes de tudo, híbrido é mestiço, o que impede que se encontre no híbrido uma origem, uma essência anterior à mistura. (Bastos, 2006, p.1)

No Brasil, a videodança dá os seus primeiros passos muito atrelados à videoarte, circulando em espaços que não eram destinados à dança, e sim a outras vertentes artísticas, como em museus, cinemas, entre outros.

⁴ Mercier Philip Cunningham, mais conhecido como Merce Cunningham (1919-2009), bailarino e coreógrafo norte-americano. Foi responsável por mudar os rumos da dança moderna.

Ainda com o codinome de videoarte, a videodança passa também a estar inserida nos contextos de festivais, mas a princípio não em festivais de dança, e sim em festivais de vídeo, cinema e eventos ligados à linguagem audiovisual, até, finalmente, chegar a ser exposta em festivais de dança e, atualmente, alcançado o feito de existirem festivais que tratam apenas de videodança.

Uma figura importante no processo de difusão da videodança no Brasil foi a brasileira Analivia Cordeiro⁵, considerada a pioneira nessa área, concebendo, em 1973, *M 3x3*, sua obra inaugural. Analivia segue até hoje criando e ajudando a expandir essa união entre teoria e prática, dança e vídeo, arte e tecnologia.

O meio musical foi uma das vertentes artísticas que também acolheu a ideia de videodança. Muito foi agregado a esta área com o início da produção dos videoclipes que traziam em sua maioria coreografias idealizadas por dançarinos, desde quando eram ainda vistos somente pela televisão em preto e branco lá na década de 1980 (período em que houve uma consolidação mais impactante), como também até hoje pela palma de nossas mãos nas telas dos *smartphones*.

Está claro que, nos primeiros momentos da trajetória da videodança, ela precisou permear e circular por várias áreas típicas de outras manifestações artísticas até atingir a sua própria consolidação e se firmar no mercado, hoje a videodança se torna uma das maiores e mais expansivas atrações nos principais meios de circulação de arte.

Se no início de sua caminhada a videodança era vista em festivais, museus, cinemas e ambientes mais externos, hoje, o lar desse fenômeno são as mídias digitais.

Para Wildhagen e Andraus (2015) é muito importante o potencial que a videodança possui de ser um meio de disseminação da arte, considerando este também como uma peça-chave para a produção de conhecimento e o estudo científico da arte, sabendo que, é uma das características da videodança chegar até públicos que geralmente não frequentam espaços convencionais de apresentação das artes, como teatro, galerias, etc. (Wildhagen; Andraus, 2015, p. 138).

Por muito tempo o Youtube foi o principal canal de vídeos em geral, bem como da videodança. Na última década, pode-se notar que esse cenário muda

⁵ Analivia Cordeiro (São Paulo, São Paulo, 1954). Bailarina, coreógrafa, videoartista, arquiteta e pesquisadora corporal. O trabalho de Analivia Cordeiro articula dança, mídias eletrônicas (computer dance) e videoarte.

significativamente com a chegada das novas redes sociais como o Instagram, Facebook, e mais recentemente o TikTok. Graças a essas mídias, é possível perceber uma mudança de comportamento do público e uma onda de novas tendências no que se diz respeito à dança e ao seu consumo.

Essas plataformas fizeram com que os vídeos de dança chegassem a públicos diversos, de dentro e de fora do nicho da dança, um público que talvez até então não tivesse tido a chance de consumir nada desse gênero, e graças ao alcance que esses meios proporcionam acabam consumindo cada vez mais, alguns por se identificarem, outros por apreciarem o conteúdo, entre outros motivos, sendo, portanto, inegável o engajamento que isso gera.

A agilidade que essas redes proporcionam é perceptível também nas rápidas interações que chegam ao postar um vídeo, sejam nas visualizações, nos comentários, nas curtidas, e talvez seja esse um dos motivos pelo qual as pessoas optaram por essa migração das antigas plataformas mais tradicionais como o Youtube, para as mais atuais como o Instagram, por exemplo. Outro motivo pode estar ligado ao fato de redes como o Instagram terem um caráter mais humanizado no que se diz respeito a postagem, onde a grande maioria dos seus usuários fazem posts sobre a sua vida e rotina em tempo real, e isso acaba por aproximar o público e dar a sensação de intimidade e espontaneidade, dando a impressão de que as coisas ali vistas são mais orgânicas. Isso também traz ao artista o benefício da experimentação e da liberdade.

Wildhagen e Andraus (2015) refletem em seu estudo que, na cabeça do artista da contemporaneidade possivelmente não existam regras, códigos ou normas a serem seguidas, da maneira como eram as obras sacras dos séculos passados. Contudo, quando se debruça sobre a reflexão de uma perspectiva teórica acerca da produção de uma videodança, é consequente a consciência de se estar trabalhando com uma rede que a gerou e a fortaleceu.

Sobre isso cabe um exemplo prático. A renomada artista Beyoncé⁶, em um dos seus lançamentos de álbum visual, deixou de lado uma das maiores plataformas de streamings de vídeo, o Youtube, e optou por postar um videoclipe com exclusividade primeiramente em seu IGTV no Instagram, passando de mais de 1

⁶ Beyoncé Giselle Knowles-Carter (Houston, 4 de setembro de 1981), é uma cantora, compositora, atriz, modelo, dançarina, empresária, estilista, produtora, diretora e roteirista americana. Suas contribuições para a música e a mídia visual, bem como suas apresentações em concertos a converteram em uma figura cultural proeminente do século XXI.

milhão de visualizações em uma hora de estreia. Por isso, Beyoncé pode ser considerada no mínimo inovadora, já que essa não era até então uma estratégia comum dos cantores, mas graças a sua inovação ela transcende a entrega de sua mensagem e possibilita contato direto com os mais de 130 milhões de seguidores que a seguem na sua conta do Instagram. Cabe dizer que tudo isso aconteceu em 31 de julho de 2020, onde o mundo já estava inserido no contexto pandêmico e as redes sociais conseguiram chegar a uma ascensão/alcance ainda maior, com as pessoas sendo obrigadas a ficarem dentro de suas casas e esses meios eram as únicas possibilidades cabíveis de circulação artística.

Com a pandemia, os seres humanos foram obrigados a colocar em prática toda a sua capacidade de resiliência e adaptação, mas felizmente, somos treinados para isso desde que surgimos nesta Terra. Lá em 2006, a artista e pesquisadora Ivani Santana⁷, já falava sobre esse corpo que se adapta ao ambiente, e foi uma das primeiras a explorar a relação entre corpo, arte e tecnologia, pauta tão presente atualmente. Para a autora “o corpo como um sistema aberto, está exposto a esta relação de modificação mútua com o ambiente” (Santana, 2006, pg. 100).

Podemos dizer que essa adaptação do corpo num contexto pandêmico ocorreu quase que de forma instantânea para a grande maioria das pessoas, tendo escancarado de vez as nossas vidas para a cultura digital que tanto evoluiu nesses últimos anos e segue evoluindo todos os dias, ajudando a difundir de vez essa relação entre a dança e a tecnologia.

Ivani Santana⁸ em sua obra *Dança na Cultura Digital*, tratou dessa relação como um fenômeno co-evolutivo e como algo que faz parte de um processo. Dessa forma, a cultura digital favorece um processo de recorrentes relações de trocas entre corpo e cultura. E esse processo faz emergir um fenômeno co-evolutivo da dança como parte constituinte da cultura digital. Por isso, a dança passa a adotar mediações tecnológicas como forma de interação dos corpos, e da dança, como a cultura digital (Santana, 2006).

Pensando em tudo dito até aqui, trago uma reflexão de algo que fica na minha visão enquanto artista que produz e que também interpreta, que é a dualidade que

⁷ Ivani Santana é artista e pesquisadora de dança e novas mídias. É professora dos cursos de Graduação e Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia e líder do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (www.poeticatecnologica.ufba.br)

⁸ Ivani Santana é artista e pesquisadora e dedica-se ao campo da dança com mediação tecnológica a partir de investigação teórico-prática.

esse uso das redes no meio da dança traz. Enquanto nos é dado o benefício do reconhecimento e a apresentação de trabalhos de forma mais direta e rápida ao público, essa falta de “freio” das redes sociais faz com que a maioria das obras não recebam o devido valor e atenção que merecem, principalmente se não forem criadas com o intuito de agradar a grande massa, e um dos aspectos que contribuem significativamente para que isso aconteça são as próprias configurações da rede, como o sistema do Instagram, por exemplo, que não impulsiona publicações com pouco engajamento (curtidas, visualizações, comentários, etc.), o que acaba favorecendo muito mais artistas já grandes e consolidados, ou seja, obras que não são feitas para “hitar”⁹ ou por pessoas famosas, por melhores que sejam, podem acabar não sendo nem visualizadas.

O INCENTIVO À CULTURA NA PANDEMIA: LEI ALDIR BLANC

A pandemia do covid-19 trouxe dois cenários no que diz respeito à dança e à produção artística: o primeiro deles, por conta das medidas de isolamento, caracteriza a pausa ou redução das produções. No estado de Pernambuco, mesmo vivendo em momentos de flexibilização das medidas, os danos causados por elas afetaram um problema estrutural quando ligado ao fator renda. É notório que, proporcionalmente, os danos a grupos auto-organizados ou produtores independentes sofreram mais que grandes produtoras. (Pernambuco, 2020)

Não obstante, o covid-19, dificultou a disseminação das políticas de inclusão social no âmbito da arte, afastando parcelas marginalizadas da sociedade do contato, acesso e envolvimento com manifestações artísticas. Contudo, o segundo cenário diz respeito ao aumento no consumo geral de conteúdo nas redes sociais digitais. Um estudo feito pela Universidade Federal do Espírito Santo (Zanetti; Reis, 2020) mostra o aumento do consumo de redes sociais ou de uso de plataformas digitais para trabalho, aquisição de conhecimento ou entretenimento. O uso de redes sociais para consumo de informação caracteriza quase 80% do cenário dos entrevistados.

Diante de todos esses agravantes dentro de um contexto pandêmico, surge a Lei Aldir Blanc. A lei dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a

⁹ Gíria derivada da palavra inglesa hit, que significa sucesso. O termo hitar é utilizado como sinônimo de fazer sucesso.

serem adotadas durante o estado de pandemia. Pode ser aplicada por meio de editais, chamadas públicas, prêmios, aquisição de bens e serviços vinculados ao setor cultural, renda emergencial mensal, subsídios de manutenção de espaços artísticos e culturais etc. (Brasil, 2020).

Como apresentado anteriormente, o projeto Körper, instrumento escolhido para fundamentar este artigo, foi contemplado pela Lei Aldir Blanc. Tal projeto, a princípio, não tinha a ideia de se tornar algo tão grande como um projeto audiovisual, primeiramente pela falta de recurso, e depois em virtude do momento totalmente novo e adverso que estávamos enfrentando que era a pandemia.

Semensato e Barbalho (2021) consideram que a Lei Aldir Blanc foi melhor recebida nos municípios que apresentavam mais instituições atreladas ao Sistema Nacional de Cultura, o mesmo, propiciou bases importantes para um melhor funcionamento da política, ainda que os resultados apresentados pudessem ser maiores se o sistema funcionasse de maneira plena. Os autores afirmam também que há:

“indícios de que a LAB foi capaz de estimular o SNC e os SMCs, após longo período de inércia, nos dados que apontam crescimentos da adesão, da criação de instituições em âmbito local e da interação dos gestores com a Plataforma SNC. Esse panorama se confirmou tanto no Brasil como um todo” (Semensato; Barbalho, 2021, p. 105).

Baseados nas evidências de seus estudos, os autores chamam atenção para onde deve ser o foco da aplicação da lei, pois, segundo eles, essas evidências apontam que os profissionais da cultura com renda mais baixa do país estão mais situados na região Nordeste do que a divisão prevista dos recursos. Torna-se também considerável a variação entre a distribuição dos recursos da lei e onde se encontram os envolvidos no setor por estado.(Góes; Athias; Martins; Silva, 2020).

Segundo o estudo feito pelos pesquisadores Góes, Athias, Martins e Silva (2020), um dos principais desafios na implementação de leis como a Aldir Blanc é orçar o número de trabalhadores suscetíveis a receberem auxílio por operarem em atividades culturais.

A RELAÇÃO DO INTÉRPRETE COMO CRIADOR NO PROJETO Körper

Diante da experiência vivida pelos diretores do Körper, é importante levar em consideração a relação dos mesmos com o processo de criação dos episódios. Os

diretores diante do processo se viram pela primeira vez, além de intérpretes, criadores.

A maioria dos conceitos encontrados na pesquisa sobre o binômio intérprete-criador, está diretamente ligado à dança contemporânea, talvez até pelo fato da dança contemporânea/moderna ter sido encorajada pela necessidade dos bailarinos e bailarinas se desvincularem da rigidez da técnica clássica. "Surge Isadora Duncan¹⁰, Ruth St. Denis¹¹ e Loïe Fuller¹², precursoras da Dança Moderna e influenciadoras de outras gerações artísticas como Martha Graham¹³, Doris Humphrey¹⁴, José Limón¹⁵, Paul Taylor¹⁶, Alvin Nikolais¹⁷, dentre outro" (Silva, 2014).

Conforme Bourcier (2006), o bailarino era anteriormente visto como um simples reprodutor e executor dos passos delineados pelo mestre de balé, ou seja, aquele encarregado de coreografar os repertórios. Sua função consistia em executar e concluir de maneira magnífica a obra que lhe era apresentada, reservando aos mestres a glória da criação (Ferreira, 2012).

A partir de 1950, no âmbito da dança contemporânea, o processo de hierarquização se desloca da vertical para a horizontal, no qual os coreógrafos passam a dialogar com o bailarino e a dar voz para sua criação (Rodrigues, 1997).

¹⁰ Isadora Duncan (1877-1927), pioneira americana da dança, é uma figura importante tanto nas artes quanto na história. Conhecida como a "Mãe da Dança Moderna", Isadora Duncan foi uma revolucionária cuja influência se espalhou da América para a Europa e Rússia.

¹¹ Ruth Saint Denis (20 de janeiro de 1879 – 21 de julho de 1968) foi bailarina, coreógrafa e pedagoga Americana. Pode ser considerada a pioneira da dança moderna americana, se destacou por suas apresentações orientais e pelo seu interesse pelo exotismo, misticismo e a espiritualidade presente em seus estudos.

¹² Loïe Fuller, nascida Marie Louise Fuller (Fullersburg, hoje Hinsdale, 15 de janeiro de 1862 – Paris, 1 de janeiro de 1928) foi uma atriz e dançarina norte-americana, pioneira das técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral. É a inventora da *serpentine dance*.

¹³ Martha Graham (Condado de Allegheny, Pensilvânia, 11 de maio de 1894 – Nova Iorque, 1 de abril de 1991) foi uma dançarina e coreógrafa estadunidense que revolucionou a história da dança moderna. Na sua busca por uma forma de expressar-se mais honesta e livremente, ela fundou a Martha Graham Dance Company, uma das mais conceituadas e antigas companhias de dança nos Estados Unidos.

¹⁴ Doris Humphrey (nascida em 17 de outubro de 1895, Oak Park, Illinois, EUA - falecida em 29 de dezembro de 1958, Nova York, NY) pioneira na dança moderna americana e inovadora em técnica, coreografia e teoria do movimento da dança.

¹⁵ José Arcadio Limón (1908-1972), dançarino, coreógrafo e professor, nasceu no México e mudou-se com sua família para os EUA em 1915, a sensibilidade de Limón fez com que ele seguisse sua carreira nas artes, estudando pintura na *University of California* e complementando seus estudos em Nova York, porém desapontado com as artes visuais um dia encontrou sua verdadeira vocação assistindo uma apresentação da dançarina alemã Harald Kreutzberg.

¹⁶ Paul Taylor (29 de julho de 1930 - 29 de agosto de 2018) foi um dançarino e coreógrafo americano. Ele foi um dos últimos membros vivos da terceira geração de artistas de dança moderna da América. Ele fundou a Paul Taylor Dance Company em 1954 na cidade de Nova York.

¹⁷ Alwin Nikolais (1910-1993) foi um importante coreógrafo estadunidense cujas danças abstratas combinaram movimento com vários efeitos técnicos e uma completa liberdade de técnica e padrões estabelecidos.

Os seguidores dos precursores da dança contemporânea, por sua vez, alteraram a filosofia da dança e desenvolveram novos métodos. Agora, o propósito transformou-se, visando expressar o interior do ser humano por meio do movimento (Silva, 2024).

Essa relação de intimidade proporcionada pela dança contemporânea entre a própria dança, a pessoa que dança, e o que ela dança, faz parte de um processo de reconhecimento do próprio dançarino como parte do processo de criação da obra. Afinal, a relação intérprete-criador é algo que para a dança clássica era além do seu tempo, devido a forma como o dançarino era enxergado anteriormente.

A denominação intérprete-criador emerge como possibilidade de abarcar este sujeito que não mais é um executor, mas aquele que dialoga com a criação nos mais diversos níveis. De tal forma que passa a ser participante na construção cênica, interferindo diretamente no processo criativo exigido pelo coreógrafo/diretor, ou seja, atinge um *status* do co-criador (Rodrigues, 1997; Ferreira, 2013). É o que afirma Nunes (2002) ao compreender que “O criador intérprete, ao invés de somente recombinar padrões de movimentos, busca questioná-los, recriando uma escrita coreográfica” (p. 96).

Nesse sentido, a mudança de bailarino para intérprete-criador não está somente na grafia, mas na relação que se estabelece nestas palavras, ampliando o entendimento da dança como uma expressão dinâmica e em constante evolução. “O intérprete da dança ganha nova característica e novas designações – intérprete criador, ator/dançarino, ator/bailarino, etc” (Silva, 2014).

Assim sendo, o artista da dança ganha total liberdade e poder criativo e interpretativo, se fazendo capaz de realizar obras e projetos de maneiras não imaginadas antes, tomando posse e dando forma às suas ideias mais profundas e verdadeiras. É possível enxergar esse processo no projeto apresentado neste artigo.

O KÖRPER E A DANÇA EM TEMPOS DE PANDEMIA: UM RELATO

O projeto Körper nasce do amor de três amigos pela dança. Três pessoas que se conheceram e se tornaram amigos justamente através da dança. Éramos três adolescentes (eu Amanda, Iverson e Marcos) quando cruzamos a vida uns dos outros e de lá para cá não nos largamos mais. Somos da cidade de Petrolândia no interior de Pernambuco, e antigamente, muito mais que hoje, existia um movimento

de grupos de danças de diferentes estilos na cidade, onde se encontravam pessoas de todas as idades dançando, um desses grupos era o M.Y POP, que teve Marcos Soares como um dos fundadores e surgiu como um tipo de extensão de um grupo de amigos de escola que se juntavam e faziam apresentações de dança e teatro, representando a escola e nos eventos da própria escola, mas não demorou muito para que isso se tornasse algo mais efetivo e independente.

Logo o grupo começou a convidar pessoas de outros núcleos, escolas, idades e foi aí onde eu e Iverson fomos convidados a entrar para o grupo. A partir daí, tiveram diversas formações, muitos passaram pelo grupo e logo saíram, outros entraram e permaneceram até o final, que foi o caso de nós três. Infelizmente, como nós já esperávamos, após concluir o ensino médio, cada um precisou tomar caminhos diferentes e longe uns dos outros, a fim de seguir nossos sonhos. Eu fui cursar Dança em Maceió, Iverson fez um curso de ballet em Nova York, voltou para Petrolândia e abriu seu espaço de dança e Marcos foi cursar Relações Internacionais na UFPB de João Pessoa. Isso não nos afastou, pois para além do grupo tínhamos um vínculo íntimo e afetivo muito grande, então sempre mantivemos contato e nos encontrávamos sempre que todos estavam na cidade.

O desejo de continuarmos juntos sempre existiu, por isso sempre que possível, nos recessos, nas férias, nos reuníamos para produzir algo, nem que fosse só dançar uma coreografia antiga, ou gravar algum vídeo simples, acredito que fazíamos isso como forma de tentar não perdermos os elos que temos. Vim de férias para a minha cidade em março de 2020 e quando estava me preparando para voltar à realidade acadêmica em Maceió a chegada da pandemia fez com que tudo que era certeza se tornasse algo distante. As circunstâncias que me deixaram também trouxeram Marcos. Ao darmos conta que pela primeira vez, em muito tempo, estávamos os três em Petrolândia, por tempo indeterminado, pensamos se não seria interessante fazermos algo juntos, ainda que pequeno, pois as circunstâncias do momento nos impossibilitavam de produzir algo grande.

Figura 1 - Produtores do projeto.



Fonte: arquivo da autora, 2021.¹⁸

Nossos objetivos eram principalmente fazer algo juntos, dançar, uma vez que estávamos parados desde o início da pandemia, e fomentar a dança no nosso município, sendo esse último nosso maior objetivo não somente como artistas, mas também como cidadãos. Mesmo antes da pandemia, momentos como esses eram muito comuns quando estávamos juntos, sempre pensando em desenvolver vários projetos, compartilhando desejos pessoais de trabalhos que gostaríamos de fazer, e essas conversas acabam criando inconsequentemente vários projetos que ficaram engavetados em nossa cabeça e coração, e que nunca colocávamos em prática por, principalmente, falta de recurso financeiro.

Então, enquanto falávamos da ideia de gravarmos um vídeo simples, só nós três, para postar em nossas redes sociais, começamos a divagar sobre esses desejos grandiosos e percebemos que juntando nossas ideias, que eram totalmente complementares, tínhamos praticamente um projeto pronto. Marcos, que sabia que alguns editais estavam rolando, teve a ideia de checá-los e foi quando soubemos da Lei Aldir Blanc. Ficamos muito animados com a possibilidade de termos um projeto financiado pelo edital da LAB, mas eu pessoalmente achava uma realidade quase inalcançável, acredito que eu tinha esse sentimento por nunca ter tido a experiência de inscrever um projeto cultural em um edital.

Marcos passou a madrugada que sucedeu ao nosso encontro montando a parte burocrática do projeto, colocando as nossas ideias no papel e fazendo essa parte mais teórica, e na manhã seguinte tínhamos o projeto pronto, o que facilitou

¹⁸ Da esquerda para a direita: Marcos Soares, Amanda Gomes e Iverson Ferreira.

muito para nós pois o edital já estava quase na data limite de inscrição. O nosso projeto a princípio não tinha um nome, pensamos ainda em usar o nome do antigo grupo que tínhamos, mas esse foi um pensamento que logo passou, tínhamos a gana por algo novo.

O nome Körper surgiu inspirado principalmente em um dos atos do projeto, o qual tratarei com mais profundidade logo adiante, foi uma ideia de Marcos, e como era um desejo nosso que o nome fosse algo novo, diferente e chamativo, logo acatamos a decisão do nome. A palavra Körper vem do alemão, e sua tradução livre significa corpo.

Figura 2 - Materiais de divulgação do projeto no Instagram.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Claramente desde o início o projeto foi pensado por nós com muito carinho e cuidado, e foi uma escolha nossa abordar temas que conseguissem trazer alguma crítica social e causar algum tipo de impacto. Como queríamos abordar muitas coisas, inicialmente tivemos a ideia de dividir esses temas em 5 atos, porém, no meio do caminho, encontramos mais percalços do que imaginamos, entre eles,

muitos atrasos, prazos curtos para muito trabalho, e com isso, tivemos que reduzir o que seriam 5 atos à apenas 3, sendo eles: ATO 1: DE CORPO E ALMA; ATO 2: (RE)EXISTIR É RESISTIR; ATO 3: A COR É FORTE.

Filhos desse interior sertanejo, onde a arte que chega são os grandes sucessos comerciais, o nosso principal objetivo com o Körper sempre foi mostrar ao povo, principalmente petrolandense, que quando se tem investimento, não falta quem faça arte, e não qualquer tipo de arte, queríamos entregar algo que nunca tivesse sido visto por aqui, e produzido por filhos da terra, por isso que fizemos questão que o projeto fosse mais do que um videodance, e sim um projeto audiovisual. Um outro objetivo nosso de muita importância era trazer pessoas que tiveram e têm a sua vida atravessada pelos temas supracitados, para que fossem contadoras das suas próprias histórias, para que mais do que se sentirem representados, elas representassem, e também para provar a sociedade que por mais que a maioria dessas pessoas vivem reféns de um estereótipo marginalizado, elas ainda existem no nosso país, no nosso estado, na nossa cidade, e são totalmente capazes de produzir arte de qualidade. Após decidirmos quais atos seriam executados, pensamos em nos dedicar a pensar um ato por vez.

Para o ATO 1, a ideia era trabalhar a questão de corpo na arte através de uma perspectiva de igualdade, onde todos os corpos pudessem dançar e ser vistos, por isso fomos em busca de pessoas com corpos diversos, com o intuito de colocar em cena a maior diversidade de corpos possível. De início tivemos dificuldade de convencer algumas pessoas a participar, não por acaso, eram justamente pessoas que tinham o corpo fora do padrão que a sociedade dita. Foram preciso algumas conversas bem francas e claras sobre o que o projeto estaria abordando naquele ato, para que essas pessoas entendessem e conseguissem enxergar a importância da participação delas no projeto. Convidamos pessoas com corpos considerados, magros, gordos, novos, velhos, e sim, também corpos considerados padrão.

O figurino foi pensado para dar ênfase a este corpo em movimento, por isso foi o mais neutro possível. A princípio pensamos em colocar o tecido do figurino o que mais se aproximasse do tom de pele de cada participante. Essa ideia representaria corpos despídos, tanto no sentido literal, quanto no subjetivo – despídos de vergonha, julgamento e preconceito. Todavia, logo desistimos pela dificuldade de encontrar a variedade de tons na cidade, por isso optamos em todos usar cinza, uma cor neutra.

Figura 3 - Registro da gravação do ato 1: De corpo e alma.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Quanto às silhuetas, a ideia inicial era que fosse algo que marcasse bem o corpo – mostrando curvas, cicatrizes e marcas que são enxergadas como imperfeições. {citação sobre padrões de beleza}. Exceto pelo material e coloração do tecido, não existia obrigatoriedade de uma silhueta padrão, pois prezamos pelo conforto dos participantes – então cada um ficou responsável por escolher a que mais lhe agradasse e lhe fizesse melhor.

A escolha de cobrir a cabeça/rosto, com uma espécie de “saco” teve uma funcionalidade estética e funcional. A primeira delas está relacionada a obra *Os Amantes* de René Magritte. A obra surrealista retrata um casal encapuzado em frente a uma bela paisagem. Magritte era conhecido por não emprestar os significados das suas obras, por isso não se sabe qual o real motivos dos capuzes nas imagens. Parafraseando-o, os capuzes trazidos no Primeiro Ato do *Körper*, tinham, além de reduzir a atenção no rosto dos participantes, uma mensagem de não absorção das interpretações externas quanto ao corpo – ligando ao nome do ato: *De corpo e alma*.

Para todos os atos, tivemos um trabalho de pesquisa bem grande para que tudo fizesse sentido primeiramente para nós e depois para o público. Tudo foi muito

bem pensado, desde as músicas utilizadas, os monólogos, os participantes, figurinos, os ângulos, tudo.

Para o Ato 1 as pesquisas musicais se focaram em significados de letras e ritmos que levassem à coreografias disruptivas e que causasse estranhamento – pela busca encontramos músicas mais aproximadas com o que queríamos em artistas independentes, pois não produziam músicas orientadas ao mercado. A primeira delas, *Human* interpretada por SEVDALIZA – cantora iraniana – fala sobre a simplicidade do que somos e como devemos ser enxergados: como humanos. "Eu sou suor, falhas. Eu sou veias, cicatrizes. Eu sou humano", a música foca em mostrar a simplicidade do que humanos são.

A segunda música com o mesmo título, agora interpretado pelo cantor e compositor britânico Rag'n'Bone Man, foca na singularidade da igualdade no princípio da humanidade. "Sou apenas ser humano, no fim das contas. Não coloque sua culpa em mim."

Em meio às filmagens, os takes foram pensados propositalmente em focar nesses corpos e evidenciar as diferentes curvas, marcas, cicatrizes e toda a particularidade de cada um dos corpos. Esse foi o meu primeiro contato com a direção de fato de algum projeto, e confesso que um dos maiores desafios foi ser diretora e ao mesmo tempo intérprete. O ato 1 foi um dos atos onde eu e os meus colegas Marcos e Iverson, diretores assim como eu, aparecemos enquanto intérpretes também, então muitas das cenas foram bem difíceis de serem gravadas, uma vez que não havia como nós estarmos controlando os ângulos e todos os movimentos da câmera para que fossem filmados exatamente como queríamos. Em alguns momentos até conseguimos, quando apenas um de nós estava em cena, dava para os outros ficarem checando, principalmente Marcos que, de nós, é o que mais tem afinidade e sabe administrar câmera, edições etc. Tanto é que foi ele próprio que editou os vídeos dos 3 atos do projeto. O ato 1 foi o único ato que tivemos ajuda de um profissional para filmar as cenas principais, tivemos inclusive a experiência de filmarmos com drone.

Figura 4 - Materiais de divulgação do ato 1.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Ao final do projeto nós notamos que o ato 1 foi o ato que mais se aproximou da nossa ideia principal, foi o ato que demoramos mais tempo trabalhando nele, tanto na pré-produção, quanto na produção e pós-produção.

Enquanto estávamos finalizando o ato 1, já nos preparávamos para o ato 2, e a sensação desde o início era de que de alguma maneira já estávamos atrasados. Então começamos a correr com a construção da coreografia. O ato 2 aborda a resistência da comunidade LGBTQIA+ e por isso se chama (Re)existir é resistir. Musicalmente e coreograficamente falando esse ato foi o mais fácil para mim, pois decidimos usar a base coreográfica das danças urbanas, que é a vertente que eu trabalho, então boa parte da coreografia foi construída por mim. Todas as nossas referências de figurino vieram do desejo de homenagear a comunidade LGBTQIA+, por isso apostamos muito em brilho, até mesmo no material de divulgação, como fotos, e nas cores da bandeira da comunidade.

Quanto à escolha das músicas no Ato 2, buscamos duas atmosferas. A primeira delas focava em levantar os problemas na vivência das pessoas LGBTQIA+ numa sociedade altamente influenciada pelo cristianismo e o

conservadorismo. Hozier em *Take Me To Church*, relata sobre a vivência da comunidade e a exploração pela Igreja: "Nós nascemos doentes. Você os escuta dizendo. Minha igreja não oferece absolvições. Ela me diz: Louve entre quatro paredes."

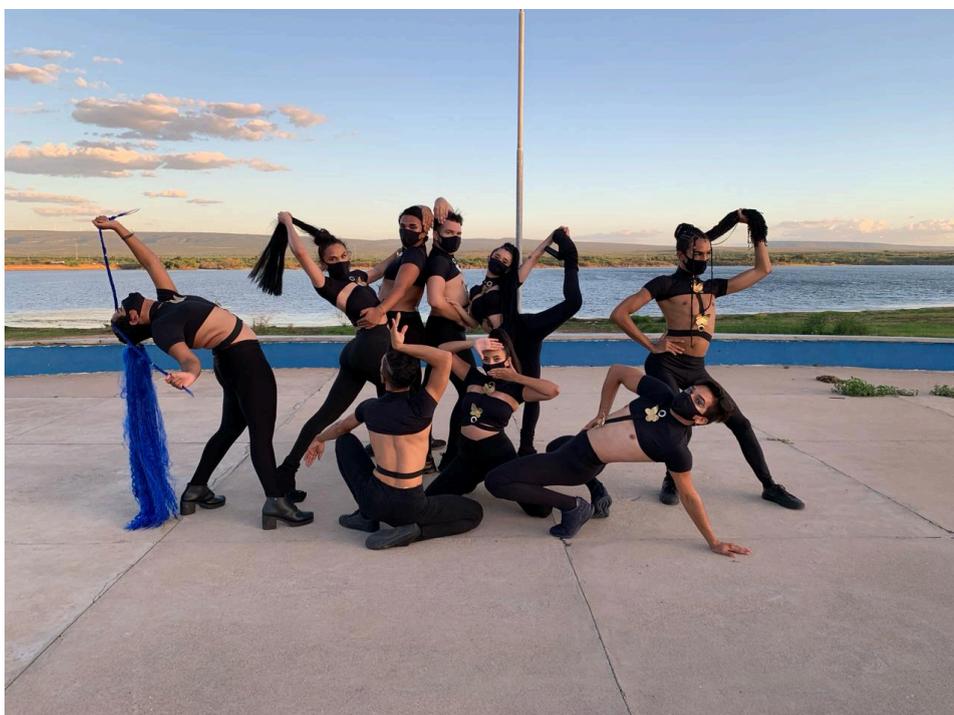
Na segunda música, devido a divisão lógica que o episódio traz – no primeiro momento relatando um problema e no segundo uma celebração quanto a vida e existência dessa comunidade – buscamos trazer uma grande referência brasileira, uma música da maior drag queen da atualidade, a cearense Pablio Vittar. A música, *Flash Pose*, foi escolhida não só pela letra, mas por seu ritmo e produção – inspirada no movimento LGBTQIA+ norte-americano, movimentos como voguing.

Quando estávamos no meio do ato tivemos o agravamento da pandemia, onde tudo teve que ser fechado outra vez, e os decretos nos impediam até de ensaiar, não conseguíamos muitas vezes ter acesso ao comércio para comprar os materiais para os figurinos, ou qualquer outra coisa que nos fosse necessário. então tivemos que lidar com isso também. E tudo isso acabava nos atrasando cada vez mais.

Para este ato a única ajuda que tivemos em relação a filmagens foram de amigos, e diferente do ato 1, neste ato nós aparecíamos bem mais. O que dificultou muito. Além de tudo isso, também não possuíamos o material totalmente adequado. Por mais que tenhamos recebido a verba, não foi o suficiente para suprir tudo, principalmente esses materiais de câmera, áudio etc., que como sabemos, são bem caros, e precisávamos usar o dinheiro de maneira inteligente e econômica para conseguirmos um resultado que no geral ficasse minimamente bom.

Ao chegar no último dia de gravação foi uma correria total. Escolhemos 2 cenários, sendo um cenário externo e outro interno, e como não tínhamos muita experiência e com a pressa que estávamos por já ter perdido tanto tempo, pensamos que conseguiríamos fazer as cenas dos dois cenários numa única tarde. Primeiro gravamos a externa, pois era necessária a influência direta da luz solar, e precisávamos gravar tudo antes que o sol fosse embora. Repetimos várias vezes. Mas paramos quando começamos a entender que não tínhamos mais tanto tempo assim. Além do tempo, uma outra inimiga que nos apareceu esse dia foi a bateria da câmera. Então precisamos correr para a cena interna antes que a bateria da câmera nos deixasse na mão.

Figura 5 - Registro de gravação do ato 2:(Re)existir é resistir..



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Em uma das cenas internas eu acabei torcendo o tornozelo e caindo, mas mesmo machucada continuei filmando, afinal, já estávamos no fim das gravações.

No momento da edição deste ato, Marcos nos apontou que provavelmente o resultado ficaria bem diferente do que a gente havia imaginado, pois a maioria dos takes não haviam saído da maneira que inicialmente pensamos, principalmente porque nós estávamos na cena e não tínhamos controle da câmera. Lembro-me que havia uma sequência coreográfica onde aparecia justamente apenas nós 3, e essa foi a pior cena de gravar.

Figura 6 - Materiais de divulgação do ato 2.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Com o fim do ato 2, vemos que o resultado foi muito satisfatório para nós, e pessoalmente esse acabou se tornando o meu ato preferido. Foi um ato muito emocionante, onde pudemos ouvir depoimentos bem tocantes e íntimos dos participantes, antes e depois de todo o processo de gravação e postagem do ato.

De todos os atos, o Ato 3 “A cor é forte”, foi o ato com a experiência mais nova e distinta que pude experimentar. Não participei dele em nenhum momento em frente às câmeras, até porque o ato se trata da comunidade negra, comunidade da qual não vivencio a dor e logo, não faço parte. Portanto, me encontrava totalmente no lugar de diretora e coreógrafa, não só eu, como Iverson e Marcos também.

Entre todos os atos, esse foi o que precisamos mais correr contra o tempo. Tínhamos poucos dias até o prazo de entrega para montar tudo. Já tínhamos o elenco definido e devidamente convidado, e as referências musicais estavam bem claras para nós. Usamos como base musical principalmente trabalhos da cantora Beyoncé, que é uma referência de excelência e ativista pelo povo preto, e nas músicas escolhidas o que prevalecia eram as batidas e ritmos que nos remete a cultura afro, assim como os modelos e estampas escolhidos para os figurinos.

Bebemos muito da fonte de artistas pretos e da cultura afro em geral, para moldar, alinhar e pautar esse ato à histórias realmente verdadeiras. Artistas como Kendrick Lamar, Janelle Monáe, Childish Gambino, Solange Knowles, Emicida, Karol Conká, Urias e Gaby Amarantos fizeram parte do nosso processo referencial que consistiu em: assistir e explorar as obras musicais e visuais deles.

Nos reunimos e numa única noite fizemos todo o processo coreográfico, mas claro que havia adaptações à medida que íamos passando a coreografia para os participantes.

Passamos no máximo 4 dias ensaiando tudo e os preparando para as gravações, e enquanto ensaiávamos, nos dividíamos e gravávamos outras cenas que eram apenas encenações e não sequências coreográficas. Quando fomos iniciar as gravações das coreografias de fato, tínhamos mais ou menos 3 dias até o prazo final para a entrega do último vídeo do projeto. Íamos usar 2 cenários diferentes, e a nossa ideia era fazer isso em dois dias diferentes e no terceiro dia editar tudo e entregar o projeto a tempo. E inicialmente foi assim.

Nosso primeiro dia de gravação estava marcado para uma manhã, pois planejamos fazer na beira do rio, queríamos filmar com a luz do sol e cenas na água e para nossa surpresa o dia amanheceu nublado. Mas, como não tínhamos alternativa, pois tempo era ouro para nós, gravamos mesmo assim.

Figura 7 - Registro de gravação do ato 3.¹⁹



FONTE: arquivo da autora, 2021.

¹⁹ Na foto, Sandy Islaine e Marcos Soares.

No dia seguinte, segundo dia de gravação, passou o dia inteiro chovendo muito forte, e esperamos até quase o anoitecer e a chuva não dava trégua. Então, já no fim do dia, depois de muito esperar, decidimos que faríamos na chuva mesmo.

O cenário que havíamos escolhido se tornou totalmente inviável, e já estávamos totalmente aflitos pois todas as nossas possibilidades pareciam estar indo por água abaixo, literalmente. Foi só a chuva amenizar um pouco que colocamos a nossa única alternativa em prática: filmar no meio da rua, e tentar usar a chuva que ainda caía, a nosso favor, criando um cenário mais urbano, alternativo, que jamais passou pela nossa cabeça.

Nosso maior vilão nesse momento foi a falta de iluminação. Como não tínhamos luz profissional, o dia estava nublado e a noite chegando, nós já tínhamos noção de que a qualidade das cenas não ia ser das melhores, para falar bem a verdade, o clima era de como se a gente estivesse fazendo tudo aquilo em vão.

A noite caía, e de repente avistamos por acaso um monte de sucata, uma espécie de mini ferro-velho, e numa última tentativa desesperada para coletar o máximo de cenas possível, decidimos arriscar usar aquilo de fundo, criando/inventando uma estética ali, na hora, e nesse exato momento uma conhecida passou de carro e pedimos para que ela, virasse encarecidamente o farol do seu carro para os nossos dançarinos e que permanecesse por uns 5 minutos para que conseguíssemos gravar alguma coisa, e esse foi um dos poucos momentos que tivemos iluminação.

Tudo parecia um caos. Nossos dançarinos convidados começaram a ficar bem inseguros e errar a coreografia, e eu precisei ficar na frente deles repassando a coreografia enquanto eles gravavam para que eles pudessem olhar por mim e se sentissem mais seguros.

Lembro-me bem da cena: Marcos com a câmera filmando, Iverson com um guarda-chuva amparando Marcos para proteger a câmera que nem era nossa, e eu na chuva repassando a coreografia para os dançarinos.

Figura 8 - Imagem de bastidores da gravação do ato 3.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Esse foi de longe o ato com mais contratemplos, sendo esse do último dia de gravação o maior deles. Mas mesmo com todo o caos, eu ainda consigo ficar grata por ele ter acontecido num ato onde eu e os meninos (Marcos e Iverson) estávamos totalmente enquanto diretores e produtores. Não consigo dimensionar o quão pior teria sido se nós três estivéssemos na posição de intérpretes-criadores, sem conseguir controlar as coisas e aparecer nas gravações ao mesmo tempo.

Fechamos esse ato do projeto, literalmente com o melhor que conseguimos, e mesmo tendo bem menos material do que os outros atos, Marcos conseguiu fazer milagres nas edições, o que nos deu um resultado totalmente satisfatório. E assim finalizamos os 3 atos.

Figura 9 - Materiais de divulgação do ato 3.²⁰



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Por fim, percebemos que, para cada um deles, precisamos fazer algumas adaptações, renunciar a nossas primeiras ideias, e entender que fazer arte também está ligado a lidar com esse tipo de coisa. Percebemos também que precisamos gastar cada vez menos tempo nos atos. A diferença do tempo que trabalhamos no ato 1 para o ato 3, por exemplo, é gritante, e isso torna-se perceptível no trabalho, para isso basta observar o tempo de duração de cada um dos atos.

²⁰ Na foto, da esquerda para a direita, Sandy Islaine, Karliane Marques, Ananda Souza, Geovana Souza, Adriele Soares.

Figura 10 - Registro dos bastidores.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Figura 11 - Registro dos bastidores dos ensaios.



FONTE: arquivo da autora, 2021.

Outro exemplo é que tínhamos a ideia de fazer um vídeo contando os bastidores de cada um dos atos, contando não só como foi o processo, mas fazendo uma espécie de entrevista/conversa com todo o elenco, para entendermos o que cada um tinha a falar sobre as pautas abordadas nos atos e como foi a experiência de contar a sua própria história através da arte, mas só conseguimos fazer isso no ato 1. Para o ato 2 até tivemos um making off também, mas foi totalmente cenas dos bastidores.

A partir deste relato, nota-se que apesar dos três atos serem desenvolvidos pelas mesmas pessoas, são três experiências completamente diferentes. E para mim, falando de maneira mais íntima, o Körper foi um divisor de águas na minha vida de artista, uma verdadeira escola. Me ensinou a lidar com o inesperado, com as adversidades, a enfrentar desafios e medos, a confiar no meu potencial criativo, a respeitar e investir nas minhas ideias e originalidade, me estimulou a descobrir minha própria identidade artística e alcançar feitos que nunca acreditei que pudesse.

Todo o nosso material, a apresentação do projeto e dos idealizadores, as fotos e vídeos de divulgação, os vídeos dos atos, fotos do elenco, os making off, tudo foi postado numa conta de Instagram que criamos inteiramente para o Körper, pois para nós não fazia sentido postar numa conta pessoal já que o trabalho era em grupo.

DO INTERPRETAR AO DIRIGIR: O PROCESSO DE DESCOBERTA COMO INTÉRPRETE-CRIADORES- RELATO.

Por fim, acredito que seja importante ressaltar que houve uma grande ruptura de paradigmas e certezas dentro dos conceitos que antes pautavam a minha vida enquanto artista a partir deste projeto.

Essas rupturas se deram tanto durante o processo de criação, produção e pós produção, como também no processo de escrita deste artigo, a partir das pesquisas e leituras, e na verdade sinto que a cada vez que revisito a lembrança deste projeto, que foi como um filho, algo nele faz reverberar algo novo em mim.

Admito que estudar sobre videodança me fez enxergar e perceber a magnitude e amplitude da mesma, percebendo que vai muito além da questão de exibição. Foi graças a esse recurso que podemos continuar conectados à nossa arte durante um período que foi tão difícil. e mesmo hoje com tudo tendo ficado no

passado, podemos ver que o videodança permaneceu, se tornando uma grande potência de disseminação da arte e da dança.

Graças ao videodança e também das redes sociais, pessoas de várias classes sociais, de todas as faixas etárias de público, puderam ter acesso ao nosso trabalho. Pensando que, muitas dessas pessoas não têm acesso a nenhum veículo de disseminação artística além de televisão e celular. Nunca viram ou foram a lugares como teatros, museus, cinemas, galerias de arte, uma vez que o município não dispõe de nada disso. Fico feliz de pensar que de alguma forma essas pessoas, através do nosso projeto puderam ter contato com a arte e exercer esse direito que é ter acesso a cultura.

Penso que, infelizmente foi necessário acontecer algo como a pandemia para que olhares se voltassem a criar projetos de políticas públicas voltados ao incentivo da arte e cultura como a Lei Aldir Blanc, mas feliz por acreditar que a partir desta lei que foi de caráter emergencial, os responsáveis por essas questões, perceberam que funcionou, e outras leis de incentivo estão sendo criadas para continuarem a contemplar grandes projetos e artistas de forma fixa e não mais emergencial.

Do ponto de vista do intérprete-criador, na época em que executamos o projeto acredito que nenhum de nós tinha conhecimento desse conceito, então fizemos algo sem saber que estávamos fazendo, apenas fizemos. E depois de conhecer o conceito, concluo que a maioria dos artistas que pessoalmente conheço, são intérpretes-criadores, muitas vezes até pela falta de ajuda e a necessidade de se fazer tudo só.

Tudo deste projeto foi pensado e feito por três pessoas, onde nesse processo não descobriram só esse conceito de intérprete-criador, mas, descobriram a cada ato a melhor maneira de criar, de lidar com divergências, de lidar com as suas ideias e as dos outros, de adaptar as exigências dos processos criativos à sua realidade, etc.

O Körper foi uma grande escola, me moldando como artista em vários sentidos. Nunca havia participado de nenhuma produção dessa proporção sendo uma das idealizadoras, e nunca passou pela minha cabeça que eu conseguisse também, e foi através dele que eu percebi que não só posso como gosto muito. Desconfio que esse processo de auto descoberta de produtora cultural não acabou com o fim dos três atos do Körper, pelo contrário, esse foi apenas o pontapé inicial de uma vida artística que começava tão tímida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BASTOS, Marcus. **6 Propostas para os próximos minutos**. 2006. Disponível em: <<http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/mbastos/6%20propostas>>.

Acesso em: 01 dez. 2023.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**.

Traduzido por: GERALDI, João Wanderley. Revista Brasileira de Educação, nº 19, jan. 2002.

BOURCIER, P. **História da dança no ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BRASIL. Lei nº 14.017, de 29 de junho de 2020. Dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020.

Disponível em:

<<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.017-de-29-de-junho-de-2020-264166628>>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CALABRE, Lia. **Políticas Culturais no Brasil: balanço e perspectivas**, in: **III ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, 23 a 25 de maio de 2007, na Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador: Bahia, Brasil. 2007.

DOS SANTOS BATISTA, Leonardo; KUMADA, Kate Mamhy Oliveira. Análise metodológica sobre as diferentes configurações da pesquisa bibliográfica. **Revista brasileira de iniciação científica**, p. e021029-e021029, 2021. Disponível em:

<<https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rbic/article/view/113>>. Acesso em: 20 out. 2023.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTE E CULTURA BRASILEIRA.

Vídeodança. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em:

<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>>. Acesso em: 06 de janeiro de 2023. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

FERREIRA, Alexandre. **Intérprete-criador na dança contemporânea: um corpo polissêmico e co-autor**, in: Anais do II Congresso nacional de pesquisadores em dança – ANDA. Comitê Produção de Discurso Crítico sobre Dança. Jul. 2012.

FERREIRA, Alexandre. **Intérprete-criador na dança contemporânea: um corpo polissêmico e co-autor**. In: Anais do II Congresso Nacional dos Pesquisadores em Dança–ANDA. 2012.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GÓES, Geraldo Sandoval et al. **O setor cultural na pandemia: o teletrabalho e a Lei Aldir Blanc**. 2022. Disponível em:

<https://portalantigo.ipea.gov.br/agencia/images/stories/PDFs/conjuntura/201015_cc49_cultura.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2023.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cidades: Petrolândia**. 2021. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/petrolandia/historico>>. Acesso em: 20 dez. 2022.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamento de Metodologia Científica**. 7a edição. São Paulo: Atlas, 2010.

MONTEN, J. Algo Velho, Algo Novo, Algo Emprestado... Ecletismo na Dança Pós-Moderna - Tradução de Mariana Baruco Machado Andraus e Joana Wildhagen. **Conceição/Conception**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 111–128, 2015. DOI:

10.20396/conce.v4i2.8647667. Disponível em:

<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8647667>>.

Acesso em: 20 out. 2023.

NASCIMENTO, Diego Ebling do; LOPES, Sílvia da Silva. **Hiatos do humano: processos de criação em dança motivados pela pandemia da covid-19**. Revista da Fundarte, ano 21. p. 1-21. 2021. Disponível em:

<<https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/937/1163>>.

Acesso em: 02 jan. 2023.

NUNES, S. M. **O Criador-intérprete na Dança Contemporânea**. Revista NUPEART, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 83-96, 2013. Disponível em:

<<https://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/3037>>. Acesso em: 7 jan. 2023.

PERNAMBUCO. Decreto nº 48.809 de 14 de março de 2020. Regulamenta, no Estado de Pernambuco, medidas temporárias para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do coronavírus, conforme previsto na Lei Federal nº 13.979, de 6 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://legis.alepe.pe.gov.br/texto.aspx?id=49417&tipo=TEXTORIGINAL>>. Acesso em: 20 set. 2023.

RODRIGUES, G. E. F. **Bailarino-Pesquisador-Intérprete: processo de formação**. Rio de Janeiro: Funarte. 1997.

RODRIGUES, Graziela. **Bailarino Pesquisador Intérprete: Processo de Formação**. Editora Funarte, 1997.

SANTOS, O. A. S. **CASACORPO: experiências de dança, criação e videodança em tempos de pandemia**. Revista Rascunhos - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, v. 8, n. 2, 2021. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/61019>>. Acesso em: 15 out. 2022.

SEMENSATO, Clarissa Alexandra Guajardo; BARBALHO, Alexandre Almeida. **A Lei Aldir Blanc como política de emergência à cultura e como estímulo ao SNC**. Pol. Cult. Rev., Salvador, v. 14, n. 1, p. 85-108, jan./jun. 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.9771/pcr.v14i1.42565>>. Acesso em: 17 dez. 2022.

SIQUEIRA, D. da C. O.; ALVES, R. de S. A. **Corpos, utopias: dança e teatro como alternativas de comunicação e cidadania**. Em Questão, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 63–77, 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/2213>>. Acesso em: 3 jan. 2023.

SANTANA, I. **Dança na cultura digital** [online]. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. ISBN 978-85- 232-0905-6. Disponível em: SciELO Books . Acesso em: 20 out. 2023.

SILVA, Anna Cecília de Oliveira. **Revoada: o momento de transiluminação no processo de criação do bailarino-intérprete-criador**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Acesso em: 15 jan. 2024.

ZANETTI, D. et al. **Comunicação e informação num contexto de pandemia e isolamento social**. 2020. Universidade Federal do Espírito Santo. Disponível em: https://comunicacaosocial.ufes.br/sites/comunicacaosocial.ufes.br/files/field/anexo/comunicacao_coronavirus-ufes.pdf. Acesso em: 10 jan. 2024