

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA  
LICENCIATURA EM DANÇA  
Trabalho de Conclusão de Curso II

**VIDEO MAPPING COMO ELEMENTO POÉTICO EM CENA:  
um estudo sobre o espetáculo de dança *Choking***



Fellipe Santos Resende

Porto Alegre,  
2021

Fellipe Santos Resende

**VIDEO MAPPING COMO ELEMENTO POÉTICO EM CENA:  
um estudo sobre o espetáculo de dança *Choking***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Dança.

Orientadora: Profa. Dra. Mônica Fagundes Dantas

Porto Alegre,  
2021

Fellipe Santos Resende

**VIDEO MAPPING COMO ELEMENTO POÉTICO EM CENA:  
um estudo sobre o espetáculo de dança *Choking***

Conceito final: A

Aprovado em: 19 de maio de 2021

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Carlise Scalamato Duarte (UFSM)

---

Orientadora: Profa. Dra. Mônica Fagundes Dantas (UFRGS)

### CIP - Catalogação na Publicação

Resende, Fellipe Santos

Video mapping como elemento poético em cena: um estudo sobre o espetáculo de dança Choking / Fellipe Santos Resende. -- 2021.

70 f.

Orientadora: Mônica Fagundes Dantas.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Licenciatura em Dança, Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. Dança. 2. Projeção mapeada. 3. Tecnologia. I. Dantas, Mônica Fagundes, orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Ao longo deste percurso formativo da graduação em Dança muitas pessoas me deram afeto e suporte, me transmitindo forças e dando impulsos importantes. Em meio aos momentos de queda e recuperação, gostaria de direcionar meus agradecimentos a todas elas, mãos parceiras no caminho.

Às forças universais que nos animam e atravessam diariamente. Obrigado.

À minha família amada, Queridinhos, meu berço e base. Um abraço saudoso em cada um de vocês.

À minhas amigas de longa data, pelo incentivo e amor, em especial Naia, Mabs, Caiol, Ludy e Sil.

A meus companheiros de casinha e empreitadas acadêmicas e artísticas, pela escuta e companhia nas turbulências e vitórias, Dani, Véca e Romeu.

Aos pagodancers Klacewicz, Aires, Bernardes e Sitta, pelo ombro amigo e torcida carinhosa na jornada.

À Jussara e Diego, pela inspiração, gentileza e confiança. É um presente aprender com vocês e construir histórias de movimento que irão reverberar pelo tempo.

À Ana Paula, pela amizade e apoio de sempre. Por segurar minhas mãos antes e depois da estreia, em todas as dimensões simbólicas deste gesto.

À Joana e Letícia, pela disponibilidade e leveza nas trocas e construções, desde a audição até os dias de hoje. Vocês são impulsos vivos.

À Luísa e Rafaela, pela parceria e confiança dentro e fora da cena. Companhias ímpares dos domingos de engasgo poético. “Ele come carrne?”

À Casemiro Azevedo e Henrique Fagundes, pela construção conjunta e operação competente da atmosfera cênica de *Choking*.

À Carlise Scalamato Duarte, pelo aceite gentil em compor a banca e por fazer parte deste momento tão simbólico em minha formação.

À minha professora orientadora Mônica Fagundes Dantas, pela generosidade e condução afetuosa do processo. Por acreditar na parceria e instigar os voos, por mais um ciclo juntos.

E a todas e todos que de alguma forma mandaram forças para eu me manter em pé, me movimentando em direção a este objetivo final. Gratidão!

*1 par de sapatos... + 4 pés a rotar...  
2 corpos... agora já são 3.  
Um corredor através da parede, que se  
desfaz quando a porta se abre.  
Som forte! Susto!  
Sem saída, pode bater o quanto quiser,  
ficará sozinha com as luzes recortando  
imagens.  
Talvez só reste fugir pela multidão que só  
observa.  
Choking  
(FERRAZ, 2017, n.p)*

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso discorre sobre o *video mapping* como elemento poético em cena, a partir de estudo sobre o espetáculo de dança *Choking*, da Muovere Cia. de Dança Contemporânea (RS). O espetáculo, que tem direção geral e coreográfica de Jussara Miranda (RS) e direção cênica de Diego Mac (RS), foi estreado em 2016 e remontado em 2019. Ele aborda dentre outras questões as nuances cotidianas entre corpo e internet, se valendo da relação dança e tecnologia como universo disparador da composição de suas cenas. A partir deste contexto, o objetivo do trabalho consta em compreender de que formas o *video mapping* constitui camadas poéticas do espetáculo *Choking*. O delineamento metodológico inclui: pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e repositórios institucionais que respaldam o tema no escopo da Dança e das Artes Cênicas; contextualização descritiva e imagética de cenas do espetáculo onde a atuação do *video mapping* é evidenciada; aplicação de entrevista semiestruturada com os diretores, cujas respostas foram seguidas de transcrição; e discussão teórico-reflexiva sobre o recorte temático adotado. A partir das reflexões elaboradas neste estudo, inferiu-se que *video mapping* constitui as camadas poéticas do espetáculo *Choking* através dos fatores de conectividade, multiplicidade perceptiva, desterritorialização, coexistência autônoma e capacidade interferente. Também pode ser compreendido, dentre outras atuações, como dilatador de possibilidades luminosas, elemento formativo do corpo dançante, e perturbador de imaginários cênicos.

**Palavras-chave:** Dança. Projeção mapeada. Tecnologia.

## ABSTRACT

This research discusses video mapping as a poetic element on the scene, from the study about the dance work *Choking*, by Muovere Contemporary Dance Co. (State of Rio Grande do Sul/RS, Brazil). The work, under the choreographic and general direction by Jussara Miranda (RS) and scenic direction by Diego Mac (RS), premiered in 2016 and was reenacted in 2019. It addresses, among other issues, the daily nuances between body and internet, drawing on the relationship dance and technology as a universe that triggers the composition of its scenes. From this context, the objective of the work is to understand in what ways video mapping constitutes poetic layers of the dance work *Choking*. The methodological design includes: bibliographic research in books, periodicals and institutional repositories that support the theme in the scope of Dance and the Performing Arts; imagery and descriptive contextualization of scenes from the work where the video mapping performance is evidenced; application of a semi-structured interview with the directors, whose answers were followed by transcription; and theoretical-reflective discussion on the thematic outline adopted. From the reflections elaborated in this study, it was inferred that video mapping constitutes the poetic layers of the dance work *Choking* through the factors of connectivity, perceptual multiplicity, deterritorialization, autonomous coexistence and interfering capacity. It can also be understood, among other actions, as a dilator of luminous possibilities, a formative element of the dancing body, and a disturber of the scenic imaginary.

**Keywords:** Dance. Projection mapping. Technology.



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Capa – Interferência gráfica a partir de registro fotográfico de <i>Choking</i> . Foto: Cristina Lima. ....	1
<b>Figura 2.</b> Peça gráfica elaborada para o programa do espetáculo <i>Choking</i> (2016).....	12
<b>Figura 3.</b> Diego Mac e Jussara Miranda. ....	13
<b>Figura 4.</b> Joana Amaral, Leticia Paranhos e Angela Spiazzi, em <i>Choking</i> (2016)....	14
<b>Figura 5.</b> Luísa Oliveira, Fellipe Resende e Rafaela Machado, em <i>Choking</i> (2019).14	
<b>Figura 6.</b> Captura de tela do vídeo de divulgação para a segunda temporada de <i>Choking</i> .....	17
<b>Figura 7.</b> <i>Mapping outdoor: Espaço Tempo Movimento</i> (2016).....	33
<b>Figura 8.</b> <i>Mapping indoor: Espetáculo Choking</i> (2019).....	33
<b>Figura 9.</b> <i>Body mapping: workshop de MadMapper</i> (2011) .....	34
<b>Figura 10.</b> Espetáculo <i>Pele</i> (2002).....	39
<b>Figura 11.</b> Espetáculo <i>Re-Sintos</i> (2008).....	40
<b>Figura 12.</b> Espetáculo <i>Tóin 2: Dança para Segunda Infância</i> . ....	42
<b>Figura 13.</b> Primeira projeção: entrecena <i>Entrada do público</i> .....	47
<b>Figura 14.</b> Cena <i>Carregamento</i> . ....	48
<b>Figura 15.</b> Cena <i>Camera Man</i> . ....	49
<b>Figura 16.</b> Entrecena <i>Corredor</i> e cena <i>Manipulação</i> . ....	50
<b>Figura 17.</b> Entrecena <i>Corredor</i> e cena <i>Manipulação</i> . ....	50
<b>Figura 18.</b> Entrecena <i>Aranha</i> e cena <i>Pedro</i> .....	52
<b>Figura 19.</b> Entrecena <i>Webcam</i> e cena <i>Pedro</i> .....	52
<b>Figura 20.</b> Cena <i>Pedro</i> . ....	54
<b>Figura 21.</b> Cena <i>Tsunami</i> . ....	55
<b>Figura 22.</b> Cena <i>Scanner</i> .....	56
<b>Figura 23.</b> Cena <i>Conexão</i> .....	57
<b>Figura 24.</b> Cena <i>Suposto final que não finaliza</i> . ....	58
<b>Figura 25.</b> Cena <i>Suposto final que não finaliza</i> . ....	59
<b>Figura 26.</b> Cena <i>Suposto final que não finaliza</i> . ....	60

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO: recorte, estrutura e percursos</b> .....	11
1.1 Questão de pesquisa e Objetivos.....	18
1.2 Justificativa .....	19
1.3 Delineamento metodológico .....	21
<b>2 RELAÇÃO DANÇA E TECNOLOGIA: apontamentos gerais</b> .....	23
2.1 Tecnologia como catalisadora de poéticas dançantes .....	28
<b>3 PROJETANDO POTÊNCIAS: algumas camadas do <i>video mapping</i></b> .....	31
<b>4 ASFIXIA VIDEOMAPEADA: estudando projeções no espetáculo <i>Choking</i></b> .....	37
4.1 Primeiro contexto.....	37
4.2 Pistas visuais da atmosfera cênica videomapeada .....	46
4.3 Percepções e perspectivas complementares .....	61
<b>5 ENSAIANDO CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	65
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	66
<b>APÊNDICES</b> .....	68

## 1 INTRODUÇÃO: recorte, estrutura e percursos

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) dedica-se a apresentar conteúdos, reflexões e resultados decorrentes da pesquisa denominada *Video mapping como elemento poético em cena: um estudo sobre o espetáculo de dança Choking* (capa, figura 1), como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Dança pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O estudo foi empreendido ao longo do último ano letivo, adotando adaptações logísticas e metodológicas, necessárias frente à situação pandêmica que o mundo segue enfrentando.

O documento está estruturado em cinco breves capítulos, contemplando diferentes elementos de texto. O primeiro capítulo equivale a esta subseção introdutória propriamente dita, que apresenta as partes que organizam o trabalho e um breve contexto temático, bem como a questão de pesquisa, o objetivo geral e objetivos específicos do trabalho, sua justificativa e delineamento metodológico. O segundo capítulo, por sua vez, reúne apontamentos gerais sobre a relação dança e tecnologia, bem como seu escoamento para poéticas dançantes.

No terceiro capítulo são apresentados alguns aspectos que compõem a arte do *video mapping*, ao passo que o quarto capítulo contextualiza informações importantes do espetáculo *Choking* (figura 2): obra concebida, criada e executada pela Muovere Cia. de Dança Contemporânea, companhia gaúcha criada em 1989 pela artista da dança Jussara Miranda na cidade de Cruz Alta/RS, e que migra em 1997 para Porto Alegre/RS, local onde está sediada até hoje (ZANCAN, 2009). A contextualização é tecida a partir de registros fotográficos da obra e relatos dos diretores. As considerações finais são trazidas no quinto e último capítulo, seguidas pelas referências e os apêndices da pesquisa, que incluem: o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE – Apêndice A), disponibilizado aos colaboradores da pesquisa através de formulário eletrônico, e o roteiro de entrevista semiestruturada (Apêndice B).

Antes de avançarmos no texto e nas subseções que o compõem, é importante que o recorte de pesquisa seja brevemente descrito. Como será visto adiante com mais detalhes, o *video mapping* refere-se a um grupo de procedimentos técnicos que, num geral, relacionam projeções de imagens e suportes espaciais diversos. Ele é um dos principais elementos tecnológicos de que se lança mão para compor o espetáculo *Choking*.

Figura 2. Peça gráfica elaborada para o programa do espetáculo *Choking* (2016).



Fonte: Design gráfico por Sandro Ka. Muovere Cia. de Dança Contemporânea (2016).

O espetáculo *Choking* recebe direção geral e coreográfica de Jussara Miranda e direção cênica de Diego Mac (figura 3), dois artistas da dança com destacada trajetória e extensa produção/atuação no campo cultural dancístico brasileiro.

**Figura 3.** Diego Mac e Jussara Miranda.



Fonte: Arquivo pessoal de Jussara Miranda.

Nascido do interesse da Muovere em abordagens cênicas de dança e tecnologia, *Choking* estreou em novembro de 2016, no Teatro do Instituto Ling, em Porto Alegre, integrado ao Projeto Webcoreô – premiado pela Funarte de Dança Klauss Vianna em 2014 (MUOVERE, 2016a). Teve temporadas na capital gaúcha nos anos de 2016 e 2017, e recebeu convite para ser apresentado no Sesc Santo Amaro em São Paulo, no evento Modos de Existir//Módulo 7: Dança e(m) Intermidialidades, em 2017.

Seu elenco foi inicialmente composto por três bailarinas intérpretes: Joana Amaral, Letícia Paranhos e Angela Spiazzi (figura 4). Em 2019 foi remontado e apresentado no Theatro São Pedro, também na capital gaúcha, na ocasião dos 30 anos da Muovere Cia. de Dança Contemporânea, em novembro do referido ano. O segundo elenco foi composto por Luísa Oliveira, Rafaela Machado e Fellipe Resende (figura 5), este autor que vos narra e tece a escrita deste TCC.

**Figura 4.** Joana Amaral, Letícia Paranhos e Angela Spiazzi, em *Choking* (2016).  
Teatro do Instituto Ling, Porto Alegre/RS.



Fonte: Fotografia de Cristina Lima.

**Figura 5.** Luísa Oliveira, Fellipe Resende e Rafaela Machado, em *Choking* (2019).  
Theatro São Pedro, Porto Alegre/RS.



Fonte: Fotografia de Cristina Lima.



De maneira geral, *Choking* se infiltra poeticamente nas relações entre dança e tecnologia, ficção e realidade, e nas interações internéticas do nosso cotidiano (MUOVERE, 2016a). Seu substrato criativo percorre camadas do corpo-carne e corpo-câmera, visitando episódios da *deep web*, violências, pautas sensíveis à humanidade e questões contemporâneas que nos atravessam, reforçando o perfil da Muovere de se relacionar com “temas que envolvem a preocupação sócio-cultural e as relações humanas” (ZANCAN, 2009, p. 24).

Ao contrário da *surface web*, ou rede da superfície, por onde trafegamos nos sites, plataformas e redes sociais digitais de nosso cotidiano pessoal e profissional, a *deep web*, ou internet profunda, refere-se à rede submersa da internet que não é indexada pelos mecanismos de pesquisa conhecidos (BERGMAN, 2001), como por exemplo o buscador Google. Por ser menos visível e configurada para não ser facilmente mapeada, a *deep web* permite anonimato para muitas ações, comunicações e comercializações distintas, abrindo margem para uma extensa lista de transações ilegais, serviços ilícitos e atividades criminosas.

No que toca à escolha do título, cabe pontuar que o próprio nome do espetáculo remete a territórios virtuais nos quais jogos e desafios nocivos são instigados entre usuários que navegam as redes, como é o caso do *choking game*, também conhecido por jogo da asfixia ou brincadeira do desmaio. No referido jogo “a pessoa interrompe o fluxo de ar com as mãos ou com objetos para induzir desmaios, tontura ou estado de euforia” (OLIVA; PIRES, 2016, n.p.), como uma consequência por ter perdido em alguma partida de games online, numa espécie de desafio físico convocado por alguém de seu nicho virtual de relações. Não sendo exatamente uma prática recente, mas datada desde o século passado em muitos países europeus e nos Estados Unidos, os jogos de asfixia tiveram picos distintos de engajamento e visibilidade ao longo das últimas décadas, resultando em mortes e uma diversidade de lesões em um número significativo de jogadores. As redes sociais e os canais de jogos tem sido plataformas que catalisaram muitas vezes essa tendência, atuando de maneira incitativa (GUILHERI; ANDRONIKOF; YAZIGI, 2017) e sedutora, ao permitir uma circulação relativamente acessível desse conteúdo na internet.

Um dos casos em que o *choking game* resultou em morte no Brasil foi o episódio envolvendo o adolescente Gustavo Detter, de 13 anos, ocorrido em 2016 no litoral paulista, na cidade de São Vicente/SP, mesmo ano em que o espetáculo *Choking* estreou. O adolescente foi encontrado “com uma corda enrolada no pescoço

e em frente a um computador” (OLIVA; PIRES, 2016, n.p.), o que levou a família a acreditar que o acontecido tivesse relação com um jogo online no qual o menino brincava com alguns amigos e perdeu.

Embora a tragédia acontecida com o adolescente não tenha sido o primeiro disparador compositivo da obra, ela configurou-se como um importante elemento formador de subtextos<sup>1</sup> do espetáculo *Choking*, justamente por simbolizar as muitas práticas de risco, com consequências hostis e potencialmente letais presentes na internet, diluídas no cotidiano de navegações da web.

Esse delicado contexto escorre de maneira geral para a poética do espetáculo estudado e acaba por tingir seu pano de fundo como um todo. De maneira específica, guia diretamente a criação de uma das cenas de *Choking*, a qual vale-se do episódio trágico envolvendo Gustavo Dettner para existir, chamado no jogo cênico de *Pedro*.

Partindo deste panorama, e se valendo de materiais coreográficos que interagem não só com a temática tecnológica, mas também com dispositivos digitais dessa natureza, *Choking* mostra-se uma obra que dispara estados incômodos no corpo (que dança, que opera e que aprecia). Transitando por camadas de crítica, humor e tensão, instaura jogos entre movimentos dançados e imagens projetadas no espaço, constituindo uma atmosfera densa, em que coexistem presenças nas dimensões física e digital.

O público por vezes observa realidades sobrepostas e informações fragmentadas, como frequentemente ocorre na dinâmica da internet propriamente dita. Esse traço de segmentação presente no espetáculo, a partir de uma noção que simboliza a navegação nas redes, é possível de ser observado na concepção tipográfica do título da obra, isto é, no estilo e arranjo visual da fonte escolhida (figura 6).

---

<sup>1</sup> Subtexto é um termo criado por Constantin Stanislavski amplamente utilizado no campo teatral, que compreende um conjunto de estratégias pessoais utilizadas pelo ator para nutrir a encenação, incluindo, por exemplo, “memórias, imaginação, sensações, imagens” (LAZZARETI; SPRITZER, 2011, p. 2). Aplicando o conceito ao campo da dança encontra-se, portanto, um modo pessoal de atribuição de ideias, palavras e sentidos que auxiliam cada bailarino a sustentar suas condutas particulares e/ou coletivas em cena.



**Figura 6.** Captura de tela do vídeo de divulgação para a segunda temporada de *Choking*. Na imagem, a bailarina Joana Amaral em cena.



Fonte: Página da Muovere Cia. de Dança Contemporânea na rede social Facebook® (MUOVERE, 2016b).

Na citação a seguir pode-se apreciar o texto de apresentação da obra, a partir do qual se apreende uma noção geral da atmosfera que *Choking* busca instaurar:

Mediado por interfaces digitais e criado a partir de questões sobre a relação entre realidade e ficção na interação com a internet. Apresenta movimentos coreográficos sincrônicos e anacrônicos, influenciados pela reconfiguração do espaço teatral. Simultaneamente, explora o espaço do palco e mediações geoespaciais do teatro, em tempo real. (MUOVERE, 2016c, n.p.).

A partir deste texto destaco termos que ajudam a adentrar na ambiência poética que o espetáculo constrói. Nesse sentido, compreende-se que há: uma *mediação* realizada por interfaces digitais (dentre as quais estão as projeções videomapeadas/*video mapping*), um *trânsito* entre real e fictício, *temporalidades* simultâneas (sincrônicas) e em desacordo com a linearidade cronológica (anacrônicas), um *rearranjo* do espaço cênico e uma *exploração* dos recintos geográficos-arquitetônicos do teatro que acolhe *Choking* em *tempo real* (a partir de câmeras de segurança instaladas em pontos estratégicos).

Há com isso uma relação direta entre os bailarinos e os dispositivos tecnológicos presentes na cena, numa espécie de diálogo que possibilita imaginários e visualidades diversas.

## 1.1 Questão de pesquisa e Objetivos

Considerando o escopo de investigação da dança e tecnologia e sua diversa gama de reflexões para a cena, a questão de pesquisa que pareceu mais pertinente para nortear este estudo é a seguinte:

- ✚ Como as características do *video mapping* adentram na poética da obra e na relação com os corpos dançantes em cena?

A partir desta pergunta, chega-se com mais nitidez aos objetivos geral e específicos do estudo, apresentados a seguir:

### Objetivo geral:

- ✚ Compreender de que formas o *video mapping* constitui as camadas poéticas do espetáculo *Choking*.

### Objetivos específicos:

- ✚ Contextualizar imagética e descritivamente a presença do *video mapping* em cenas do espetáculo *Choking*;
- ✚ Tecer reflexões sobre as interferências visuais e ressignificações arquitetônico-espaciais que o *video mapping* constrói na dança cênica com mediação tecnológica.

## 1.2 Justificativa

De encontro aos fatores motivadores por trás deste tema, apresento alguns elementos que respaldam o recorte adotado neste TCC. Em primeiro lugar cabe destacar a relevância da Muovere Cia. de Dança Contemporânea como um grupo de trajetória respeitada e premiada, apresentando um profícuo repertório coreográfico, e uma inserção ativa no cenário da produção, formação e criação em dança contemporânea no país, e por isso, no mundo.

Abordando com frequência discursos críticos e relacionados com a sociedade e o comportamento humano, a Muovere traz em muitos de seus espetáculos questões ligadas à contemporaneidade, como é o caso de *Choking*. Nessa dinâmica, constitui sua marca na História e Memória da Dança, através de sua fundadora e diretora geral Jussara Miranda, de seu diretor cênico Diego Mac, e de demais artistas e profissionais que colaboram, produzem, concebem a cenotécnica das obras ou as corporificam dançando.

Além dos nomes já citados neste estudo há muitos exemplos de bailarinos que já passaram ou que ainda fazem parte da equipe Muovere, de diferentes gerações, tais como: Alex Son Capelesso, Lu Coccaro, Candice Didonet, Marcela Reichelt, Luciana Dariano, Alex Sander dos Santos, Lauren Lautert, João Fernando Filho, Thais Petzhold, Will Freitas, Didi Pedone, Roberta de Savian, Denis Gosch, Annita Brusque, Nilton Gaffree Jr., Aline Karpisnki, Béthany Martinez, Eduardo Richa, Juliana Rutkowski, Thiago Rieth, Ana Paula Reis, Arthur Bonfanti, Bruno Fernandes, entre outros. Cabe mencionar também a parceria com a artista Jezebel de Carli, que já assinou a direção de dramaturgia de alguns trabalhos da companhia.

Essa rede de figuras referencia (e reverencia) diretamente a cena gaúcha, destacando um caráter formativo da Muovere, enquanto companhia que acolhe treinamentos técnicos diversos (dos bailarinos em suas trajetórias prévias e paralelas) e propões práticas próprias, constituindo um corpus técnico-estético-poético *muovereano*.

Embora a Muovere já tenha aparecido em alguns estudos teóricos, incluindo: motivações criadoras do espetáculo *Re-Sintos* (ZANCAN, 2009), o uso da rua e espaço urbano para tecer composições em dança (ALLEMAND; ROCHA, 2015), após pesquisa bibliográfica em sites especializados, repositórios digitais e periódicos das

Artes Cênicas, estimou-se que a produção mais recente de espetáculos da Muovere ainda não foi abordada.

Cabe dizer que dentre os variados elementos presentes no espetáculo *Choking*, o recorte deste TCC recai sobre o *video mapping*, dada sua presença pronunciada na constituição das cenas, e por ser um elemento cênico ativo e representativo da poética do espetáculo.

Por fim, há uma questão de identificação pessoal com o pano de fundo deste TCC. Primeiramente enquanto sujeito que se afiniza com o tema da dança e tecnologia na cena, com a instauração de atmosferas tecnológicas e a exploração de visualidades em espaços teatrais; secundamente como espectador da Muovere e de *Choking*, que pude assistir na temporada de 2017 em Porto Alegre, no Instituto Ling; e por fim como bailarino, que um breve tempo depois de assistir ao espetáculo, pôde passar pela experiência de compor seu segundo elenco, se relacionando diretamente com o *modus operandi* da Muovere, o processo de criação e remontagem de *Choking*, seus subtextos e sua poética, além de estar em cena interagindo com o *video mapping* e os demais aparatos tecnológicos elencados na obra.

### 1.3 Delineamento metodológico

A partir dos apontamentos já feitos, vai-se em direção ao conjunto de métodos presentes no percurso deste estudo. Assim, reconhece-se que além dos estados corporais de curiosidade, atenção crítica e investigativa, as reflexões aqui trazidas passam de alguma forma pelo lugar da experiência pessoal e das memórias afetivas, consideradas neste caso como potências narrativas, e não como fatores de conotação negativa para a pesquisa.

Situa-se a classificação deste estudo como uma pesquisa de prática artística, pois ela está circunscrita, dentre outros territórios possíveis, em ambientes onde essa prática ocorre, como por exemplo, salas de aulas, ateliês de ensaio e criação coreográfica, e ambientes teatrais num geral (FORTIN, 2006). Sobre esta classificação, Dantas (2007) nos lembra:

[...] a pesquisa de prática artística nem sempre é realizada pelo próprio criador da obra ou situação artística, podendo ser realizada por um outro artista que se coloca como pesquisador. Nesse sentido, Fortin (2006) explica que quando um artista procede a uma investigação sobre a prática de outro artista, ele o faz a partir de um ponto de vista de artista e isto influencia as diversas etapas da sua pesquisa. (DANTAS, 2007, p. 4).

Em eco a este apontamento, e afinado à perspectiva de Dantas (2007, p. 4), explicito que “todas as etapas de realização dessa investigação foram influenciadas pela minha experiência como intérprete em dança contemporânea”, neste caso como bailarino integrante do elenco de remontagem do espetáculo de dança *Choking*.

O domínio desta pesquisa é qualitativo, e contempla a construção de dados num viés descritivo. A interação com o recorte temático é direta e prioriza-se o processo ao invés do produto, com destaque à perspectiva dos sujeitos colaboradores, respondentes da entrevista. Os materiais daí originados contemplam informações ricas em termos, reflexões pessoais e episódios rememorados, sendo todos igualmente importantes (BOGDAN; BIKLEN, 2003; OLIVEIRA, 2011).

Ao não tentar “predizer um fenômeno ou buscar leis gerais”, ao considerar que existem “múltiplas construções da realidade”, e que o conhecimento não está apartado do sujeito que empreende a pesquisa, este estudo se aproxima e se familiariza com os paradigmas pós-positivistas de investigação científica (FORTIN; GOSSELIN, 2014, p. 3). Nesse cenário são enfocados “aspectos do mundo experiencial individual,

subjetivo ou intersubjetivo.” (*Ibidem*, p. 4). Faz-se pertinente contextualizar essa afiliação mais paradigmática, visto que para este exercício de pesquisa encontro-me implicado diretamente no tema estudado, não só por ter uma relação de proximidade e afeto com os sujeitos entrevistados, mas por também ter tido a experiência de dançar o espetáculo em foco, conhecendo mais diretamente o processo de criação intrínseco a ele.

Além dos atravessamentos pessoais já evidenciados, é importante pontuar que o grupo de sujeitos entrevistados constitui uma amostra pequena e intencional, sendo consciente a ação de recorrer à pessoas diretamente envolvidas na feitura e execução da obra *Choking*, como é o caso da diretora geral e de coreografia Jussara Miranda, e do diretor cênico Diego Mac.

Quanto às escolhas procedimentais que compuseram a metodologia deste TCC, menciona-se as seguintes ações:

- ✚ Pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e repositórios institucionais que respaldam o tema no escopo da Dança e das Artes Cênicas;
- ✚ Contextualização descritiva e imagética de cenas do espetáculo onde a atuação do *video mapping* é evidenciada;
- ✚ Aplicação de entrevista semiestruturada com os diretores de *Choking*, a partir de roteiro de perguntas estimadas previamente (Apêndice B), que se deu no formato online pela plataforma virtual de reuniões Zoom Meetings;
- ✚ Transcrição dos materiais captados nas entrevistas;
- ✚ e, por fim, discussão teórico-reflexiva sobre o recorte temático adotado.

## 2 RELAÇÃO DANÇA E TECNOLOGIA: apontamentos gerais

Para um início de contextualização mais geral sobre a relação entre dança e tecnologia, é preciso apontar que a Dança, como manifestação do corpo e campo de conhecimento não alheio ao seu entorno, se relacionou com as tecnologias de seu tempo de várias formas, conforme as necessidades que lhe pareciam mais pertinentes. Sobre este assunto, a pesquisadora Ivani Santana pontua que “cada tempo se utiliza dos aparatos que produz, e produz tais artefatos porque deles precisa para sobreviver” (SANTANA, 2006, p. 41), atentando para a importância de não se separar as tecnologias de seu contexto organizativo e recorte histórico, uma vez que o “interesse de uso não está apenas no dispositivo, mas também na forma de pensar e organizar o mundo que ele carrega.” (SANTANA, 2006, p. 41).

Nessa dinâmica, “qualquer invenção colocada no mundo irá interagir com seu ambiente, transformando-o e sendo transformado.” (CARDOSO, 2017, p. 319), o que indica uma característica de constante retroalimentação entre a arte e seu meio onde se constitui.

Assim, a História da Dança tem nos apresentado períodos diversos de uso intenso das tecnologias, com “novos elementos tecnológicos” sendo “constantemente incorporados nos processos de criação em dança” (CARDOSO, 2017, p. 317). Para este contexto, Carvalho e Pronsato (2020) argumentam que:

[...] as modificações causadas pela tecnologia têm transformado não só os modos de realizar atividades cotidianas, mas também as relações sociais, as relações entre corpo e ambiente, assim como as percepções humanas. Com as produções artísticas não seria diferente. (CARVALHO; PRONSATO, 2020, p. 112).

A partir deste panorama, podemos identificar dois raciocínios importantes de serem considerados ao se abordar as relações entre dança e tecnologia. Eles são entendidos como complementares e serão contextualizados a seguir.

O primeiro nos direciona para um viés de compreensão da tecnologia como ferramenta, um recurso do qual a dança lança mão para ter um suporte técnico, seja na funcionalidade de um objeto cênico, na melhoria do espaço teatral, ou nas operações de trilha sonora, iluminação e cenografia como um todo. Nesse sentido, podemos trazer exemplos clássicos como: a eletricidade (e o aumento das possibilidades de iluminação e diferenciação de cenas), a sapatilha de ponta e os

acessórios de práticas corporais em geral, o aperfeiçoamento de pisos, barras, espelhos e recursos mecânicos de alavancagem, troca de cenário ou efeito ilusionista para surgimento e desaparecimento na cena. Esse conjunto de subsídios pode ser denominado como *pré-novas mídias*, e de modo geral não eram questões com as quais os diretores e intérpretes tivessem que se preocupar, pois eram geralmente relegadas ao cenógrafo, que concebia esses objetos com uma finalidade de “moldura da obra e não como parte dela enquanto estrutura narrativa” (SANTANA, 2006, p. 102).

Cabe destacar que em meio a esses aperfeiçoamentos tecnológicos no mundo, e por consequência nas artes, a iluminação foi um campo de marcantes mudanças na história das relações humanas, e em especial para a dança cênica.

No século XIX, por exemplo, o uso da iluminação – a escolha de filtros e refletores permitiram, pela primeira vez, a criação de uma “atmosfera de luz”, a diferenciação de tempo (dia e noite) e cenas dramáticas ou românticas podiam ser acentuadas durante a cena de acordo com a intensidade de luz e cores. (CARDOSO, 2017, p. 317).

Santana (2006), adiciona inclusive, que a eletricidade foi “uma das invenções mais desestabilizadoras do processo evolutivo da humanidade, pela qual a era digital foi possibilitada.” (SANTANA, 2006, p. 23), identificando neste avanço tecnológico relativamente antigo uma semente para os dispositivos tecnológicos digitais da contemporaneidade, os quais integram nosso cotidiano pessoal e profissional no mundo. Spanghero (2003, p. 28) nos traz em tom de concordância que “o papel de outras tecnologias nos rumos da dança deve ser investigado se quisermos compreender o porquê de termos chegado aonde chegamos”, destacando a importância de contextos históricos para a análise geral daquilo que nos propomos estudar.

O segundo raciocínio a ser considerado é aquele que compreende as tecnologias como disparadoras da criação em dança, como um território de fertilidades poéticas, especialmente aquelas atreladas às experimentações com o vídeo, o cinema e à linguagem audiovisual como um todo, que depois de algumas décadas de aperfeiçoamento foram combinando elementos analógicos e digitais. Estas últimas, de ordem mais digital, diferentemente dos canais tradicionais de comunicação e informação, como a TV, o rádio e a imprensa, passam a ser designadas como *novas mídias*, por criarem novas formas de acessar e produzir conteúdos no mundo. Alguns



exemplos são: o aparelho celular, dispositivos digitais diversos, como câmeras e tablets, serviços de transmissão ao vivo, entre outros<sup>2</sup>.

Para Santana (2006):

O aspecto inédito trazido pela tecnologia digital está na sua potencialidade de ser configurada para além do sentido convencional de ferramenta. Não tendo uma função definida e sendo um manipulador de informações com propósitos gerais, as novas mídias possibilitaram uma outra possibilidade de relação entre a arte e a tecnologia, uma parceria mais dinâmica que trazia formas diferenciadas e inéditas de utilizar a percepção. O encontro entre a dança e as novas mídias estabeleceria possibilidades singulares e inaugurais de formas de relação. (SANTANA, 2006, p. 104).

A autora adiciona que com esse cenário, os elementos integrantes do espetáculo ganharam mais autonomia, e assumiram uma relação mais aberta e dialógica (SANTANA, 2006, p. 104). No entanto, deve-se evitar a criação de hierarquias entre um e outro elemento tecnológico. Nesse sentido, “[...] a dança com mediação tecnológica não deve ser considerada como uma inovação estilística de uma dança que utiliza as novas mídias de forma indiscriminada e ingênua, na forma de ferramentas facilitadoras ou decorativas” (SANTANA, 2006, p. 33). Na mesma esteira de atenções, é importante lembrar que a:

Dança em interação com meios midiáticos digitais não significa um formato de composição exaurido das emoções e subjetividades humanas. O meio eletrônico constitui uma nova forma de expor a obra e estabelecer uma nova relação dialética entre o autor e o espectador. (AMORIM, 2009, n.p.).

Esses cuidados se tornam necessários pois ainda há muitas interpretações demonizantes em relação às tecnologias, nas quais ela é vista como uma vilã no cenário artístico, como um fator que afasta o corpo de seu lugar ontológico de presença. Cabe lembrar que embora a tecnologia digital tenha impactado drasticamente o mundo, ela também sofreu contágio do ambiente, sendo este um processo de mão dupla (SANTANA, 2006, p. 52-53). Nesse raciocínio, o corpo sai do lugar de elemento passivo, que sofre transformações cruéis com a digitalização das

---

<sup>2</sup> Ao pensarmos sobre esses dispositivos, coexistindo com as tecnologias analógicas, cabe trazer brevemente o conceito de ciberespaço, definido pelo teórico Arlindo Machado como “[...] não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos”, mas “mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”” “onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente. (PRADO, 2003, p. 12).

tarefas cotidianas e modos de produção de conhecimento, e passa a ser visto como uma mídia de natureza relacional e aberta ao seu entorno.

Da mesma forma que “a dança sempre existiu, mesmo antes da possibilidade da interface tecnológica”, ela deverá “continuar produzindo diversidade”, na presença das interferências digitais (FIALHO; PIMENTEL, 2015, p. 36), tanto as que já existem como as que serão elaboradas futuramente. Reforça-se então que “[...] corpo e máquina não são elementos antagônicos, ao contrário, são implicados, pois trocam informação e contaminam-se mutuamente” (SANTANA, 2006, p. 79). Assumindo essa horizontalidade como potência, “as investigações/experimentações entre dança e tecnologia possuem várias abordagens” (SPANGHERO, 2003, p. 50). A tecnologia digital não só “produz uma realidade complexa de novos espaços-tempo e novos corpos”, mas “também pressupõe a criação de outros tipos de arte” (AMOROSO *et al.*, 2015, p. 21).

É cabível recapitular então, que embora a relação dança e tecnologia esteja presente em todas as obras de dança, nem todas as danças partem desse laço como terreno disparador de criação, havendo, portanto, de forma não excludente, o uso da tecnologia como dispositivo de suporte e aparato cenotécnico de uma produção em dança, e o uso da relação corpo-e-dispositivos tecnológicos como tema gerador de poéticas.

Há ainda um terceiro raciocínio, que emerge das abordagens de dança e tecnologia, e que propõe uma reflexão acerca dos próprios termos que são usados nos debates e discursos desta área. Alegando que o uso conjunto dos termos *dança* e *tecnologia* remeteria a uma exclusão da primeira pela última, a pesquisadora Isabel Valverde (2010) nos chama a atenção para a dimensão tecnológica intrínseca da dança. Ela comenta:

[...] a dança, como toda a actividade humana e formas de vida, inclui ou requer algum tipo de tecnologia. Requerendo *skills* e *praxis* adquiridos através de uma aprendizagem prática, a dança é uma tecnologia do corpo em movimento no tempo e no espaço. Porque não, então, abandonar simplesmente a designação de tecnologia, uma vez que a arte/dança sempre foi tecnológica e sempre implicou destrezas técnico-artísticas? (VALVERDE, 2010, p. 60).

A autora acrescenta que ela considera “redundante adicionar a tecnologia à dança neste novo lugar emergente por onde” ela passa (VALVERDE, 2010, p. 62). Mesmo estando atento a esses apontamentos, e reconhecendo sua pertinência, este

estudo toma essas questões como implícitas a seu pano de fundo, e opta por manter a nomenclatura dança e tecnologia, acreditando em sua potência didática e pressupondo que essa junção de palavras está sendo feita de forma relacional e dialógica, e não de modo dissociado, servil ou utilitarista.

## 2.1 Tecnologia como catalisadora de poéticas dançantes

Por estar interessado em entender a dimensão poética do *video mapping* na cena dançante, este subtópico dedica-se a contextualizar o conceito de poética, juntamente a algumas reflexões aplicadas à dança. Faz-se uso metafórico do termo catalisador – que é um elemento físico-químico presente em reações biológicas do corpo, acelerando-as – para apontar a capacidade, não só dos dispositivos, mas dos raciocínios e visões de mundo tecnológicas, de desencadear estímulos e motivações criadoras, culminando em poéticas tecnológicas diversas.

Como nos apresenta Dantas (2020, p. 41), etimologicamente “a palavra poética indica sua origem grega” nos termos “*poietikos*, que produz, que cria, que forma” e “*poieio* – verbo, do grego” que “significa criar, fabricar, executar, compor, construir, produzir, fazer; agir com eficácia produzindo um resultado”. Este contexto está contemplado na perspectiva de Aristóteles sobre a poética, a qual supõe regras e normas que orientam a feitura artística de uma obra (RIBEIRO, 2016).

Abordado por Luigi Pareyson (1993) em sua clássica obra *Estética: Teoria da Formatividade*, o conceito de poética está dentre outras coisas, atrelado à noção de estética – campo da filosofia cujos “objetivos são entender a experiência estética e trazer especulações sobre ela, ou seja, refletir sobre tudo o que está relacionado a ela, incluindo a crítica, as teorias de arte e a poética” (RIBEIRO, 2016, p. 23). Na perspectiva de Pareyson a arte precisa de poéticas que animem e apoiem a formação do espetáculo ou criação em questão, e que as poéticas (melhor pensadas no plural, pois existem inúmeras formas e concepções poéticas) “existem e se legitimam em função do que permitem realizar” (DANTAS, 2020, p. 42).

No campo da arte, as poéticas são entendidas como:

[...] as referências de que se serve o artista, consciente ou inconscientemente, para realizar suas obras. São as ideias, as compreensões, os entendimentos que se tem acerca da arte – da dança, no nosso caso específico – que de certo modo orientam a concepção e a realização das obras coreográficas. (DANTAS, 2020, p. 42).

Destaca-se então que uma poética diz respeito a “um modo organizativo de um fazer artístico”, estando diretamente vinculada aos sujeitos que empreendem sua construção, a partir de suas afinidades e escolhas (RIBEIRO, 2016, p. 23). Ela diz respeito: à “marca do artista, seu traço. É o seu diferencial gravado na obra, é o uso

particular que ele faz das técnicas”, podendo também estar relacionada à uma assinatura mais personalizada do artista ou da companhia naquela obra, como um estilo (DANTAS, 2020, p. 43).

Aplicando a noção de poética ao estudo de *Choking*, no qual os dispositivos tecnológicos são pensados não como recursos secundários, mas como elementos centrais que se relacionam com a feitura da cena, intui-se que o *video mapping* é um de seus disparadores poéticos. Nesse escopo, Amoroso *et al.* (2015, p. 21) nos pontuam que “[...] a mediação tecnológica digital complexifica e amplia um dos procedimentos de investigação em dança: a visualização”. Assim, torna-se pertinente reconhecer o *video mapping* como um elemento de grande interferência e singularização da visualidade e ambiência que se conforma num espetáculo cênico. O aspecto de visualização apontado aqui é ancorado em Louppe (2012) à medida em que é considerada para além da instância óptica, pois adentra na dimensão de imaginários e do corpo orgânico em relação com as tecnologias.

Nesses diálogos “o corpo dilata suas percepções e pode tornar mais complexa as sensações que experimenta com a interação com a tecnologia digital, na percepção do espaço, do tempo e também na visualização, seja no processo criativo ou na exibição” (RIBEIRO, 2013, p. 6). Pensamos que este corpo que Ribeiro se refere pode ser entendido tanto como o corpo que dança a obra, quanto aquele que a assiste: não só os espectadores, mas o próprio bailarino que se assiste e também os diretores, que imersos na operação e condução cenotécnica do espetáculo, estão implicados nessa dilatação perceptiva.

Ainda atentos à visualização, é importante lembrar que a mediação tecnológica na dança não está restrita à aparição de algum ou outro dispositivo tecnológico em cena, e sim muito mais ligada a toda uma relação que se dá entre os corpos, de carne e de fios:

[...] a poética tecnológica não se dá nas funções isoladas dos sistemas computacionais, mas em sua aplicabilidade na obra. A dança com mediação tecnológica ocorre não pelos efeitos isolados que o computador pode executar, mas na relação entre o corpo as novas mídias no momento específico do espetáculo. (SANTANA, 2006, p. 117).

Complementarmente, a mediação tecnológica aparece:

[...] não só enquanto dispositivo ou facilitador de ação e imagens no qual tem o corpo como seu principal mediador, mas enquanto agente, permitindo constante relação de coautoria entre corpo e meio ambiente, relação esta que pode ser analisada a partir de um modelo de retroalimentação. (CARDOSO, 2017, p. 315).

Entendendo este protagonismo duplo entre corpo e ambiente “o modo como a dança com mediação tecnológica interage neste espaço com o qual se relaciona, denomina o corpo e sua permeabilidade a um estado provisório de negociações, agindo diretamente na presença deste corpo em cena” (CARDOSO, 2017, p. 317). O *video mapping*, assim como os outros elementos tecnológicos constituintes da cena de *Choking*, agirão em favor, portanto, desse cultivo de presenças, adicionando camadas de atenção e tensão ao acontecimento cênico.

Não só relacionadas a poéticas já existentes, as inspirações poéticas podem também inaugurar novas formas de conceber obras em dança, em arte (DANTAS, 2020). É por considerar, pois, o *video mapping* como uma possível inspiração poética para a cena contemporânea da dança, e por conseguinte em *Choking*, que se dedica o capítulo seguinte a ele e suas características.

### 3 PROJETANDO POTÊNCIAS: algumas camadas do *video mapping*

Para percorrermos algumas camadas que dizem respeito à arte do *video mapping* recorre-se a contribuições teóricas que nos apresentam seu conceito, suas possíveis categorizações, bem como as principais características que são consideradas na elaboração desta tecnologia que com tanta potência pode constituir parte da poética de uma obra cênica, como no caso de *Choking*.

O entendimento mais básico desse procedimento percorre a ideia de uma projeção e uma superfície que se relacionam para gerar imagens dinâmicas (mas também estáticas), expandindo as bidimensionalidades que geralmente são alcançadas com as projeções tradicionais mais “chapadas”, e ganhando características diversas em termos de tridimensionalidade, alcance espacial, distorção, textura, ilusionismo, ressignificação de designs, efeitos de presença, entre outros.

Segundo Almeida e Oliveira (2019), o *video mapping*, ou projeção mapeada, é “antes de tudo uma linguagem que se utiliza da luz e de alguma superfície transformando-a em mídia”, sendo uma das técnicas visuais mais inovadoras da atualidade. De acordo com Mota (2014, p. 52) o *video mapping* diz respeito a um “campo de técnicas voltadas para o desenvolvimento de relações e agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos”, isto é, uma forma de exploração de visualidades que envolve fontes luminosas, e por vezes sonoras, e superfícies diversas que acolhem o conteúdo projetado. O autor adiciona que este tipo de técnica cria “máscaras de vídeos ou de imagens feitas com o “objetivo” de cobrir singularmente uma determinada superfície de projeção, podendo ser trabalhadas via jogo óptico das relações de volumetria e perspectiva espacial entre a imagem e seu suporte” (MOTA, 2014, p. 52). De forma geral, as máscaras são criadas a partir da interpretação e análise das formas e topografias da área projetiva a ser mapeada, e buscam dar efeito volumétrico ou escultórico, causando uma “quebra da moldura e dos limites da projeção” no espaço (*Ibidem*, p. 54).

Podendo apresentar nomenclaturas diversas, dentre as quais as mais utilizadas em português são *video mapping* e projeção mapeada, é relacionado “dentro de temas específicos, tais como cinema expandido; *spatial augmented reality* (SAR); *geo-referencing* e arquitetura expandida” (MORAES, 2014, p. 52). Nesse sentido de

expansão, o *video mapping* não pensa o espaço como receptor passivo, mas procura trabalhar com suas características para ‘fundir’ a imagem projetada com a superfície-suporte (MORAES, 2014, p. 102). O que o diferencia de uma projeção mais tradicional é a ação de mapeamento, que se baseia na topografia da tela na qual as imagens são projetadas. Os materiais projetados podem pré-editados ou manipulados ao vivo (SENRA, 2011), gerando um leque amplo de interações com os dispositivos de captura em tempo real.

Semelhante ao corpo que se relaciona dialogicamente com os dispositivos tecnológicos em cena, o *video mapping* estabelece diálogo entre a morfologia do espaço escolhido e a imagem que será projetada (MORAES, 2014, p. 82), o que permitiu o surgimento de experimentos videográficos e a instauração de novos ambientes imersivos (VELTMAN, 2012).

Didaticamente, pode ser categorizado em três tipos: o “*mapping outdoor*/projeção mapeada ao ar livre”, que envolve projeções em estruturas arquitetônicas, como fachadas de prédios e paredes de monumentos ao ar livre (figura 7); o “*mapping indoor*/projeção mapeada em ambientes fechados”, que contempla acontecimentos em ambientes internos, cujo controle da incidência da luz tende a se tornar mais facilitado (figura 8); e o “*body mapping*<sup>3</sup>/projeção mapeada no/do corpo”, que envolve ações interativas pensadas especificamente para as silhuetas corporais como suporte, em situação de performance e movimento (figura 9) (MOTA, 2014, p. 54).

---

<sup>3</sup> Para ver mais exemplos, consultar o *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=Q76dWJxq9Ic>. Multimedia Show/ Body mapping/Daniel Stryjecki/Multimedia Act. 2014. Acesso em: 03 abr. 2021.



**Figura 7.** *Mapping outdoor. Espaço Tempo Movimento* (2016), obra da Cia. Gelmini de Videodança (RJ).



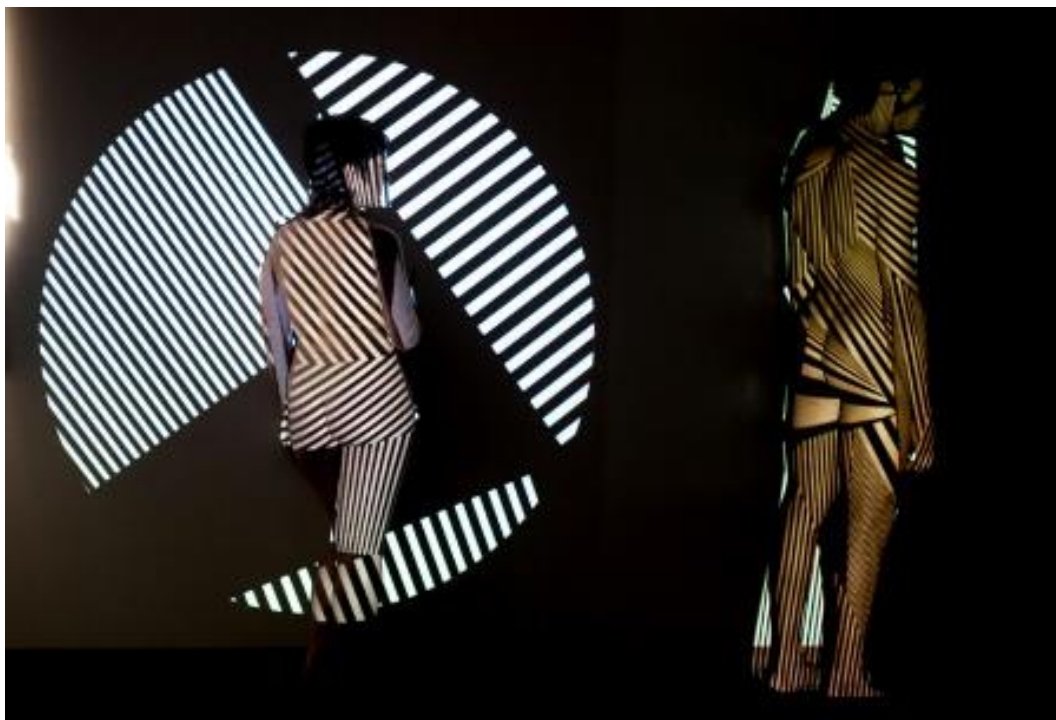
Fonte: Tetra Filmes. Disponível em: <https://vimeo.com/169936885>. Acesso em: 02 abr. 2021.

**Figura 8.** *Mapping indoor. Espetáculo Choking* (2019), da Muovere Cia. de Dança Contemporânea (RS).



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

**Figura 9.** *Body mapping*: workshop de MadMapper (2011), software de videomapeamento. Montevidéu/Uruguai.



Fonte: 1024 Blog. Disponível em: <https://1024d.wordpress.com/2011/12/31/madmapper-workshop-montevideo/>. Acesso em: 02 fev. 2021.

No panorama desenhado pelo *video mapping* em suas várias manifestações, identifica-se:

um campo interdisciplinar que favorece a experimentação complexa das características de uma projeção luminosa, na qual conceitos ligados à pintura (perspectiva, ponto de vista), escultura (volumetria), instalação (espacialidade, imersão), *performance (live image)* e cinema (imagem em movimento) se intercalam no processo que favorece a criação de dispositivos audiovisuais que transmutam, misturam e rompem as fronteiras entre materialidades físicas (suportes topológicos), materialidade luminosa (luz projetada e suas propriedades comportamentais) e imaterialidades (imagens projetadas). (MOTA, 2014, p. 55).

Em termos de estrutura poética, o *video mapping* contempla os “sentidos – *sensórios, perceptivos, cognitivos* – com predomínio sensório-perceptivo, através da imersão e da transformação” (MORAES, 2014, p. 102), dinâmica que se dá por meio da “ação das imagens sobre o suporte” (p. 102) e deste de volta nas imagens, e também através dos imaginários e interpretação que o espectador carrega.

O *video mapping* configura-se então, como “uma forma de sugerir um pensamento ampliado, um pensamento expandido com relação a noção do lugar, o

espaço onde pode ocorrer uma intervenção”. Se relacionar com esta técnica pode assim ser um jeito de se estar aberto às forças que atravessam o lugar: “questões ligadas a história, as tensões, os conflitos que ocorreram ou formas ligadas ao espaço informacional, que tipo de informação circula, qual o ruído desse ambiente, que tipo de informação comunicacional visível e não visível” está sugerida ali (BAMBOZZI, 2017 *apud* ALMEIDA; OLIVEIRA, 2019, p. 4).

Nesse sentido, há que se considerar que cada espaço teatral trará bagagens simbólicas próprias a partir de seu contexto e história, cabendo aos artistas se relacionarem com esses conteúdos conforme for mais adequado à sua poética.

A ação de videomapear um espaço se dá por meio de tecnologias digitais computacionais e softwares específicos, porém este é um processo aberto a “formas analógicas e artesanais” de realização da técnica (MOTA, 2014, p.52). De uma forma ou de outra, “o *video mapping*, como fenômeno da contemporaneidade, se desenvolve e é estudado por diferentes disciplinas, com uma diversidade de objetivos conforme cada área de estudo” (MORAES, 2014, p. 51), sendo geralmente produzido por profissionais que conduzem trabalhos videográficos, como VJs<sup>4</sup>, designers, iluminadores e vídeo artistas.

No contexto da produção artística, a projeção mapeada vem sendo utilizada em diferentes frentes (artes visuais, dança, teatro) que problematizam a morada da imagem em movimento de forma transdisciplinar. Estas produções podem envolver profissionais com diferentes formações como programadores, designers, artistas visuais, músicos, atores, videomakers. (MOTA, 2014, p. 54).

Para este estudo, como já dito, o recorte recaiu sobre o elemento do *video mapping*, dada sua presença pronunciada na constituição das cenas, sendo um elemento cênico ativo e representativo da poética do espetáculo. Os materiais usados na projeção mapeada de *Choking* são materiais captados em tempo real, oriundos de câmeras de segurança instaladas pelo espaço teatral. Em determinados momentos, faz-se uso de faixas de luz, com recortes luminosos complementares à iluminação

---

<sup>4</sup> Diferentemente do DJ (*disc jockey*, disco-jóquei ou discotecário) que tem atuação mais circunscrita nos domínios sonoros e na manipulação de trilhas musicais, o VJ (*video jockey* ou vídeo-jóquei) é um atuador que manipula ferramentas de áudio e vídeo, combinando-as em ambientes imersivos. Ele pode ser entendido como “[...] um vídeo-performer que manipula imagens ao vivo, buscando uma interação com a música, o público e o ambiente, geralmente em festas de música eletrônica. Com o avanço da tecnologia, foram desenvolvidos hardwares e softwares específicos para VJs, o que resultou na popularização dessa forma de expressão artística no início do século XXI” (SANTANA, 2005, p. 11).

cênica como um todo. Na primeira versão de *Choking* contou-se com a responsabilidade técnica da videografia de Ricardo Vivian, e a de Henrique Fagundes na remontagem, ambos profissionais atuantes em Porto Alegre.

## 4 ASFIXIA VIDEOMAPEADA: estudando projeções no espetáculo *Choking*

Após o contexto trazido, este capítulo se dedica a contextualizar cenas do espetáculo *Choking* em que o *video mapping* é evidenciado. Estão diluídos neste capítulo fragmentos de narrativas dos diretores do espetáculo e fotografias da obra com seus dois elencos, em conjunto a perspectivas pessoais minhas, no triplo lugar de espectador-bailarino-pesquisador.

### 4.1 Primeiro contexto

Se fôssemos aplicar as categorizações já apresentadas ao trabalho artístico da Muovere, poderíamos dizer que a companhia se relaciona com as tecnologias, analógicas e digitais, por dois vieses: o da tecnologia como recurso secundário, ferramenta de suporte cenotécnico e logístico; e o da tecnologia como material disparador de poéticas, como substrato criativo, temático e norteador da obra cênica, levando a uma dança com mediação tecnológica.

Como um espetáculo que se alimenta de questões sobre ficção e realidade, corpo e internet, prolongamentos e distorções da presença nos domínios analógico e virtual, *Choking* se mostra um organismo cênico vivo, que se atualiza e se faz relacional com o entorno, em suas violências e simbolismos. Recorre-se aqui a um fragmento de texto usado por Bruna Paulin, responsável pela assessoria de comunicação da Muovere, que na divulgação do trabalho compartilhou as seguintes informações, junto ao depoimento de Jussara Miranda:

Em que medida a internet, a web e os dispositivos interferem no movimento artístico do corpo? *Choking* é composto de episódios, em que as camadas se trançam, em tempo real, nas variações de tempo e distância do espaço teatral. Segundo Jussara Miranda, diretora da companhia e do espetáculo, o ponto de partida da criação se baseia na questão da dança moribunda [...]. Trata-se da dança das bordas, ou aquela que atrai nosso olhar para as ocorrências fora da zona de maior atenção. Para a Muovere, a dança moribunda trilhou no compasso da criação e montagem como um fio condutor. (PAULIN, 2017, n.p.).

A diretora adiciona que as tecnologias em *Choking* potencializam as escolhas, ideias e pensamentos na obra, de forma que “o interesse de trabalhar com a dança com mediação tecnológica foca na experiência sensorial e perceptiva a que se propõe

o espetáculo, e não no uso de dispositivos, por si” (MIRANDA *apud* PAULIN, 2017, n.p.).

A técnica de projeção já havia sido usada pela Muovere num espetáculo de 1990, chamado *Máscaras*. Jussara nos conta que embora houvesse uma intervenção de projeção:

[...] não se tinha acesso a esse texto de dança e tecnologia, se falava muito pouco disso. O que se sabia é que se estava projetando, um sistema informacional ali, computacional. Que era isso que interessava, era a matéria. O quê que isso ia gerar esteticamente. Não se pensava numa cognição, a formação de uma cognição, de uma percepção extrapolada. (MIRANDA, 2021, n.p.).

Embora a relação das tecnologias nem sempre tenha disparado a poética dos espetáculos da Muovere, em *Choking* a tecnologia aparece desde a concepção. Alguns acontecimentos anteriores que foram chaves de virada determinantes no interesse de Jussara Miranda, e conseqüentemente da companhia, pelas relações de dança e tecnologia na cena, incluem a estadia de Jussara em Salvador/BA, no ano de 2002, num dos primeiros Ateliês de Coreógrafos Brasileiros que ela participou, evento que acolhia profissionais da dança de diversas frentes para uma experiência de estudo continuado por dois meses. Na ocasião, Jussara Miranda conheceu Ivani Santana, uma artista de referência para o campo das danças com mediação tecnológica no Brasil e no mundo, e também uma teórica de grande importância para este estudo. Jussara nos compartilha que tanto o contato com Ivani, quanto o Ateliê em si, com todas as expansões de repertório que ele proporcionava, foram muito marcantes em estimulá-la a olhar cada vez mais pra diferentes tipos de dança, em especial para aquelas que contrariavam um padrão de corpos dóceis e controláveis pela dança. No Ateliê, Ivani também era uma das coreógrafas que foram escolhidas. Sobre esta experiência, Jussara relata:

Me chamou muito a atenção o trabalho dela, enquanto processo. Como a gente trabalhava em salas, e oficinas separadas, a gente se visitava. E eu a via na frente do computador. Eu comecei a me interessar por isso e a gostar muito do trabalho dela. Quando eu assisti *Pele*, aí sim. Porque nossa, a interconectividade que ela transmutava ali. A multiplicidade de sensações e percepções, desdobramentos, que não eram assim como aquela projeção que eu estava fazendo em 1990. Ela estava realmente assim, se desdobrando numa série de conflitos. Eu fiquei muito louca por isso. Mas eu fiquei louca num sentido assim, movida por um desejo incontrolável de saber mais. (MIRANDA, 2021, n.p.).



Jussara adiciona que esse processo, de aproximação de novos fazeres, e de afastamento de seus antigos modos operativos na dança, não foi uma experiência sempre confortável, tendo envolvido momentos de muito sofrimento, dada a radicalidade de transformação que sentiu. Ela então compartilha que a partir do contato pessoal com Ivani Santana, e do contato estético e poético com o espetáculo *Pele* (2002) (figura 10), começou a se voltar mais para as provocações que as tecnologias lhe traziam. O referido espetáculo, categorizado como sendo de dança telemática (dança com mediação tecnológica que envolve interações remotas entre os bailarinos) trazia, dentre outros elementos, projeção de imagens e a relação direta dos bailarinos com câmeras de captação videográfica em tempo real.

**Figura 10.** Espetáculo *Pele* (2002), obra concebida e dirigida por Ivani Santana como resultado do Ateliê de Coreógrafos Brasileiros daquele ano. Na imagem, os bailarinos Joan Menezes, Norma Santana e Paulo Fonseca. As imagens são gravadas e transmitidas em tempo real, envolvendo bailarinos situados em diferentes localidades geográficas.



Fonte: Arquivo Sesc Ipiranga, São Paulo (SANTANA, 2006).

Além deste contexto onde se sentia mais atraída pelas tecnologias, Jussara relata que começou a enfatizar ainda mais questões de ordem social e política, com valorização de histórias das pessoas, de narrativas sensíveis do cotidiano humano,

conduzindo obras com um perfil crítico e ácido (MIRANDA, 2021), como por exemplo *Re-Sintos*, uma das obras emblemáticas da companhia (figura 11).

**Figura 11.** Espetáculo *Re-Sintos* (2008). Direção geral: Jussara Miranda e Diego Mac; Direção cênica: Jezebel de Carli. Na imagem as bailarinas Roberta de Savian e Joana Amaral, e o bailarino Denis Gosch.



Fonte: Foto de autoria desconhecida. Disponível em: <http://www.pi.sesc.com.br/programas/cultura/desenvolvimento-artistico-e-cultural/128-re-sintos-em-cartaz-no-teatro-do-sesc-avenida.html>. Acesso em: 03 fev. 2021.

Ela foi remontada dez anos após sua estreia, que ocorreu em 1998, quando se chamava *Re-cintos*. Na ocasião dos 30 anos da Muovere, em 2019, a obra foi atualizada e reapresentada sob o nome de *R3SINTOS*, no Theatro São Pedro, na mesma programação que incluiu o espetáculo *Choking*.

Em seu bojo poético, “Re-Sintos aborda questões relacionadas com a violência, o racismo, a desigualdade social, além de fazer referência às revoluções que aconteceram no Rio Grande do Sul e de se inspirar na característica de militância política do povo gaúcho” (ZANCAN, 2009, p. 24-25). Nesse sentido, identifica-se em obras da Muovere, um alinhamento direto com questões da contemporaneidade, acolhendo seus traços para dentro das poéticas que instaura cenicamente.

Salvaguardadas as diferenças geográfico-culturais e cronológicas, pode-se considerar que para além de jogos cênicos entre os bailarinos, e entre os bailarinos e os espectadores, *Re-Sintos* e *Choking* apresentam elementos que se aproximam estética e organizacionalmente de pressupostos da *Tanztheater* de Pina Bausch (1940-2009), artista alemã mundialmente reconhecida por seu pioneirismo no que se



convencionou chamar dança-teatro. Estes elementos são as temáticas ligadas ao cotidiano e as narrativas fragmentadas em cena (ZANCAN, 2009). Tais escolhas fazem eco ao percurso formativo de Jussara Miranda, cuja base técnica e estrutura geral, para além do ballet clássico e do jazz, contempla experiências com a linguagem da dança-teatro.

Ainda sobre essas aproximações, Jussara Miranda reconhece que em *Choking*, há muita presença de histórias particulares, tanto pessoais que vivenciou, quanto da bagagem de bailarinos com quem trabalha. Quanto a isso, ela narra:

Ele é atravessado por uma história muito minha, mais as histórias dessas pessoas que remexeram minha vida. Cada bailarino que chega ali traz as estruturas, suas questões, suas vidas, seus olhares. E isso é muito importante. Mas eu queria dizer pra ti, que eu me dei conta, que não se pode descolar o ato coreográfico, a criação, da vida que se está vivendo, então eu negar a tecnologia, e os efeitos que ela tem sobre as nossas poéticas, nosso modo de olhar o mundo, é inconcebível. Não é hipotético, é uma realidade. Então assim, fabular a dança não era o que eu queria fazer. Refabular, muito menos. Então eu queria tratar dela como uma coisa real, carnal, visceral, com todas as suas agressividades e violências, também. Por que não? E enfim, é isso. Não se pode separar a tecnologia que a gente está vivendo daquilo que se cria. Criatividade é o impulso regido pela vida. No dia-a-dia. (MIRANDA, 2021, n.p.).

Diego Mac, por sua vez, ao comentar a relação de dança e tecnologia presente nas ações da Muovere, complementa apontando que a companhia acessa a tecnologia muito mais “pela via de entender que isso é um fato que existe, e versar sobre esse fato, de algumas maneiras, do que fazer um experimento, um laboratório do que pode trazer a tecnologia para a dança” (MAC, 2021, n.p.), como um fim de utilidade ou decorativo. A tecnologia aparece então não só como linguagem técnica, mas como temática que fertiliza o trabalho como um todo. Diego reconhece neste caminho o meio pelo qual começou a se relacionar com a companhia. Ele nos conta:

Eu aprofundei a minha relação com a Muovere a partir disso. A partir dessa relação com a tecnologia, e com tecnologias de comunicação. Foi quando eu fiz alguns vídeos pra Muovere, numa época que eu estava muito mais interessado nessa relação do vídeo e da dança. A Jussara me chamou para fazer alguns experimentos. Então a minha relação com a Muovere se baseia muito nessa relação da dança com a tecnologia, ou com outros meios, outros suportes pra fazer a dança acontecer. (MAC, 2021, n.p.).

Para Diego, *Choking* é um ponto de virada na relação da dança e tecnologia que a Muovere vinha empreendendo em seu percurso coreográfico. A tecnologia que aparecia, vinha então de forma branda ou mais diluída nas produções, como por

exemplo em *Tóin 2: Dança para Segunda Infância* (figura 12), espetáculo para o público infantil em que o uso de máscaras do *video mapping* está presente, mas não se configura como um protagonista poético, mas sim (e isso não o torna menor) como um recurso de preenchimento visual de um elemento cênico em formato de globo, ora representando um personagem animado com quem os três bailarinos em cena interagem, ora apresentando imagens que auxiliam na composição narrativa da cena.

**Figura 12.** Espetáculo *Tóin 2: Dança para Segunda Infância*. Na imagem os bailarinos Arthur Bonfanti, Aline Karpinski e Nilson Gaffree Jr. À direita o globo recebendo uma projeção videomapeada.



Fonte: Fotografia por Ricardo Vivian.

Julga-se importante mencionar essa relação presente em outras obras, pois sabe-se que uma companhia independente lança mão do acervo material que já possui para constituição de outras possibilidades em seu repertório coreográfico. Nesse panorama, alguns elementos cenotécnicos são comuns à algumas obras, especialmente aqueles que são mais caros (como por exemplo os projetores de alta resolução), e demandam um saber muito especializado para sua operação (como o de um profissional que trabalha com videografia em cena).

A partir do percurso da Muovere com a relação dança e tecnologia, Diego nos traz:

O *Choking* vem muito em função dos episódios, de internet, suicídios, vídeos transmitidos de alguma coisa mais barra pesada assim. Acho que ele tem um lugar de demarcação de um território de virada pra Muovere. Eu acho que a Jussara estava querendo se arriscar em outras danças, que as provocassem como coreógrafa. E a tecnologia teve um papel fundamental pra ser esse ponto de provocação. Porque dá um terremoto nas coisas. Então não é o corpo de carne e de osso que tá ali sendo, que possivelmente vai ser coreografado. É uma imagem, são pixels, são luzes, são feixes luminosos. São outras coisas pra coreografar, são outras coisas pra dar um movimento, pra compor sequências de movimento. Então há uma dobra do que vinha antes, com o *Desvio*, *Tóin*, e *Re-Sintos*, que é algo que explora o corpo em todas suas possibilidades, e que também tem um trabalho da Jussara, bem a poética coreográfica dela. Então a tecnologia vem como essa provocação, e é uma provocação bastante contundente. Parece que precisava de algo que fosse forte o suficiente pra que desse esse impulso de fato. Porque se fosse algo muito singelo, se a tecnologia entrasse de uma forma muito suave, não ia ter o impacto necessário pra fazer mover, pra dobrar a esquina, sabe? (MAC, 2021, n.p.).

Alinhada com este raciocínio, Jussara nos aponta uma intencionalidade pessoal neste processo, um posicionamento:

A gente é afetado pela tecnologia. Pela exacerbação informacional que nos faz sermos criadores segundo a vida acontece. Entende? A gente não tem como deixar de trazer essas coisas pro discurso, mesmo que elas sejam doloridas. Então assim, eu até anotei algumas palavras...É uma dança quase desfeita. Tem uma necessidade de desfazer a dança. Então assim, nesses projetos, tanto como era no *Re-Sintos*, e como foi no *Choking*, eu preciso desfazer aquela sensação de fábula, como eu te disse, do corpo fabuloso, da dança bonita. Essas coisas todas assim, elas são um desabafo. A dança pra mim é um desabafo. (MIRANDA, 2021, n.p.).

Dado este contexto, adentramos à estrutura geral do espetáculo, que conta com nove cenas principais, ou episódios, por entre os quais podem existir, a depender da versão, algumas entrecenas, ou subcenas, determinadas a partir de atualizações definidas pelos diretores da obra. As cenas são: *Carregamento*, *Camera Man*, *Manipulação*, *Tsunami*, *Pedro*, *Tutorial*, *Scanner*, *Conexão*, e o *Suposto final que não finaliza* (MIRANDA, 2021), havendo um número semelhante de subcenas, as quais nem sempre são nominadas. É importante dizer que embora o prefixo *sub* possa sugerir uma menor importância, as subcenas, ou entrecenas, ocorrem em igual grau de importância, mesmo que atuando nas bordas da cena, como na dança moribunda e suas ocorrências fora da zona de maior atenção. Estes títulos e definições são

materiais da ordem do subtexto, não sendo necessariamente percebíveis, ou evidenciados na cena.

O *video mapping* está presente em praticamente todas as cenas, com exceção do *Tutorial*, que traz uma atmosfera mais clara e de luz muito aberta, com o objetivo de “lavar o palco”, como se comumente diz na iluminação cênica. Desta forma, pode-se inferir, mesmo sem uma apreciação prévia do espetáculo, que as projeções mapeadas constituem uma expressiva fatia da estrutura geral de cenas.

Em *Choking* isso as tornam responsáveis, junto à iluminação cênica, à trilha sonora e algumas sequências de gestos dos bailarinos, pela mudança brusca e contrastante de cenas, dinâmica que metaforiza o universo dos *pop-ups*: as famigeradas janelas intrusas que surgem em nossas telas de navegação pela internet oferecendo produtos em propagandas repentinas.

Sobre aspectos intrínsecos à poética de *Choking* Jussara compartilha:

Ele tem assim uma coisa, um peso de desativação e ativação. Sofrimento, dor. Ele é o reality. Metaforicamente, ele é o reality, porque ele lida com as frustrações humanas. Olhando os episódios: *Carregamento*, *Camera Man*, *Manipulação*, *Tsunami*. Tá tudo relacionado com acontecimentos, entendeu? Que abrangem a tecnologia e o sofrimento humano. É uma coisa de engasgar, obstruir, sufocar. Dá uma fadiga. Porque na verdade eu estou assistindo *Choking* e ele é uma fadiga informacional, porque muitos *insights* são acumulados, é múltiplo assim. Então ele (*Choking*) vem pra contar essas histórias do Detter, desse menino...que está na história. Ele está em cada um de nós, entendeu? De alguma forma ele está, então...esse sufocamento, essa necessidade de mostrar que tu pode ser melhor. Que tu é excitado pelos teus jogadores, nesse jogo dos lendários. Então se tu perde, tu tem que cumprir uma pena, e essa pena é tu te asfixiar enquanto do outro lado tem três que tão assistindo. É um homicídio. Que não é culposos em si, mas que tem uma carga ali, muito importante. Então eu fiquei pensando também como é que eu trouxe o Detter pra todos nós. (MIRANDA, 2021, n.p.).

A menção a Gustavo Detter, uma das vítimas do *choking game* no Brasil simboliza não só os acontecimentos trágicos disparados por práticas lesivas da web, tanto da *deep* quanto da *surface*, mas representa toda uma série de violências que se repetem na humanidade, com suas particularidades de tempo e espaço. Tal cenário aponta para um conjunto de criações artísticas impelidas pelas dores e cicatrizes do sujeito, com materiais biográficos desencadeando traços poéticos numa obra.

No caso de *Choking*, os bailarinos tem a oportunidade de visitar pontos sensíveis de sua existência. De maneira simbólica, as dores e violências de cada um sangram para dentro da cena, ainda que de maneira não visibilizada para quem assiste. Assim, os bailarinos podem usar essas informações como subtextos e

combustíveis extras de presença cênica. Nessa confluência de sangrias, as dores da carne orgânica ganham virtualidade na projeção. Vísceras de carne, vísceras de fio.

Então a partir de cada um dos elencos traços singulares são incorporados à obra, dadas as particularidades formativas e bagagem cênica de cada uma e um dos artistas. Este é um fator reconhecido e valorizado por ambos os diretores, Jussara e Diego. A diretora destaca que “*Choking* é um espetáculo-estudo. Criado a várias mãos, investiu no campo das possibilidades, onde cada integrante da equipe tem sua parte de colaboração” (MIRANDA *apud* PAULIN, 2017, n.p.).

Assim, embora a estrutura geral de cenas seja comum às duas versões de *Choking*, há pequenas diferenças que se formam a partir das experiências e configurações de cada trio: Joana, Letícia e Angela, e Luísa, Rafaela e Fellipe.

Outro importante fator de ser lembrado é que o espetáculo foi apresentado em diferentes lugares. Assim como todo espetáculo, a relação com o espaço teatral é atualizada a cada nova apresentação. Chama-se a atenção, no entanto, para além deste fato já dado, que o substrato geográfico e arquitetônico de *Choking* demanda uma organização cenotécnica adicional, por conta dos dispositivos tecnológicos que estão diretamente em cena, como é o caso do *video mapping*. Nesse sentido:

O espetáculo nunca é o mesmo, mas ele nunca é o mesmo não no sentido de cada vez eu tenho um sentimento novo, mas geograficamente ele não é o mesmo. Porque ele (*video mapping*) muda o espaço, ele muda o tempo, ele altera as figuras. (MIRANDA, 2021, n.p.).

Conforme a arquitetura teatral do espaço locado para a apresentação, os dispositivos tecnológicos são então rearranjados e singularmente dispostos para a cena. Embora tanto o Teatro do Instituto Ling (caixa cênica menor), quanto o Teatro São Pedro (caixa cênica maior) se configurem no formato de palco italiano, cada espaço traz bagagens históricas diferentes, cargas de ordem política e simbólica, com minúcias sociológicas e tensões de poder intrínsecas.

Santana (2006) nos lembra que:

Concebido à luz do mundo dual, o teatro italiano conceitua o palco como lugar da ilusão, do efêmero, do etéreo, destacado da platéia, espaço exterior ao sujeito que o contempla de fora e sem deter os comandos da cena. No jargão teatral, estas duas instâncias, palco e platéia, estão separadas pela quarta parede. Idealizada como uma “caixa-preta” para permitir uma maior liberdade na montagem cênica, sua arquitetura impõe seu conceito. Por essa razão, deve merecer um tratamento específico por aqueles que pretendem apagar esta barreira imaginária e transformar o ato artístico em uma outra relação

entre os dois fazeres: de quem dança e de quem olha. A concepção do palco italiano carrega o pensamento metafórico da sua época. Não se trata, portanto, de focar somente a forma das salas de espetáculos, mas do porquê delas serem como são. A perspectiva co-evolutiva propõe um mundo visto de dentro, onde o observador está inserido e nele interfere com a sua observação. (SANTANA, 2006, p. 113-114).

O *video mapping* aparece nesse cenário também como um elemento de quebra dessas distâncias que o palco italiano reitera entre público e artistas.

A seguir, são trazidas algumas fotografias do espetáculo *Choking*, nas versões de ambos os elencos, onde a atmosfera de interação entre os corpos dançantes e o procedimento do *video mapping* é evidenciado.

#### 4.2 Pistas visuais da atmosfera cênica videomapeada

Os registros fotográficos e as capturas de tela aqui trazidas não carregam a intenção de conduzir a leitura por cada momento do espetáculo. O objetivo maior é apresentar detalhes de cenas nas quais o corpo está em interação direta com a projeção mapeada. Elas são, pois, compreendidas neste estudo como *pistas visuais que indicam sobre a atmosfera cênica videomapeada de Choking*, num sentido de não equivalerem a ele, mas informarem com autonomia narrativa sobre a poética do mesmo.

Nas temporadas no Instituto Ling, por conta da própria anatomia do teatro, a equipe de operação técnica, bem como os dispositivos ficaram ocultados do público, em seu lugar de praxe, o da não visibilidade. No Teatro São Pedro, por sua vez, optou-se por deixar o aparato tecnológico exponencialmente mais exposto, com fios e canhões de luz delimitando zonas de cena, com a equipe de operação técnica ocupando (e sendo vista) o fosso da orquestra: espaço entre o público e a boca de cena.

A figura 13 traz um registro sobre o primeiro material de *input* (entrada) que alimenta a projeção mapeada no espetáculo. Trata-se da chegada do público na porta do teatro, o momento em que passam pela bilheteria. Na ocasião da imagem, *Choking* era apresentado no Teatro do Instituto Ling. Destaque para o posicionamento do projetor utilizado para o *video mapping*, situado na linha mais alta da imagem, logo abaixo do teto do teatro.

**Figura 13.** Primeira projeção: entrecena *Entrada do público*.



Fonte: Captura de tela do registro de vídeo do espetáculo. Arquivo pessoal do autor.

Ao adentrarem o espaço das poltronas, os espectadores observam-se na projeção mapeada posta em cena. As imagens recebem um atraso proposital na projeção para que cada pessoa chegue a tempo de se observar. Embora de maneira sutil, existe um indicativo de quebra na relação tradicional de palco e plateia. O espectador projetado no *mapping* simboliza ainda um convite, um contrato simbólico do espectador como testemunha das navegações internéticas, reais e/ou fictícias que ocorrerão em *Choking*.

A figura 14, por sua vez, mostra a cena intitulada *Carregamento*, no Instituto Ling. Nela, dentre várias ações que se desenrolam, há a utilização do *video mapping* como recurso adicional de iluminação cênica. Sendo usado desta forma, se torna um ponto de referência para a colocação das bailarinas em cena, em especial no trajeto mais central, guiado pelo retângulo vertical de luz que é projetado no meio do palco. O título da cena faz referência ao carregamento de dados, presente em muitos processos de *download* e *upload*, isto é, nas ações de baixar um arquivo ou subi-lo/disponibilizá-lo em algum endereço virtual.

**Figura 14.** Cena *Carregamento*.



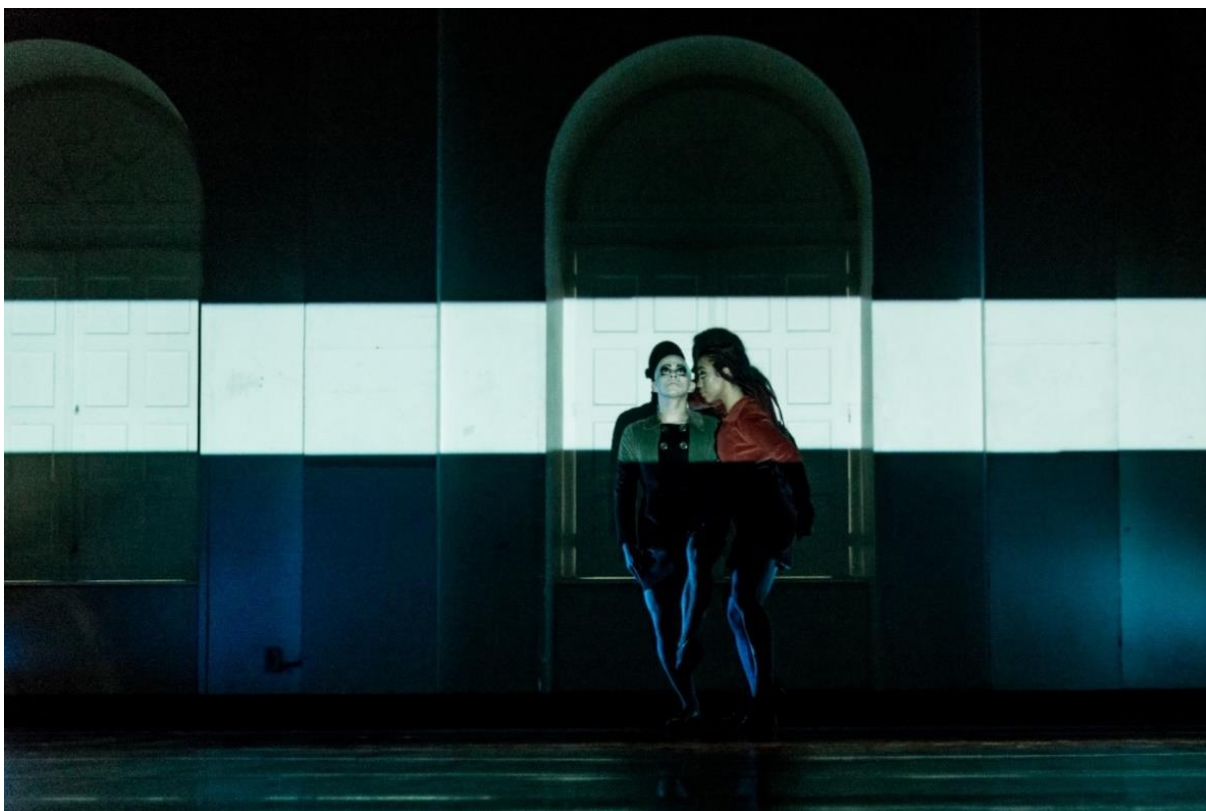
Fonte: Captura de tela do registro de vídeo do espetáculo. Arquivo pessoal do autor.

É importante considerar que na versão de *Choking* pensada para o espaço teatral do Instituto Ling nota-se um ar um pouco mais intimista e de cena mais aproximada, dadas as proporções espaciais menores, quando em comparação com o espaço mais amplo do Theatro São Pedro.

A figura 15 traz a cena *Camera Man*, dançada no Theatro São Pedro, na remontagem de *Choking*. Destaca-se novamente o uso do *video mapping* como recurso alternativo de iluminação cênica, aumentando as possibilidades de luz na obra. O conteúdo projetado não é, pois, uma imagem dinâmica, mas trata-se um grande retângulo luminoso que corta a cena horizontalmente, remetendo à uma visualidade que simbolizaria o limite geográfico virtual entre a *surface web* (espaço mais visível na navegação) e a *deep web* (espaço menos visível). O bailarino manipulado pelo gesto da bailarina representa o olho-câmera que percorre caminhos virtuais múltiplos, enxergando o que quer ou o que lhe dizem para enxergar?



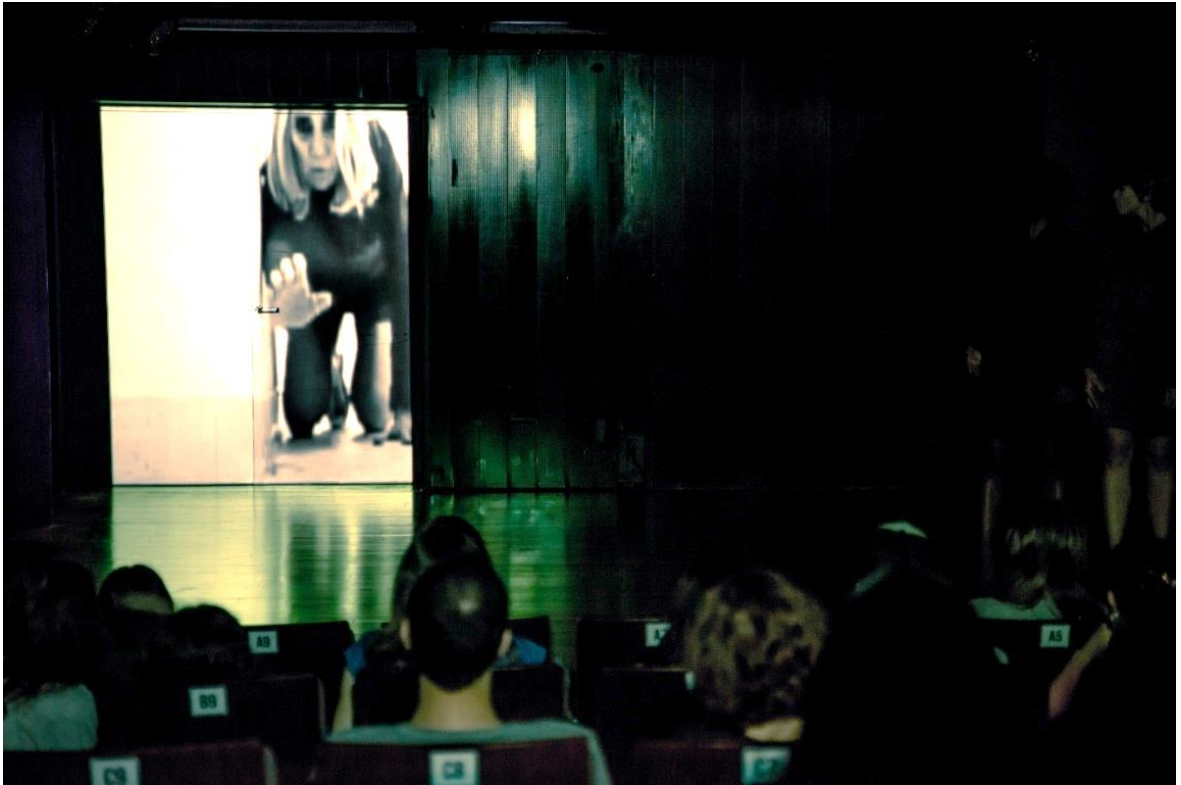
**Figura 15.** Cena *Camera Man*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

As figuras 16 e 17 trazem a entrecena *Corredor*, que acontece simultaneamente com a primeira parte da cena *Manipulação*. A entrecena está organizada num espaço paralelo ao desenho mais central do palco, sendo visualizada, porém com recortes (se escolhe aquilo que será visto) através do *video mapping*, que a canaliza de outro ambiente para dentro da cena.

**Figura 16.** Entrecena *Corredor* e cena *Manipulação*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

**Figura 17.** Entrecena *Corredor* e cena *Manipulação*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

Na figura 16, no *Choking* versão Instituto Ling, observamos que a solução geográfica e estética foi o uso de um retângulo vertical à esquerda, mapeado sobre uma porta que dá acesso ao palco. Nele é transmitida a ação de deslocamento pelo corredor por parte da bailarina, que se aproxima gradualmente da câmera de segurança que capta as imagens. Na figura 17, no *Choking* versão Theatro São Pedro, vemos a bailarina com o rosto já muito próximo da câmera. A escolha projetiva ocorreu na horizontal, na parede mais posterior, acima das janelas.

Com essas sutis diferenças, destaca-se a originalidade de desenho requerida para o *video mapping*, aplicado de maneira personalizada em cada localidade de apresentação do espetáculo. Cada imagem projetada em cena pressupõe, portanto, um longo processo de experimentações, num estudo prévio, empreendido pelos diretores e pelo profissional da videografia.

No contexto da figura 17 o deslocamento da bailarina em direção à câmera, ocorre não num espaço externo ao palco, mas dentro do mesmo, numa faixa lateral, para ações paralelas de entrecenas. Por possuir um espaço mais amplo, o Theatro São Pedro permitiu (ou exigiu) uma organização de cena que contemplava um desenho cênico mais central, e duas faixas laterais, uma à direita e uma à esquerda, onde a iluminação era mais fraca ou inexistente, a depender do momento do espetáculo. Cabe lembrar que estas decisões não obedecem somente a interesses estéticos, mas também logísticos, visto que parte dos conteúdos projetados são captados em tempo real, o que exige considerar os tempos de deslocamento do bailarino pela entre dois pontos da cena, a acontecer dentro um tempo hábil de ação.

As figuras 18 e 19 trazem registros da cena *Pedro*, acompanhada das entrecenas *Aranha* e *Webcam*: apresentadas respectivamente no Instituto Ling, e no Theatro São Pedro.

**Figura 18.** Entrecena *Aranha* e cena *Pedro*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

**Figura 19.** Entrecena *Webcam* e cena *Pedro*.



Fonte: Captura de tela do registro de vídeo do espetáculo. Arquivo pessoal do autor.

As duas figuras mostram mais um exemplo de como alguns mapas do espaço cênico devem ser adaptados, a depender dos lugares escolhidos para instalação do das câmeras de segurança. Em ambas as ocasiões as entrecenas aconteceram fora do espaço cênico principal. Semelhante ao caso do *Corredor*, a versão de *Choking* no Instituto Ling permitiu que a entreцена *Aranha* pudesse acontecer no camarim do teatro, num lugar externo, ao passo que no Theatro São Pedro a entreцена *Webcam* foi planejada numa das faixas laterais do palco. Destaca-se os diferentes tamanhos das projeções: uma mais ampla e difusa (figura 18), outra menor e mais restrita (figura 19).

Não só os nomes das entrecenas são diferentes, como elas propriamente ditas não se equivalem. No processo de remontagem da obra alguns detalhes dramaturgicos foram atualizados a partir das bagagens individuais dos bailarinos e de escolhas visuais pertinentes àquela versão.

A figura 20 traz registro da cena *Pedro*, que acontece simultaneamente à entreцена *Aranha* ou *Webcam*, dependendo da versão. No caso da figura 21, trata-se de *Pedro* já após a entreцена *Webcam* ter sido feita. Deste ponto em diante, a cena é realizada de olhos fechados pelos dois bailarinos da imagem. As imagens projetadas mostram o conteúdo captado por uma câmera de segurança, situada embaixo de um recipiente de vidro, que neste momento está sendo preenchido com água, numa ação que ocorre na lateral da cena, na faixa menos iluminada.

Reforça-se que o fato das entrecenas acontecerem nas laterais do palco, com iluminação mais branda, não as tornam menos importantes. Não existe um pensamento hierárquico entre estas ações, pois todas são concebidas a partir de uma poética que sedimenta seu sentido no todo, e não nas partes dissociadas.



**Figura 20.** Cena *Pedro*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

A figura 21 traz registro da cena *Tsunami*, um momento emblemático do espetáculo, que representa com muita vivacidade a relação da dança e tecnologia no mesmo, tendo sido inclusive fonte de materiais de divulgação. Ela conta com a atuação dos três bailarinos juntamente ao diretor cênico Diego Mac, que interage em tempo real com os bailarinos da cena por alguns momentos, através do *video mapping*. É um momento simbólico de interferência externa, deixando margem para muitas interpretações, e trazendo uma possível leitura sobre as invasões de privacidade e vigilâncias impostas no dia-a-dia através de dispositivos tecnológicos na contemporaneidade.

**Figura 21.** Cena *Tsunami*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

A figura 22 traz registro da cena *Scanner*, que contempla duas ações visíveis no centro do palco: um solo e uma projeção. Esta cena inspira-se, sobretudo nas práticas de exposição de intimidades alheias nas redes, versando sobre o impacto destrutivo dessas condutas não consentidas, como por exemplo, nos episódios de vazamento de fotos íntimas, situação-gatilho para muitas condutas trágicas, dentre elas o suicídio e as lesões autoinflingidas, dada a força negativa e o estigma que recaem sobre as vítimas deste crime cibernético.

**Figura 22.** Cena *Scanner*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

A figura 23 traz registro da cena *Conexão*, na versão Ling do espetáculo. Nela as três bailarinas em cena se deslocam de maneira relacionada, como que atraídas por ímãs, ao longo do espaço cênico, fazendo gestos que respondem uns aos outros, como numa espécie de reação em cadeia. Os corpos dançantes mostram, portanto, uma conexão, estando atravessados por faixas horizontais de luz, projetadas amplamente no espaço da cena.



**Figura 23.** Cena *Conexão*.



Fonte: Fotografia por Cristina Lima.

Os três blocos de figuras a seguir representam a cena final de *Choking*, para a qual se dá a legenda de *Suposto final que não finaliza*, por justamente estar aberta a mudanças de uma versão para outra, ou ainda dentro de uma mesma versão, entre uma temporada e outra com o mesmo elenco.

A cena final, em ambas as versões contextualizadas neste estudo, traz materiais de movimento que remetem a modos de asfixia física e simbólica, aludindo ao jogo que inspira o nome da obra, mas também adentrando num campo metafórico de estrangulações sociais. A figura 24 mostra então um registro da versão de *Choking* no Instituto Ling. Na foto, a bailarina Joana Amaral interage com a imagem videomapeada das bailarinas Leticia Paranhos e Angela Spiazzi. A ação de asfixia explorada na cena contempla o gesto de enforcamento de uma bailarina pelo cabelo da outra.

**Figura 24.** Cena *Suposto final que não finaliza*.



Fonte: Fotografia de Guilherme Malgarizi.

A figura 25, por sua vez, traz a cena final no contexto de sua apresentação no Theatro São Pedro. A ação que simboliza a asfixia nesta versão é a colocação da cabeça do bailarino num aquário de vidro, preenchido com água durante a cena *Pedro*. As projeções deste afogamento se dão em pontos distintos da parede do teatro, estando ajustadas dentro de contornos específicos da arquitetura do local, como por exemplos nas janelas. Nas duas versões de *Choking* a bailarina que fica em cena, interagindo com as imagens, empreende movimentos vigorosos, como tapas, empurrões, e saltos contra a parede: gestos desesperados de escape. Na figura 25 observamos a bailarina Luísa realizando essas ações.

**Figura 25.** Cena *Suposto final que não finaliza*.

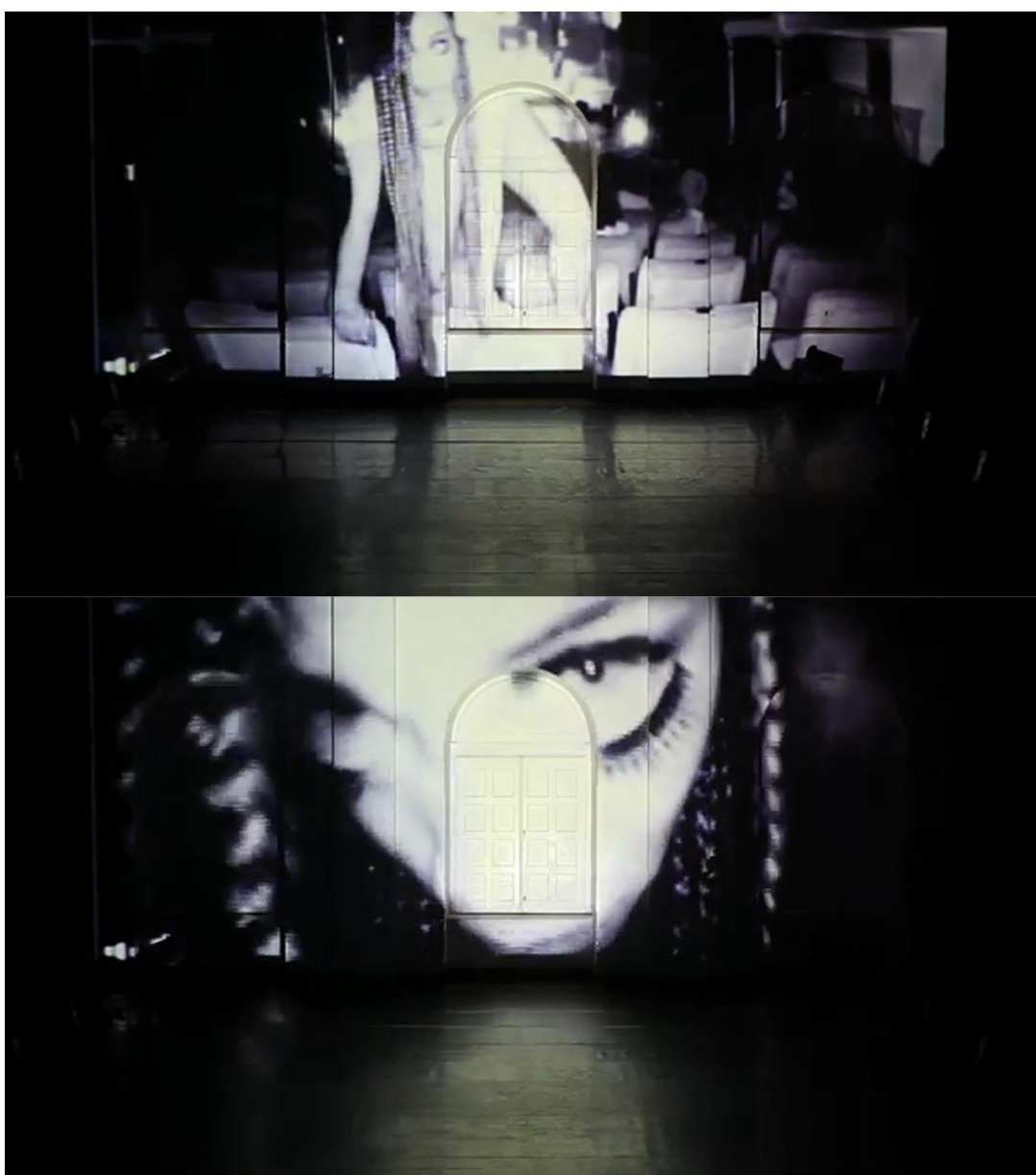


Fontes: Captura de tela do registro de vídeo do espetáculo. Arquivo pessoal do autor (quadro superior). Fotografias por Cristina Lima (quadros inferiores).

Por fim, a figura 26, traz registro de uma estratégia de *video mapping* utilizada no início do espetáculo: a de projetar imagens dos espectadores na cena. Desta vez, transmitindo duas informações simultâneas: o público visto por trás enquanto assiste, e a escalada da bailarina por entre os assentos, que vaza do palco para a plateia e se

desloca em direção à câmera de segurança, reforçando uma leitura sobre a não tão mais forte divisão entre palco e plateia. Antes do blecaute, olhos observadores. Bem de perto, tudo vendo e tudo acompanhando. O olho vigilante é real ou fictício? Nosso cotidiano é também, em alguma medida, um reality das relações humanas, como apontado por Jussara Miranda em *Choking?* Metáfora ou fato, as imagens de *Choking* acolhem leituras diversas, transbordando humanidade em seu sentido mais visceral e analógico, e ao mesmo tempo, expandido e digital.

**Figura 26.** Cena *Suposto final que não finaliza*.



Fontes: Capturas de tela do registro de vídeo do espetáculo. Arquivo pessoal do autor.

### 4.3 Percepções e perspectivas complementares

Após contato com algumas pistas visuais da atmosfera videomapeada de *Choking*, através de fotografias de cena e capturas de tela, são trazidos neste subtópico apontamentos e perspectivas dos diretores Jussara Miranda (2021) e Diego Mac (2021). A partir destes pontos de vista, e do contexto teórico-reflexivo tecido até aqui, são identificados fatores que indicam o *video mapping* como constituinte direto das camadas poéticas de *Choking*, sendo eles: 1) conectividade, 2) multiplicidade perceptiva, 3) desterritorialização, 4) coexistência autônoma e 5) capacidade interferente. Eles são apresentados como sínteses reflexivas, no formato de breves tópicos contextuais.

1) **CONNECTIVIDADE**: característica intrínseca à relação encontrada entre corpo orgânico e corpo virtual, neste caso entre bailarinos e dispositivos tecnológicos. Supõe uma cadeia conectiva de imagens e sons que afetam e são afetadas pelos gestos dançados. O jogo cênico envolve, portanto, jogadores de carne, osso e energia física, e jogadores de fios, luz e digitalidade. Um é *hiperlink* para o outro, ou seja, um elemento de ligação, que redirecionamento entre si. Nesse sentido, o *video mapping*, embora possa, não se dissocia do bailarino, dada a integração, conexão e amálgama constituída entre ambos.

2) **MULTIPLICIDADE PERCEPTIVA**: capacidade instigada pelas danças contemporâneas cujas poéticas fazem uso da sobreposição, fragmentação e/ou hibridação de elementos na cena, fatores comumente encontrados em danças com mediação tecnológica. No caso de *Choking*, tanto o corpo que assiste, quanto o corpo que dança e o corpo que opera a maquinaria cênica, são convidados ao exercício de ativação múltipla de camadas da percepção. Nesse raciocínio, os elementos de diferentes naturezas presentes no espetáculo solicitam frentes distintas de sensibilidade e cognição.

3) **DESTERRITORIALIZAÇÃO**: capacidade apresentada pelo *video mapping* de tirar os corpos de seus territórios primeiros (cujas informações são lidas imediatamente por simplesmente estarem em cena; suas políticas basais), dada sua interferência na constituição visual corpórea.

4) *COEXISTÊNCIA AUTÔNOMA*: capacidade de existir juntamente a outro fator também protagonista, como é caso do corpo orgânico e do corpo videomapeado. Nesse raciocínio, eles são autônomos e não adjuvantes um do outro, mas coexistem na cena, colocados deliberadamente em relação. Tal raciocínio colabora na descentralização e dessacralização do corpo, tradicionalmente lido como território absoluto e detentor da atenção durante a dança. Novos entendimentos de corpo são postos na mesa.

5) *CAPACIDADE INTERFERENTE*: embora o *video mapping* não seja um elemento prerrogativo da cena, não sendo imprescindível para o acontecimento dançado (por exemplo: caso exista uma falha técnica que impeça as projeções de serem lançadas, o corpo poderá sustentar a cena usando subterfúgios próprios), quando escolhido para compô-lo, é um fator de interferência em sua configuração estética, dada sua capacidade de demandar atenção e manejo das informações que traz para a cena. Para Jussara Miranda, o *video mapping* é também uma coreografia, uma criação:

Se tu tirar todos os bailarinos, deixar o silêncio, ainda assim o *video mapping* vai ser algo. E se tu tirar o *video mapping*, e deixar só os bailarinos, ainda assim vai ser algo. Entende? Então assim, não existe uma co-dependência, como muitos falam: “Ah, existe uma co-dependência do que se faz aqui, do que se faz lá”. Não! Existe uma coexistência. Algo que coexiste naquele espaço, e que se dá só ali, em suas possibilidades combinatórias. Elas são coisas autônomas. Até o espaço entre o palco e o público, ele já não é mais o mesmo, ele é outro. Não só porque o público está se vendo, mas porque ele está se colocando num lugar de protagonista em algum momento. E as dinâmicas elas se conversam porque são diferentes. Se elas fossem as mesmas não se conversariam. A dinâmica computacional é uma. A dinâmica do corpo orgânico é outra. Elas trabalham em velocidades diferentes. Então ela cria *n* espaços e camadas, que tu pode entrar e sair a hora que tu quiser, e ela expõe. Ela é expositiva também. Porque ela traz essa poética do mostrar. Eu sei que muita gente saiu de lá incomodada. (MIRANDA, 2021, n.p.).

Três últimas inferências podem ser feitas, nos apontando atribuições paralelas do *video mapping* na cena, sendo elas: *video mapping* como dilatador de possibilidades luminosas, *video mapping* enquanto elemento formativo do corpo dançante, e *video mapping* como perturbador de imaginários.

*VIDEO MAPPING COMO DILATADOR DE POSSIBILIDADES LUMINOSAS*: seja a partir de sua natureza projetiva dinâmica, seja a partir de materiais estáticos, o *video*

*mapping* é definitivamente um recurso que amplia a gama de usos da luz na cena. Diego Mac (2021) identifica essa dupla exploração de fontes (paradas ou em movimento) em *Choking*, indicando que enxerga este procedimento dentro do campo da iluminação, e que um dos objetivos paralelos de se usar a projeção mapeada no espetáculo foi justamente o estudo do projetor enquanto luz, em suas diversas possibilidades. Este cenário pode indicar uma relação frutífera de trabalho colaborativo entre os diretores e os profissionais responsáveis pela condução da iluminação e da projeção mapeada.

**VIDEO MAPPING ENQUANTO ELEMENTO FORMATIVO DO CORPO DANÇANTE:** uma vez que demanda um tempo continuado de experimentação, exige um estado significativo de atenção para um bom manejo da tecnologia, o *video mapping* pode ser visto como um elemento formativo do corpo dançante. Ele reivindica caminhos específicos de movimentação, e um treinamento gestual especializado que solicita ações precisas (no sentido de conscientes e bem apropriadas do espaço) e engajadas com o todo (visto que há o risco de mudanças muito bruscas a qualquer momento, já que a tecnologia oferece regras próprias em seu manejo). Tal cenário implica um estado aberto de se relacionar com ela, quase como se nos fosse pedido para permanecermos num iminente estado de improvisação, caso ela não compareça no jogo.

Sobre isso Diego aponta:

O bailarino trabalhando com *video mapping*, ele precisa de uma técnica tão apurada, espacial e de luz. Precisa ter esse conhecimento tão desenvolvido quanto de um *grand jeté*, ou de 24 *fouettés*<sup>5</sup>. Eu acho que ele coloca mais desafios técnicos ao bailarino. Coisa que a gente não tá nenhum pouco acostumado aqui. E a gente não tem formação pra isso. Aqui, em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. A gente não tem essa formação de um pensamento, de uma ideia técnica ampliada. (MAC, 2021, n.p.).

Em concordância com este apontamento, reforça-se que ainda há uma grande lacuna nas experiências formativas com tecnologias, no campo da dança como um todo. Se por um lado muitos conhecimentos ainda estão incipientes e não sistematizados de uma forma didática e simplificada, por outro ainda há uma

---

<sup>5</sup> *Grand jeté* e *fouetté* são movimentos codificados e complexos da técnica de ballet clássico. No campo da dança, e em grande parte do imaginário social, eles são comumente entendidos como indicativos de um bom desempenho e domínio da técnica pelo bailarino.



resistência de muitos profissionais da área em se relacionar com a tecnologia de outra forma que não a do acesso secundário, do dispositivo com recurso, ou como item decorativo na cena.

Sobre a característica formativa específica da obra, Diego compartilha:

Eu acho que o *Choking* traz isso também, acho que ele expõe de alguma maneira, um corpo dançante outro. Não novo, nem inédito, mas particular. Particular da maneira que o corpo é abordado e apresentado em cena. Quer dizer, bastante diferente do que a Muovere vinha apresentando. São corpos mais estranhos, né. São corpos que a gente tem uma estranheza ao olhar e colar como dança né. Mas é bem esse o intuito, é bem essa a ideia. Que mais corpos tem aí? O vídeo, o *video mapping* também traz esse questionamento. Outras possibilidades de corpos. Outros corpos em movimento, que não o corpo de carne e osso. (MAC, 2021, n.p.).

**VIDEO MAPPING COMO PERTURBADOR DE IMAGINÁRIOS:** dada sua capacidade de ressignificar o espaço teatral e expandir as concepções do que é um corpo, o *video mapping* aparece como um elemento que perturba e contribui ativamente na subversão de imaginários sobre o 'que podem e o que não podem' os corpos em cena. Ele amplia o repertório de visualidades possíveis, desloca informações identitárias do espaço-suporte, e põe em relação elementos de naturezas distintas, criando novas combinações artísticas: nem melhores, nem piores, mas singulares.



## 5 ENSAIANDO CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando às considerações finais deste exercício intelectual-criativo que foi estudar e contextualizar a projeção mapeada na cena de *Choking*, verifica-se que muitas noções foram identificadas, sendo o *video mapping* um terreno fértil de atribuições e desdobramentos. Assim como *Choking* é um organismo cênico vivo, aberto e disposto a se relacionar com a web e o mundo, em suas ficções e realidades, violências e potências, o *video mapping* é um subcampo que se define ao mesmo tempo que se experimenta, estando permeável a cruzamentos interdisciplinares e gerando um leque expressivo de resultados estéticos e interferências no espaço: não só num nível visual, mas principalmente geopolítico.

Dentre as frentes e ênfases que pode assumir, e por meio das reflexões elaboradas neste estudo, intui-se que o *video mapping* constitui as camadas poéticas do espetáculo *Choking* através dos fatores de conectividade, multiplicidade perceptiva, desterritorialização, coexistência autônoma e capacidade interferente. A partir da corporalidade muovereana construída em *Choking*, compreende-se que o *video mapping* também age como dilatador de possibilidades luminosas, como elemento formativo do corpo dançante, e como perturbador de imaginários cênicos, sendo estes aspectos complementares numa dança de mediação tecnológica.

Ele é, pois, um marcador ativo na assinatura do espetáculo, um pretexto imersivo para se abordar questões emergentes aos atos de ser e existir contemporaneamente no mundo tecnologizado. Como sistemas abertos, dialógicos e relacionais, *Choking* e *video mapping* mostram ser uma combinação frutífera e aberta ao mundo, num devir poroso de atualizações poéticas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Matheus; OLIVEIRA, Enderson. *Video mapping* na Amazônia: um estudo de caso sobre a arte e (res)significação do espaço público em Belém do Pará. IJ06 – **Interfaces Comunicacionais da Intercom Júnior** – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belém – Pará. 2019.

AMORIM, Belkiss. Dança Contemporânea e Tecnologia Digital: novos suportes técnicos, novas configurações artísticas profissionais. **Anais ABRACE**, v. 10, n. 1, 2009.

AMOROSO, Daniela; BASTOS, Dorotéa; FRINHANI, Ana Carolina; MISI, Mirella; PIMENTEL, Ludmila; REGO, Isa Sara; RIBEIRO, Natália. As tecnologias motion tracking e motion capture como emergência poética para a dança contemporânea. *In*: SPANGHERO, Maíra. (Org.). **Fluxos de pesquisa em dança no Brasil**. v. 01. Salvador: UFBA, 2015.

BERGMAN, Michael. K. White paper: the deep web surfacing hidden value. **Journal of Electronic Publishing**, v. 7, n. 1, 2001.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. 12a ed. Porto: Porto, 2003.

CARDOSO, Mab. A dança como interface: um exemplo de práticas criativas em dança com mediação tecnológica. **Repertório**, Salvador, ano 20, n.28, p.313-325, 2017.1.

CARVALHO, Thainá Maria Silva; PRONSATO, Laura. Interações entre dança e tecnologia: um estudo prático-teórico sobre a dança mediada por dispositivos tecnológicos. **Palíndromo**, v. 12, n. 26, p. 117-124, jan./abr., 2020.

DANTAS, Mônica Fagundes. A pesquisa em dança não deve afastar o pesquisador da experiência da dança: reflexões sobre escolhas metodológicas no âmbito da pesquisa em dança. **Revista da FUNDARTE**, Montenegro, v. 7, n. 13-14, 2007.

DANTAS, Mônica Fagundes. **Dança**: o enigma do movimento. 2a ed. Curitiba: Editora Appris, 2020.

FERRAZ, Wagner. **Choking** – uma maquinaria corpo-cênica-dançante. Dance Dance. Porto Alegre – RS. Ano 03, n. 03, 10 dez, 2017. Disponível em: <https://dancedancebr.weebly.com/textos/choking-uma-maquinaria-corpo-cenica-dancante>. Acesso em: 06 abr. 2021.

FIALHO, Roberto Basílio; PIMENTEL, Ludmila. CORPO-INTERFACE: o corpo que dança com as tecnologias digitais. *In*: SPANGHERO, Maíra. (Org.). **Fluxos de pesquisa em dança no Brasil**. v. 01. Salvador: UFBA, 2015.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **ARJ–Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Artes**, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2014.

GUILHERI, Juliana; ANDRONIKOF, Anne; YAZIGI, Latife. Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 22, p. 867-878, 2017.

LAZZARETI, Angelene; SPRITZER, Mirna. Subtexto e subpartitura: uma discussão de termos. **Anais ABRACE**, v. 12, n. 1, 2011.

LOUPPE, Laurence. **Poética da dança contemporânea**. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MAC, Diego. **Entrevista concedida a Fellipe Santos Resende**. 6 de abril de 2021.

MIRANDA, Jussara. **Entrevista concedida a Fellipe Santos Resende**. 6 de abril de 2021.

MORAES, Wilson Leite. **Video Mapping**: inquietações para uma poética. 2014. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual). Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2014.

MOTA, Márcio Hofmann. **Video Mapping / Projeção Mapeada**: espaços e imaginários deslocáveis. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília, 2014.

MUOVERE Cia. de Dança Contemporânea. **Programa do espetáculo Choking**. Porto Alegre, 2016a.

MUOVERE Cia. de Dança Contemporânea. **Choking | Segunda Temporada**. Perfil na rede social Facebook. 2016b. Disponível em: <https://www.facebook.com/watch/?v=1284875378201387>. Acesso em: 01 nov. 2020.

MUOVERE Cia. de Dança Contemporânea. **Texto de apresentação do espetáculo Choking**. Portfólio. 2016c.

OLIVA, Luna; PIRES, Orion. **Menino morre após partida de game online e amigos notam pela webcam**. G1 Santos. 17 de outubro, 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2016/10/menino-morre-apos-partida-de-game-online-e-amigos-notam-pela-webcam.html>. Acesso em: 12 dez. 2020.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira de. **Metodologia científica**: um manual para a realização de pesquisas em Administração. Catalão: UFG, 2011.

PAREYSON, Luigi. **Estética**: Teoria da Formatividade. Petrópolis: Vozes, 1993.

PAULIN, Bruna. **“Choking” tem apresentações nos dias 07, 08 e 09 de dezembro no Instituto Ling**. Assessoria de Flor em Flor. 1 de dezembro, 2017. Disponível em: <https://brunapaulin.com/2017/12/01/choking-tem-apresentacoes-nos-dias-07-08-e-09-de-dezembro-no-instituto-ling/>. Acesso em: 03 fev. 2021.

PRADO, Gilberto. **Arte Telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

RIBEIRO, Natalia Pinto da Rocha. Dança digital: uma emergência poética do contemporâneo. **Anais do #12. ART**. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Universidade Federal de Goiás. 2013. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/NataliaRibeiro.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2021.

RIBEIRO, Natalia Pinto da Rocha. **Poética na Dança Digital**: processos e reverberações. 2016. Dissertação (Mestrado em Dança). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

SANTANA, Luciano Costa Nascimento de. **VJ – VÍDEO AO VIVO**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social, Habilitação em Cinema e Vídeo). Faculdade de Tecnologia e Ciências/FTC, Salvador, 2005.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital**. SciELO-EDUFBA, 2006.

SENRA, Fernando. **Limites da Imagem Digital**: estudo de obras. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. 2011.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

VALVERDE, Isabel Maria de Cavadas. **Interfaces Dança-Tecnologia**: Um quadro teórico para a performance no domínio digital. Fundação Calouste Gulbenkian. 2010.

VELTMAN, Marius. **Augmented reality**: introduction to video mapping. Maandag: Artis Universalis, 19 outubro de 2009. Disponível em: <http://www.artisuniversalis.nl/educational/wp-content/pdf/introduction-tovideomapping.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2012.

## APÊNDICES

### Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Olá! Você foi convidado a participar do estudo intitulado "*Video mapping como elemento poético em cena: um estudo sobre o espetáculo de dança Choking*", que constitui o Trabalho de Conclusão de Curso de Fellipe Santos Resende, aluno do curso de Licenciatura em Dança, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação da Profa. Dra. Mônica Fagundes Dantas.

Esta pesquisa pretende compreender de que formas o *video mapping* constitui as camadas poéticas do espetáculo *Choking*. Ela conta em sua metodologia, dentre outros procedimentos, com aplicação de entrevista semiestruturada, com posterior transcrição das respostas.

Se você tem interesse em participar como sujeito colaborador do estudo acima citado, e autoriza o uso de informações concedidas mediante entrevista para fins acadêmicos/de pesquisa, por favor assinale a opção de concordância abaixo: "Autorizo".

Ao preencher este termo eletrônico e informar seu nome e e-mail, você concorda que foi devidamente informado e esclarecido pelo estudante sobre a pesquisa e os procedimentos nela envolvidos, sendo garantido que você retire seu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

Meus sinceros agradecimentos!

Fellipe Santos Resende

E-mail de contato: [fellipe-resende@hotmail.com](mailto:fellipe-resende@hotmail.com)

**Apêndice B – Roteiro de entrevista semiestruturada com os diretores do espetáculo *Choking***

- > Qual a importância da relação dança-tecnologia para a Muovere Cia. de Dança?
  
- > Quais motivações criadoras estão por trás dos elementos do espetáculo *Choking* (dança, internet, projeção mapeada, dispositivos tecnológicos, *deep web*)? De que formas o *video mapping* compõe a poética dessa obra?
  
- > No que o *video mapping* muda o corpo que dança em cena?
  
- > Quais os desafios em dirigir um espetáculo de dança que aborda esses elementos nessa relação entre corpo e dispositivos tecnológicos?