

# CONTÉMDANÇA 2.0: PROCESSOS DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA NA PARAÍBA

DANTAS<sup>1</sup>, Maria de Fátima  
SCHULZE<sup>2</sup>, Guilherme Barbosa

Centro de Comunicação, Turismo e Artes/ Departamento de Artes Cênicas/ PROBEX

## RESUMO

O projeto ContémDança 2.0: Processos de Expressão Artística na Paraíba vem sendo executado de forma ininterrupta desde 2011 e tem oferecido à comunidade acesso a mais de dez anos de pesquisa desenvolvida por seu coordenador na área de dança e novas tecnologias. O projeto vem estimulando e preparando seus participantes para a pesquisa e criação de videodança com uma metodologia original, baseada nos estudos sobre movimento de Rudolf Laban e da cultura coreográfica própria da dança. Nesse sentido são definidos três objetivos para os participantes do Grupo: primeiramente o aprofundamento na pesquisa da categoria Espaço, que está relacionada com o contexto onde o corpo se move, sendo estudados lugares representativos onde este projeto vem sendo desenvolvido: João Pessoa. O segundo objetivo aborda o estudo das danças populares e algumas relações possíveis com a câmera. O último objetivo aborda a produção de peças de videodança inspiradas em danças populares filmadas nas localidades escolhidas.

## Palavras-Chave:

videodança, videocoreografia, danças populares

## INTRODUÇÃO

O projeto ContémDança 2.0: Processos de Expressão Artística na Paraíba trata-se da continuidade de um projeto que vem sendo executado de forma ininterrupta desde 2011 e está voltado para oferecer à comunidade a oportunidade de vivenciar as diferentes etapas características de processos multidisciplinares híbridos entre a dança e as diferentes possibilidades de utilização das novas arenas de atuação oferecidas pelas tecnologias digitais através do conceito de coreografia distribuída. A verificação da importância da videodança como exercício de criação envolvendo o corpo e novas tecnologias, impulsionou pesquisa que vem sendo desenvolvida desde

---

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba, discente bolsista PROBEX, email: fadantas@live.com

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba, professor orientador, email: guilherme@ccta.ufpb.br

2009 no âmbito do Núcleo de Estudos e Pesquisas do Corpo Cênico (NEPCênico) da Universidade Federal da Paraíba. Nessa reapresentação o projeto vem buscando a valorização de locações na cidade de João Pessoa e a inclusão de referências nas danças populares. Para a área de videodança, esse é um caminho inovador. Os objetivos deste projeto ampliam sua abrangência junto a comunidade e estimulam a participação.

## **DESENVOLVIMENTO**

A investigação de interfaces e conexões entre os estudos sobre o movimento de Rudolf Laban e da cultura coreográfica própria da dança com a linguagem do cinema/vídeo com foco no ponto de vista da câmera (planos e enquadramento) e da edição, vem abrindo caminhos na UFPB para a produção de videodança. Essa pesquisa tem gerado conhecimentos e ferramentas envolvendo temas como criatividade, movimento, ferramentas digitais, vídeo e educação. Esse fato permite a verificação da importância da produção de videodança como exercício de criação envolvendo corpo e novas tecnologias. Ampliam-se ainda o compartilhamento dos conhecimentos e experiências geradas com a comunidade: além dos meios tradicionais de divulgação científica, como artigos e a produção de livros, utiliza-se as novas ferramentas que vem sendo criadas para a Web, que permitem a divulgação e compartilhamento de informações que abordam múltiplas mídias com um maior número de pessoas.

A aplicação do vídeo como suporte artístico permite que cada um dos participantes do Grupo ContémDança 2.0 seja um multiplicador, já que a experiência inovadora a que têm acesso pode ser rapidamente distribuída através de Cursos e Oficinas. Adicionalmente, esse suporte permite a permanência de produtos artísticos por muitos anos. A qualquer momento as peças de videodança podem ser apreciadas, analisadas e criticadas servindo ainda como acervo para pesquisas históricas.

O projeto conta com a produção de diversas peças de videodança, videodança de bolso (utilizando celular e câmera doméstica) e videodocumentários. A equipe do projeto, composta por professores e alunos atuam na orientação de atividades de preparação corporal específica e também dirigida à câmera, palestras, demonstrações, e assessoria na produção e distribuição nas peças de vídeo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto funciona através de encontros regulares onde os participantes experimentam e estudam recursos corporais e videográficos procurando interfaces utilizando a Análise do Movimento de Laban como sistema integrador. O processo de criação desenvolvido no ContémDança 2.0 é de forma coletiva e colaborativa, onde os integrantes participam ativamente de todas as etapas, expondo suas ideias e sugestões para aprimorar ideias propostas. Os produtos produzidos pelo projeto são colocados online, doados para a TV UFPB e apresentados em Festivais e encontros de áreas afim.

## REFERÊNCIAS

LABAN, R. *Choreotics* Lodon: MacDonald/Evans, 1976.

LABAN, R. *Dança Educativa Moderna*. São Paulo: Ícone, 1990.

LABAN, R. *Domínio do Movimento*. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

PAVIS, P. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SCHULZE, G. *Um olhar sobre videodança em dimensões*. São Paulo: Anais do VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2010. Disponível em <http://www.portalabrace.org/vicongresso/pesquisadanca/Guilherme%20Barbosa%20Schulze%20-%20Um%20olhar%20sobre%20videodan>. Acesso em 23/10/2013.