

IMPROVISANDO EM REDE: experiências de composição em tempo real na pandemia

Resumo

Compartilhamos, neste artigo, reflexões sobre o campo da improvisação em dança e da composição em tempo real dialogando com autores que estudam essas temáticas. Apresentamos, em seguida, alguns procedimentos de jogo adotados nas investigações sobre improvisação desenvolvidas no ano de 2020, durante o período de isolamento social imposto pela pandemia mundial de covid-19; assim como as considerações decorrentes dessas experiências. Os jogos de improvisação foram realizados em dois tipos de ambientes virtuais: em aplicativos de mensagem instantânea e em plataformas de videoconferência.

Palavras-chave: Dança, Improvisação, Composição em tempo real, Procedimentos de Jogo.

IMPROVISING IN NETWORK: real-time composition experiences in the pandemic

Abstract

We share, in this article, reflections on the field of improvisation in dance and real-time composition in dialogue with authors who study these themes. Then, we present some game procedures adopted in the investigations about improvisation developed in the year 2020, during the period of social isolation imposed by the COVID-19 world pandemic; as well as the considerations arising from these experiences. The improvisation games were performed in two types of virtual environments: instant messaging applications and videoconferencing platforms

Keywords: Dance; Politics; Power; Identity; Ideology.

Considerações iniciais

O estudo sobre a improvisação em dança na cena é o principal tema de trabalho do Núcleo de Estudos em Improvisação em Dança (NEID), grupo de pesquisa vinculado ao Curso de Dança da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), formado por graduandos, mestrandos e professores de diferentes cursos superiores da UFU, além de pessoas da comunidade

Jarbas Siqueira Ramos

Professor pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Doutor em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO); mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), graduado em Teatro pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Coordenador do Núcleo de Estudos em Improvisação em Dança (NEID). E-mail: jarbasramos@ufu.br

Mariane Araujo Vieira

Professora pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Doutoranda em Artes da Cena na UNICAMP; Mestre em Artes Cênicas pela UFU; Graduada em Dança pela UFU. E-mail: marianedanca@gmail.com

Patrícia Chavarelli V. da Silva

Professora pela UFU. Doutoranda em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) pela UFU; mestre em Artes pela Universidad Internacional Tres Fronteras, no Paraguay; graduada em Dança pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Membro do NEID. E-mail: patychavarelli@yahoo.com.br

Jessica Lana de Gois

Professora pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Doutoranda em Artes da Cena na UNICAMP; Mestre em Artes Cênicas pela UFU; Graduada em Dança pela UFU. E-mail: marianedanca@gmail.com

externa à universidade. Esse coletivo iniciou suas atividades no ano de 2017 e realiza encontros práticos e teóricos que visam o aprofundamento e experimentação sobre a improvisação em dança. O grupo também acolhe um núcleo artístico nomeado Substantivo Coletivo, que desenvolve investigações no campo da improvisação pesquisando maneiras de compor em tempo real por meio da organização de processos criativos.

No início de 2020, com a condição imposta pela pandemia de covid-19, organizamos os encontros do grupo para que fossem realizados em formato virtual. Diante da condição de telepresença, alguns questionamentos permearam o grupo: como dar prosseguimento às pesquisas de improvisação por meio de plataformas virtuais? que tipo de preparação corporal seria necessária para o trabalho de improvisadores/pesquisadores em isolamento? seria possível realizar processos de criação com a improvisação nesse formato de encontro? essas e outras questões permearam a nossa prática como improvisadores e serão apresentadas tanto em aspectos reflexivos como por meio de exemplos de experiência que vivenciamos.

Nos primeiros encontros online, no início de 2020, realizamos algumas discussões de textos sobre improvisação em dança e conversamos sobre possíveis maneiras de desenvolvermos investigações criativas em ambientes virtuais. Aos poucos, percebemos o desejo comum de retomar atividades práticas que possibilitassem “movências dançadas”, experiências de criação e composição, buscando relações entre o corpo e a tela dos computadores e celulares.

Os modos de fazer e conduzir se diferenciavam a cada encontro, sempre buscando encontrar estratégias de trabalho que fossem condizentes com os novos espaçotempos vivenciados naquele contexto. A sensação era de que estávamos começando o estudo sobre improvisação da estaca zero, pois parecia que vivenciávamos experimentações livres que não se assemelhavam às investigações de composição em tempo real estudadas até então. Esse fato, em si, não é um problema, mas o nosso interesse central de pesquisa é exatamente o de estudar a improvisação no contexto da composição que ocorre no ato da cena. Essa situação nos levou a perceber a necessidade de mergulharmos em uma pesquisa que considerasse as ferramentas específicas das tecnologias de vídeo, som e imagem como elementos para a improvisação sem deixar de perceber as possibilidades compositivas das relações e conexões entre os(as) improvisadores(as).

As relações entre a arte e os suportes tecnológicos das redes telemáticas vêm sendo problematizadas nos últimos anos. Renato Cohen (2004), em *Performance e telepresença – comunicação interativa nas redes*, aponta que

os meios digitais contemporâneos (web-internet) possibilitam relações de presença, mediação, espaço, tempo, presença e memória bem particulares. O autor pontua que ao navegar nos suportes hipermídia “os interatores contemporâneos recuperam a ideia de ‘tempo real’ em contraposição ao tempo simbólico do espetáculo” (COHEN, 2004, p. 157); pois estes dispositivos possibilitam outros tipos de agenciamentos e interatividade que desconstruem os modelos cênicos vigentes.

Nessa direção, devido ao contexto de reclusão demandado pela pandemia de covid-19 (ao longo do ano de 2020), buscamos rever as relações interativas e compositivas do grupo, investigando modos de vivenciarmos experimentações realizadas na interface entre a improvisação e as tecnologias. Criamos, então, alguns procedimentos de jogo que orientavam as improvisações, nos auxiliava a instalar um estado de presença e que nos levava a buscar uma conexão coletiva, dando suporte para a composição. Posteriormente, compartilharemos algumas reflexões sobre este contexto de estudo.

Composição e improvisação na cena

Entre os anos de 2017 e 2019, o grupo de pesquisa realizou encontros presenciais e semanais para estudos artísticos prático-teóricos, organizados em momentos de leituras e discussões de textos sobre improvisação em dança, suas interfaces com diferentes campos de conhecimento e práticas sobre composição em tempo real.¹ Os grupos e/ou artistas que têm estudado a improvisação como processo de criação que ocorre no instante da cena, nomeando seu trabalho de diferentes maneiras.

Vieira (2021) aponta em sua dissertação que, ao entrevistar alguns profissionais que trabalham com a improvisação em dança e perguntar como estes nomeiam suas práticas de pesquisa, estes lhes apresentaram termos diversos: Diogo Granato adota *Improviso cênico*; Líria Morais, *Composição situada*; Dudude Hermann, *Estruturas Ventiladas*. A autora cita ainda que Bárbara Silva adota a expressão *Composição improvisada*, Daniela Guimarães o termo *Dramaturgia em tempo presente* e Ana Mundim o termo *Composição em tempo real*. Vieira (2021) complementa que composição em tempo real é também um conceito que ficou conhecido no Brasil por meio do artista português João Fiadeiro, que desenvolveu um método de trabalho com a improvisação que não necessariamente acontece em cena, mas que se tornou uma ferramenta prática-teórica para trabalhar processos de decisão em composição utilizada por pessoas de diferentes áreas.

1 Algumas reflexões sobre o termo composição em tempo real serão discutidas ao longo deste texto. No artigo “Composição em tempo real processos investigativos e criativos na dança contemporânea” (RAMOS; SILVA; VIEIRA, 2019) discutimos um pouco mais sobre o assunto.

O NEID/Substantivo Coletivo utiliza em seu trabalho o termo composição em tempo real. A escolha por esse termo se dá por entender que a improvisação organiza uma composição dentro de um âmbito estético/artístico, para além de uma improvisação livre, e que esta apresenta uma dramaturgia criada ao mesmo tempo em que é realizada diante de um público.

Nos encontros de estudo, durante as experimentações online percebemos que a adoção desse termo não era condizente com os experimentos que estávamos realizando. Essa constatação nos fez repensar os modos e dispositivos compositivos antes utilizados e buscarmos outros que fossem adequados ao ambiente virtual. Assim, como forma de atravessar esse percurso de descobertas sobre a ideia de composição, propomos nesse texto uma primeira pista que surgiu ao longo das experimentações, que é a busca por *relações* durante a improvisação. Seriam as relações entre corpos uma possível base comum para a composição? poderia ser a relação entre corpo e ambiente uma possível entrada/saída para uma dramaturgia do acaso? seria a relação entre o corpo e o inesperado uma possível abertura ao acontecimento?²

Assim, pensar em relações como campo e meio de composição tem sido algo desafiador e instigante no processo de pesquisa do grupo. No período de pesquisa que nos propomos a compartilhar nesse texto (ano de 2020) foi mais intrigante ainda, pois passamos a lidar com as materialidades, presenças, sonoridades, textualidades e percepções decorrentes de relações estabelecidas em ambientes híbridos que congregavam experiências anteriores e a situação de confinamento vivenciada por cada um. Habitamos nossos lares e as casas dos colegas ao mesmo tempo, estávamos em nossa sala, quarto ou cozinha e “dentro” do computador ou celular. Nesse contexto, nossa corporeidade³ se desdobrava em diversas dimensões e apresentava complexidades a serem observadas e investigadas.

Além dos desdobramentos dos modos de ser e estar naquele ambiente de pesquisa, também precisávamos nos atentar para os procedimentos de composição a serem vivenciados. Quando pensamos sobre as relações entre improvisadores e ambiente, consideramos que desse desejo de interconexão surjam processos compositivos com dramaturgias que se “instalam” no instante da criação cênica. Portanto, o ato de improvisar é meio e fim para gerar movimentos, presenças, expressividades, ações coreográficas, relações e conflitos, textos e contextos.

Podemos citar algumas acepções dramáticas de improvisadores contemporâneos que investigam modos de criação e composição nas artes da cena, tais como os Viewpoints, de Bogart e Landau; o *Contact improvisation*, criado por Steve Paxton e parceiros; o Jogo Coreográfico, de Lígia

2 Entendemos a definição de acontecimento em consonância com as reflexões de Jussara Xavier (2012). Para ela, “o acontecimento está em suas relações” e, “como acontecimento, não se exclui seus corpos possíveis, mas se exalta relações de coexistência e interdependência entre seus elementos” (XAVIER, 2012, p. 32-33). pouco mais sobre o assunto.

3 A palavra corporeidade, no contexto estudado pelo grupo, implica considerar o corpo para além dos aspectos fisiológicos e anatômicos, dando importância às diversas camadas do ser, sendo alguma delas as dimensões sensoriais, imaginárias e simbólicas. Consideramos que a sensibilização dos sentidos colabora para uma (auto) percepção do corpo no ambiente que influenciam na criação e escolhas estéticas na dança. Assim, pensar a corporeidade é considerar a busca do corpo sensível em ação investigativa para a cena.

Tourinho; a Zona do Improviso, de Marina Elias; o Campo de Visão, de Marcelo Lazzaratto; os Movíveis, do Grupo de pesquisa Dramaturgia do Corpospaço/Conectivo Nozes, coordenado por Ana Carolina Mundim; as investigações, do NEID/Substantivo Coletivo, entre tantos outros.

Esses improvisadores investigam modos e meios de vivenciarem processos criativos nos quais a composição se dá no instante da cena. Elias e Tourinho (2011), ao refletirem sobre as possíveis dramaturgias da improvisação, apontam que neste tipo de pesquisa cênica a composição dramática é inscrita no espaço tempo pelas presenças das corporeidades atuantes e torna-se a própria obra. Segundo as autoras, esse tipo de criação faz reverberar fluxos criativos que jamais se repetirão. Em suas palavras:

Dramaturgias inscritas pela pluralidade das corporeidades improvisadoras, que se propõem não a improvisar para gerar dramaturgias do corpo, do texto, do espaço ou da encenação, mas que se lançam ao exercício de improvisar dramaturgias como uma finalidade em si: um fluxo dramático improvisacional como linguagem cênica. (ELIAS; TOURINHO, 2011, p. 6)

Essas autoras afirmam que na contemporaneidade as dramaturgias passam a ser a estruturação de elementos diversos e híbridos que constituem a encenação, sustentando-se no corpo e no espaço, no indivíduo em contexto. Assim, entendemos que a dramaturgia da improvisação se dá por uma trama de acontecimentos que emerge do imbricamento do corpo na cena e da materialidade de um contexto específico. É, que isso significa dizer que essa “dramaturgia sempre será processual, não dada a priori, construída em cocriação e correlacionada com os elementos da cena, envolvendo improvisadora, público, material cênico, espaço arquitetônico e assim por diante” (VIEIRA, 2021, p. 132).

Em consonância com essas afirmações, podemos apontar que, nas pesquisas desenvolvidas pelo NEID nos encontros presenciais dos primeiros anos do grupo, essas particularidades foram vivenciadas de maneira coesa a esse pensamento; entretanto, no contexto de investigação de 2020, precisamos rever procedimentos e modos de criação. Precisamos diversificar e dilatar o tempo-espaço de composição tanto no que diz respeito ao ambiente de nossas residências e/ou nossos bairros e/ou nossas telas (celular e computador), assim como ao instante de criação que poderia ocorrer no dia e horário estipulado para o encontro do grupo como pelo dia ou semana seguinte (conforme relatamos no tópico posterior).

A mudança de contexto demandou que encontrássemos novos modos de compor, assim, adotamos como o primeiro ambiente virtual para realizar as experimentações/improvisações no WhatsApp. A escolha por esse aplicativo se deu porque era de fácil uso para os participantes, pois permitia o envio de mensagens (de texto, documentos, imagens, áudios e vídeos), chamadas de voz e vídeo (tanto individuais como em grupos) e acessos por celulares e computadores. Em um segundo momento, nos dedicamos aos jogos de improvisação em situação de telepresença, por meio de videoconferência. Apresentamos a seguir reflexões sobre os aspectos compositivos vivenciados nesses dois ambientes.

Improvisando em/na rede

Ao iniciarmos uma proposta de pesquisa criativa procuramos investigar elementos norteadores que nos auxiliem no processo de levantamento de material criativo e de verticalização das ações de composição. Dessa maneira, vamos elencando estruturas/estímulos que viabilizem composições pautadas na improvisação em dança.⁴ Segundo Harispe (2014), a escolha por adotar estruturas/estímulos para a realização de improvisações se dá no sentido de encontrar elementos (poéticos, visuais, espaciais, sonoros, entre outros) que possam sistematizar múltiplas possibilidades de criação na improvisação. Essas estruturas/estímulos escolhidas previamente ao processo criativo improvisacional norteiam o jogo para a criação de uma dramaturgia singular no trabalho. É nesse sentido que Harispe diz:

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

Paulo Caldas (2010) também aponta a importância das restrições/regras como um princípio que define um *modus operandi* de um fazer composicional que “reconhece, depura, desvia, lança, lança sentidos e esforços que supõe camadas sucessivas de tratamento dramático”. (CALDAS, 2010, p. 13) O autor afirma que escolher regras dentro da improvisação é uma forma de lidar com o infinito e organizá-lo para lidar com um infinito

4 As experimentações e as regras estão disponíveis no link: <https://bitly.com/improvisandoemrede>. As experimentações e as regras são descritas no Anexo 1

“menor”, pois as escolhas continuam a ser inúmeras, uma vez que, por conta de uma restrição, uma regra aponta uma direção, mas a forma como se faz o caminho é infundável. Assim, os regramentos são modos de eleger elementos insistentes numa obra, tornando o jogo um primeiro esforço possível de composição e de estabelecimento de uma dimensão dramatúrgica.

Em consonância com as considerações dos autores citados, definimos regras para orientar a improvisação/composição no WhatsApp e nas improvisações em situação de telepresença. Nos jogos pelo WhatsApp, as regras⁵ permitiram identificar que as respostas compositivas por meio de imagens (fotografia e vídeo) prevaleciam em relação àquelas decorrentes de movimentos dançados (a postagem de uma imagem era uma ação mais rápida); percebemos ainda que a “elaboração” das respostas demandava certo tempo, o que gerava situações nas quais a “resposta produzida” não dialogava mais com a última imagem que estava publicada no espaço de jogo/composição.

Essas e outras percepções oriundas da experiência de jogo viabilizaram que buscássemos dilatar o tempo de composição para além do encontro telepresencial (o jogo ficaria aberto pelo tempo de até uma semana), contudo, depois de três semanas, percebemos que ao lidar com a ampliação temporal, não estávamos nos dedicando a essa atividade em meio a outras tarefas e perdíamos o fio da composição. Esse fato nos permite considerar que, durante a improvisação, as relações são estabelecidas entre corporeidades que se implicam em processos criativos que acontecem em um *agirpensar*, que mobilizam nossa atenção para a composição. Quando nos colocamos em situações nas quais o processo criativo deixa de ser o foco e outros fatores nos atravessam, como por exemplo um fato qualquer de nosso cotidiano, temos dificuldade de **voltar** à composição que estava em estado de pausa; interferindo negativamente no processo compositivo.

A esse respeito, podemos pensar sobre o que José Gil (2004) aponta ao falar sobre uma atmosfera que é criada quando duas ou mais pessoas se dispõem a improvisar. O autor afirma que os sujeitos que improvisam criam um estado de conexão que gera um campo de forças e constrói uma atmosfera permeada de densidades, texturas e viscosidades que se delineiam na criação da cena. Esse campo de forças foi vivenciado pelo grupo nas pesquisas presenciais; entretanto, não víamos essas conexões acontecerem nos jogos do WhatsApp, conseguimos vivenciá-las de maneira particular nas improvisações nas salas de videoconferência.

Nos interessamos por estudar processos criativos cujas composição se dê por relações interativas entre os improvisadores e entre esses e o meio, assim nos jogos do WhatsApp iniciamos experimentos que envolviam

5 As regras adotadas estão descritas no link: <https://bitly.com/improvisandoemrede>. As regras adotadas são descritas no Anexo 1

trabalho em duplas e em trios (considerando que a relação de composição em grupos menores promoveria uma aproximação/relação maior entre os improvisadores) e reelaboramos as regras.⁶ Percebemos, com essas adequações, que as experimentações em dupla, no formato de vídeos curtos, eram interessantes no que tange à composição e que davam a impressão de havermos encontrado um caminho de pesquisa e criação mais denso e coerente. O jogo em parceria com um colega nos permitia perceber uma trajetória de composição, uma dramaturgia que era organizada a partir da observação da movimentação do colega e das escolhas poéticas por ele adotadas, tornando-se um estímulo potente de criação.⁷

Ao compartilharmos os vídeos com o coletivo era gerada uma série de novas questões relativas ao nosso interesse com a improvisação no ambiente virtual, pois exploramos aspectos da cena que envolviam a escolha do posicionamento da câmera, o tipo de luz que incidia sobre a imagem, o(s) modo(s) de utilizar e compartilhar os sons (do ambiente ou mecânico) no dispositivo virtual e a possibilidade de brincar com os recursos da câmera (filtro, edições como corte de imagem, entre outros).

Depois das experimentações com o WhatsApp, surgiu o interesse em dançarmos juntos na presença simultânea dos jogadores em plataformas virtuais, na sincronidade da telepresença. Entendendo que esse era um aspecto fundamental em nossos estudos de improvisação, estabelecemos novas regras para serem adotadas nas experimentações com presenças síncronas, nas plataformas de videoconferência.⁸ Nesses jogos, definimos que as pessoas deveriam compor levando em consideração um estímulo previamente oferecido ao grupo (imagem ou texto), estabelecemos ainda que: 1. poderíamos limitar o número máximo e mínimo de pessoas que participariam da improvisação, sendo que os demais deveriam permanecer na função de espectadores; 2. as pessoas poderiam sair ou entrar na cena quantas vezes quisesse, contanto que respeitassem o limite de participantes estabelecidos; 3. haveria um tempo limite para a realização do jogo (15 minutos, 20 minutos etc.).

A utilização da plataforma de videoconferência nos trouxe a possibilidade de buscar relações com as demais pessoas em tempo real, pois os jogos se davam de forma síncrona, o que nos levou à adoção de um estado de atenção e relação diferenciado tanto no que diz respeito às movimentações realizadas quanto à composição da imagem apresentada na tela.

Nesse formato de trabalho, percebemos que a percepção visual se tornou um elemento fundamental para a pesquisa, seja porque ampliava as nossas possibilidades de uso dos diferentes quadrantes da plataforma

6 Ver Figura 3 acessando o link: <https://bityli.com/improvisandoemrede>.

7 Os vídeos elaborados nessas experimentações geraram materiais que serviram para ampliar o debate sobre o processo de pesquisa do grupo e que, posteriormente, foi editado e compilado em formato de **videodanças** publicados no Encontro de Improvisação em Dança do Cerrado. Esses vídeos podem ser acessados pelo canal do Youtube do Substantivo Coletivo, disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC_asPQW8GWWgo_eluimehvsA. no Anexo 1

8 Nos estudos de composição por meio de videoconferência, testamos diferentes plataformas visando identificar seus mecanismos/recursos para a realização das experimentações. Dentre as plataformas que tivemos acesso, optamos pela utilização do Zoom pelos seguintes fatores: era possível não visualizar quem estivesse com a câmera fechada, era possível escolher mostrar ou ocultar participantes (a função "ocultar participantes com a câmera desligada" nos permitia sair de cena ou voltar a ela).

(ainda que a percepção permanecesse em sua perspectiva bidimensional) ou mesmo porque apresentava limitações referentes ao uso do espaço (a câmera do computador ficava fixa, delimitando a área de atuação do improvisador) nos processos de composição.

No que diz respeito às relações estabelecidas entre improvisadores, o ambiente da videoconferência possibilitou que tivéssemos a sensação de que as improvisações aconteciam de maneira coletiva, mesmo que alguém permanecesse apenas como espectador (havia a possibilidade de sair e entrar no jogo, interferindo, complementando, criando oposições e justaposições, nos posicionando como público participativo, podendo interferir com sons e textos falados ou escritos no *chat*). Também sentíamos que a composição se dava em “tempo real” (mesmo com o *delay* do tempo virtual), pois havia a necessidade de uma atenção ao que estava sendo proposto, criando um estado de prontidão para agir, para estabelecer diálogos no jogo e/ou mesmo para sair.⁹

Foi possível ainda identificar alguns pontos que classificamos como negativos, já que nos dava a sensação de que não colaboraram com o processo de composição. Alguns desses pontos foram: 1. a necessidade de olhar para a tela para saber o que estava acontecendo, criando, em muitas ocasiões, um estado de desconexão com o jogo; 2. havia uma recorrência na utilização de movimentos das mãos e dos pés, pois parecia ser uma alternativa para evitar o contato direto com a câmera e poder melhor visualizar a tela e o jogo; 3. a dependência de ligar a câmera para participar do jogo, o que provocava o improvisador a ter isso como primeira ação e, em muitos casos, o movimento se instaurava apenas depois da abertura da própria câmera; 4. a dificuldade de mobilidade e de mudança de perspectiva para quem utilizava o computador para a captura da imagem, já que se tratava de um aparelho com menor mobilidade que o celular; 5. a impossibilidade, daqueles que utilizavam o celular, de visualizar várias pessoas ao mesmo tempo durante o jogo.¹⁰

Observamos, nos jogos por videoconferência, que o movimento não se colocava como o elemento central na composição, pois buscávamos explorar, conforme a disponibilidade e as provocações que surgiam nos jogos, o uso de diferentes tipos de materiais que davam base para a construção de dramaturgias na cena.¹¹

As diferentes vivências das improvisações realizadas na plataforma de videoconferência nos levaram a entender que é possível pensar em um processo de pesquisa criativa que explore relações entre a virtualidade e a realidade, entre a presença e a ausência, entre a fisicalidade e a telepresença, dentre outras. Assim, o trabalho do artista nesse contexto é também um trabalho

9 Ver Figura 4 acessando o link: <https://bityli.com/improvisandoemrede>.

10 Ver Figura 5 acessando o link: <https://bityli.com/improvisandoemrede>. Ver figura 5 disponível no Anexo 1.

11 Ver Figura 6 acessando o link: <https://bityli.com/improvisandoemrede>. Ver Figura 6 disponível no Anexo 1.

de reconhecimento das potencialidades técnicas e estéticas que a plataforma apresenta para que, a partir desse conhecimento, outras maneiras de composição (individuais ou coletivas) sejam elaboradas e vivenciadas na pesquisa.

Considerações finais

Buscamos aqui apresentar algumas reflexões sobre as pesquisas criativas vivenciadas pelo Núcleo de Estudos em Improvisação em Dança (NEID), durante o ano de 2020, considerando a necessidade de readequação das atividades presenciais do grupo de pesquisa para os encontros remotos/virtuais em decorrência da pandemia de covid-19. Assim, foi nosso interesse apontar como foram desenvolvidas as práticas de improvisação utilizando aplicativo de mensagem instantânea e plataforma de videoconferência.

No desenvolvimento do nosso texto, buscamos apontar algumas perspectivas e reflexões do fazer improvisacional enquanto cena no contexto de pesquisa virtual. Apesar dos desafios com a distância física entre os integrantes impactando nos processos relacionais, com o manuseio de recursos cinemáticos presentes nos celulares e computadores, com o contexto de reclusão vivenciado por todos, os procedimentos e regras criados deram contornos fundamentais para que não perdêssemos o foco da pesquisa na criação e composição improvisada para a cena.

Analisando o contexto de pesquisa compositiva vivenciado em 2020, reconhecemos que pensar a composição está diretamente relacionado ao contexto em que o corpo se insere e que isso modifica completamente a dramaturgia do trabalho. Nesse sentido, o modo on-line provocou diferentes estados de relação entre os integrantes, o que por consequência, alterava o estado de presença, de relação e de composição.

Sinalizamos também alguns caminhos sobre como acessamos estados conectivos em nossas experimentações com improvisação e composição em ambientes virtuais (aplicativos e plataformas). Entendemos que as experiências de composição em plataformas virtuais nos possibilitaram novos olhares sobre nossos interesses de pesquisa sobre improvisação e composição em tempo real, especialmente no que se refere à percepção de imagem e a composição com as visualidades da cena. Nesse sentido, ainda que esse estudo tenha lidado com referenciais adotados, normalmente, por artistas e pesquisadores das artes visuais e do cinema, o desafio de pensar a improvisação em dança em ambientes virtuais nos fez entender as possibilidades da improvisação na relação com tecnologias digitais.

Por fim, acreditamos que essas experiências podem servir como referência para outras pessoas que desejam desenvolver trabalhos com a improvisação e a composição em tempo real na relação com ambientes virtuais. Aqui estão apenas os primeiros passos dessa pesquisa,¹² que já apontam como podemos pensar novas configurações de criação e desenvolvimento de trabalhos no campo da improvisação em dança.

¹² Para mais informações da pesquisa do NEID acesse o site disponível em: www.substantivo coletivo.com.br.

Referências

CALDAS, P. Notas sobre a restrição. In: BARDAWIL, A. (org.). *Tecido afetivo: por uma dramaturgia do encontro*. Fortaleza: Cia. da Arte Andanças, 2010. p. 13-15.

COHEN, R. Performance e telepresença: comunicação interativa nas redes. *Concinnitas*, Rio de Janeiro, n. 6, p. 156-166, 2004.

ELIAS, M; TOURINHO, L. L. Dramaturgias em improvisação: protocolos de criação nas artes da cena. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 12., 2011, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2011.

GIL, J. *Movimento total*. São Paulo: Iluminuras, 2004.

HARISPE, L. A. M. *A improvisação-dança nas coordenadas do composicional*. 2004. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

RAMOS, J. S.; SILVA, P. C. V.; VIEIRA, M. A. Composição em tempo real: processos investigativos e criativos na dança contemporânea. *Ouvirouver*, Uberlândia, v. 15, n. 2, p. 308-322, 2019.

VIEIRA, M. A. *Dramaturgia da Improvisação: reflexões de um fazer composicional*. 2021. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.

XAVIER, J. J. *Acontecimentos de dança: corporeidades e teatralidades contemporâneas*. 2012. Tese (Doutorado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.