



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ - UFPA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE - ICA  
FACULDADE DE DANÇA – FADAN  
LICENCIATURA EM DANÇA**

**VIRGINIA DE OLIVEIRA FERREIRA**

**A IMPROVISAZÃO NA TELA:  
A DANÇA NA PLATAFORMA BIGO LIVE**

Belém – PA

2022

VIRGINIA DE OLIVEIRA FERREIRA

**A IMPROVISACÃO NA TELA:  
A DANÇA NA PLATAFORMA BIGO LIVE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Dança do Instituto De Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como requisito para a obtenção do grau em Licenciado em Dança.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dra. Waldete Brito Silva de Freitas.

Belém – PA

2022

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

---

F383i Ferreira, Virginia de Oliveira

A improvisação na tela: a dança na plataforma Bigo Live / Virgínia de Oliveira Ferreira.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Waldete Brito Silva de Freitas.

Monografia (Graduação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Faculdade de Dança, Curso de Licenciatura em Dança, Belém, 2022.

1. Dança – Inovações tecnológicas. 2. Tecnologia. 3. Linguagem corporal. 4. Improvisação na dança. I. Título.

CDD - 23. ed. 792.82

---

**Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726**



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
FACULDADE DE DANÇA

### ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e três dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e dois, às 15 horas, na sala 16, da Faculdade de Dança da Universidade Federal do Pará, reuniu-se a Banca Examinadora constituída pelos docentes: Profa. Dra. Waldete Brito da Silva de Freitas (Orientador e Presidente da Seção); Profa. Dra. Luiza Monteiro e Souza (Membro) e Profa. Dra. Maria Ana Azevedo de Oliveira (Membro), para proceder à avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado A improvisação na tela: A dança na plataforma Bigo Live, de autoria do (a) aluno (a) Virginia de Oliveira Ferreira, da turma: 2017, do Curso de Licenciatura em Dança. Iniciado os trabalhos, o(a) Presidente(a) da Seção apresentou as normas de Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso e em seguida convidou o(a) aluno(a) para fazer a apresentação do trabalho. Após a exposição oral, o(a) estudante foi arguido pelos membros da banca, que atribuíram conceito BOM ao seu Trabalho de Conclusão de Curso, tendo sido assim aprovado (aprovado/reprovado), conforme normas regulamentares. O/A aluno/aluna terá o prazo de 27 dias para fazer os ajustes recomendados pela banca. Nada mais havendo a tratar, eu, Waldete Brito da Silva de Freitas (presidente da banca), lavrei a presente ata que segue assinada por mim, pelos demais membros da banca examinadora do trabalho avaliado e pelo(a) aluno(a).

Waldete Brito da Silva de Freitas  
Presidente da Banca

Luiza M. e Souza  
Membro da Banca

Maria Ana A. de Oliveira  
Membro da Banca

Virginia de O. Ferreira  
Aluno(a)

## **AGRADECIMENTOS**

Inicialmente, gostaria de agradecer a minha família. Especialmente, meus pais que sempre me apoiaram com tudo que eu precisava durante a minha vida e minha irmã por me ouvir em momentos difíceis e por estar sempre ao meu lado me ajudando de todas as formas possíveis. A minha mãe, em particular, a Rose Cleia Correa de Oliveira, que me proporcionou muitos momentos mágicos. Um agradecimento especial a meu pai como exemplo de determinação e luta. A todos os amigos que de alguma forma fizeram parte dessa jornada eu agradeço com um forte abraço.

Agradeço ao Senhor por toda a força que colocou no meu coração que me ajudou a lutar até o fim. E à instituição – FADAN, juntamente, com a UFPA e demais instituições de ensino, que me proporcionaram a oportunidade de possuir um ensino superior e a expansão de meus horizontes.

## RESUMO

O objetivo desta pesquisa é investigar o processo de improvisação em dança a partir da interação entre artista e público por meio do aplicativo Bigo live, a fim de compreender como este processo criativo de influência mútua amplia possibilidades de fruição da dança nas redes sociais. O estado de pandemia que assolou o mundo no início de 2020 que perdurou quase dois anos, gerou uma atmosfera de grande insegurança para a comunidade artística que se deparou com a privação do trabalho presencial, promovendo, assim, outras instâncias compositivas como por exemplo de lives e vídeo-danças, possibilitaram a relação e o encontro de singularidades para criação em ambiente virtual. Assim, para discorrer sobre a dança virtual e improvisação, tendo apoio bibliográfico nas pesquisas das autoras Jussara Miller, Cora Miller Laszlo, Rolf Gelewski, Helena Katz e Rudolf Laban. Instante é preciso se reinventar para dar conta das demandas criadas no contexto pedagógico e artístico e, mesmo, em outros contextos. A plataforma da bigo live é mais um espaço de busca alternativas de se expressar, de se sentir no mundo produzindo e, portanto, vivenciando novos experimentos.

**Palavras-chave:** dança; tecnologia; improvisação.

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to investigate the process of dance improvisation by the interaction between artist and audience through the application Bigo live, in order to understand how this creative process of mutual influence expands possibilities of dance fruition in social networks. The pandemic state that hit the world in the early 2020s, which lasted for almost two years, generated an atmosphere of great insecurity for the artistic community that was faced with the deprivation of face-to-face work, so promoting other compositional instances such as lives and dancing vídeos , which enabled the relationship and the meeting of singularities for creation in a virtual environment. Thus, in order to discuss virtual dance and improvisation, I had the bibliographical support of the authors Jussara Miller, Cora Miller Laszlo, Rolf Gelewski, Helena Katz and Rudolf Laban. It is necessary to reinvent oneself to meet the demands created in the pedagogical and artistic context, and even in other contexts. The bigo live platform is one more space to search for alternative ways to express oneself, to feel oneself in the world producing and, therefore, living new experiences.

Keywords: dance; technology; improvisation

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Roleta adaptada	14
Figura 2 - Print da tela do aplicativo	14
Figura 3 - Print da tela do aplicativo com a roleta aberta	14
Figura 4 - Chat do Aplicativo	16
Figura 5 - print da tela dançando funk	20
Figura 6 - print da tela dançando dança do ventre	26
Figura 7 - print da tela dançando ballet	27
Figura 8 - foto do cenário 2020	28
Figura 9 - print da tela de um <i>pk</i>	48
Figura 10 - print da tela de uma <i>Live house</i>	48

**Keywords:** Dance; Technology; Improvisation.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2. BIGO LIVE</b>	<b>8</b>
2.1 A DANÇA CONTEMPORÂNEA E A IMPROVISAÇÃO NA TELA	8
2.2 O JOGO DA ROLETA NA <i>BIGO LIVE</i>	13
2.3 APRENDENDO NO INSTANTE DA CRIAÇÃO EM DANÇA NO APLICATIVO BIGO LIVE	29
2.4 EXPERIÊNCIAS DE IMPROVISAÇÃO	35
<b>3. ARTISTA E PÚBLICO NO BIGO LIVE: UMA INTERAÇÃO PARA ALÉM DO VIRTUAL</b>	<b>38</b>
3.2 RELAÇÕES: ARTISTA E PÚBLICO NO BIGO LIVE	42
3.3 EXPERIÊNCIAS DE IMPROVISAÇÃO EM DANÇA NA LIVE POR MEIO DE JOGOS	43
3.4 RELAÇÕES ENTRE ARTISTAS QUE FAZEM BIGO LIVE: SEUS RELATOS E EXPERIÊNCIAS.	47
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>50</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>52</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A dança sempre esteve presente em minha vida. É uma experiência de muitos afetos criada por meio de contatos familiares, sobretudo durante as festas juninas, nas rodas de carimbó e com as danças apresentadas no Colégio Pequeno Príncipe Avante, onde estudei a maior parte do ensino fundamental. Posteriormente, o contato com o Balé<sup>1</sup> e o sistema de formação teórico-prático na Faculdade de Dança da Universidade Federal do Pará – FADAN/UFPA, onde fui estimulada a investigar o estudo de improvisação, como disciplina da Licenciatura em Dança.

No contexto do projeto pedagógico do curso de licenciatura em dança, esta pesquisa se encontra na linha 2, que sublinha o Ensino das Poéticas e Processos de Encenação: estudos sobre tendências contemporâneas das artes do espetáculo, imaginário e criação, composição, formação e recepção.

Meu interesse em trabalhar com a improvisação na dança aconteceu no decorrer das aulas da disciplina de improvisação, gradativamente percebi este campo de ensino, pesquisa e criação, como uma prática que articula muitos laboratórios de experimentação e caminhos de interação entre quem dança e quem assiste. Mais adiante, neste estudo, desenvolver melhor a respeito dessa vivência.

A minha experiência com a improvisação na dança iniciou-se, primeiramente, de forma presencial em um período que ainda não havia conhecido o aplicativo Bigo Live. Este aplicativo funciona como uma rede social, em que é possível ganhar seguidores e interagir com os mesmos durante lives. Isso aconteceu em 2019, antes da pandemia de Covid-19. Ao chegar 2020, ainda na pandemia, já experimentando o aplicativo, meu interesse aumentou em investigar a dança na virtualidade.

A tela virtual em meio a esta pandemia foi mais um espaço ampliado de comunicação para suprir a necessidade da rotina da maioria da população, principalmente para as pessoas que realmente ficaram isoladas. Contudo, todos de alguma forma tiveram que adaptar suas vidas a um avanço tecnológico quase que forçado. Em tempos de quarentena, as casas tornaram-se locais de trabalho, de

---

<sup>1</sup> “Balé é um estilo de dança que se originou nas cortes da Itália renascentista durante o século XV, e que se desenvolveu ainda mais na Inglaterra, Rússia e França como uma forma de dança de concerto.”(HAAS 2011)

estudo e de lazer, onde houve um desvio da rotina que enquadrava telas diversas (MILLER, 2020).

Iniciei meu trabalho no aplicativo *Bigo live* no meio pandêmico da covid-19, em meados de abril de 2020, quando as recomendações para o distanciamento de pessoas e a informação de que era preciso ficar em casa iniciaram. Assim, busquei outras formas de renda, entre essas, conheci o referido aplicativo que foi trazido para o Brasil em 2017. O fato é que para além da questão financeira, este aplicativo foi mais um caminho para seguir ensinando e criando composições coreográficas nas plataformas virtuais.

De acordo com o site oficial (Bigo Technology), a plataforma *Bigo live* foi fundada em novembro de 2014, em Singapura, numa cidade-estado insular situada ao sul da Malásia e lançada em março de 2016, pela empresa *Bigo Technology Pte. Ltd.* Trata-se de uma plataforma de vídeos ao vivo capaz de reunir pessoas de todo o mundo, portanto, mais um canal para se comunicar a qualquer momento, com possibilidades de interagir, conversar e trabalhar através da arte como música, maquiagem, comédia e outros, mas o nicho era a dança. A plataforma em si não se configura como um site de namoro, mas pode ser utilizada para este fim como, em geral, acontece com outros aplicativos, por exemplo, o <sup>2</sup>*WhatsApp*, *Facebook*<sup>3</sup>, etc.

O universo online cria espaços de interação social entre pessoas de diversos lugares e classes sociais é, assim, um encontro virtual que nos convida a entrar em outros ambientes e a conversar, às vezes, com alguém que nunca vimos presencialmente. Neste campo, tenho conversado com pessoas do Rio de Janeiro, São Paulo, Salvador e, até mesmo da Espanha, México e Estados Unidos, por exemplo.

O objetivo geral desta pesquisa é investigar o processo de improvisação em dança a partir da interação entre artista e público por meio do aplicativo, a fim de compreender como este processo criativo de influência mútua amplia as possibilidades de fruição da dança nas redes sociais.

A bricolagem é a metodologia utilizada neste trabalho. Esta escolha tem a ver com a busca por outros processos de produção de conhecimento, que seleciona informações que estão próximas ao campo de pesquisa, com a ideia do faça você

---

<sup>2</sup> Alternativa ao sistema de SMS e agora possibilita o envio e recebimento de diversos arquivos de mídia: textos, fotos, vídeos, documentos e localização, além de chamadas de voz.

<sup>3</sup> É uma rede social que conecta usuários em todo o mundo por meio de perfis pessoais e profissionais.

mesmo, conversando com distintos modos de pesquisar. Este caminho de pesquisa “se dedica a uma forma de rigor que dialoga com inúmeros modos de produção de sentido e de conhecimento, que tem origem em diversos locais sociais.” (Kincheloe e Berry, 2007, p.30).

Investigar outras metodologias é reafirmar a ideia de que “a produção do conhecimento é um processo muito mais complexo do que se pensava: há mais obstáculos ao ato de entender o mundo do que os pesquisadores haviam previsto”. KINCHELOE e BERRY (2007, p. 41), com isto, essa metodologia de pesquisa vem com o intuito de mesclar várias metodologias e criar uma ligação entre elas, tornando um método com multi referencialidades.

“Precisamos sair do conforto das metodologias prontas. É o fazer ciência, o criar, o construir ciência que definirá a “composição” (a bricolagem) metodológica. É na construção do campo de pesquisa que se define a elaboração (in loco) das metodologias (a composição inteligente das mesmas) e não o inverso. Não é a ciência que deve andar a reboque (servilmente) da metodologia e sim o contrário.” (BORBA, 1998, p. 17).

Nesse entendimento, a multirreferencialidade e a bricolagem dialogam com este estudo, pois acredito que no ato da improvisação há um espaço em que o método pessoal encontra o seu próprio saber-fazer.

Os diários de bordo com anotações de algumas conversas realizadas online, servem como material para compreender etapas da interação virtual durante a improvisação. Através disso, acredito que os dados coletados durante o acesso no aplicativo trouxeram informações que atravessaram o ato de criar e o modo encontrado na minha mediação no processo.

É importante um recorte no campo da pesquisa, a fim de buscar o que me instiga a pensar e desenvolver nesta prática guiada e, assim, abrir perspectivas subjetivas no campo da improvisação em plataforma virtual, uma experiência que tem sido muito comum nas redes sociais, principalmente no momento de pandemia.

Neste sentido, surgiu a seguinte questão: Como se constituem os processos de improvisação em dança a partir da interação entre artista e público pelo aplicativo *biggo live*? Minha hipótese é que o ato de experimentar as possibilidades do corpo em movimento no espaço online, deixando claro o comando na improvisação para o público que está interagindo, se configura como um dos caminhos possíveis para estabelecer diálogos no instante da criação. Como, por exemplo, buscar estímulos através das conversas, informando por onde a ação inicia para que a conexão entre

a minha dança e a vontade de quem propõe musicalmente o que devo dançar aconteça.

No primeiro momento da pesquisa desenvolvo uma ideia geral do que a pesquisa investigou, do meu interesse na imersão do tema acerca da improvisação na plataforma online e seus desdobramentos na criação em dança.

No segundo momento, escrevo sobre o processo criativo contemporâneo a partir do que me foi possível compreender dentro e fora do aplicativo *big live*, em busca de partilhar o modo subjetivo de sentir e perceber através dos dados observados, e o modo como cada interação do outro lado da tela do aplicativo, alterava a preparação do meu corpo para improvisar.

Os conceitos de videodança aqui expostos têm como apoio bibliográfico as autoras Jussara Miller e Cora Miller Laszlo (2020), onde em seu artigo intitulado "Corpos em conexão, corpos em presença" elas trazem um olhar bem aprofundado sobre esse campo da pesquisa.

No terceiro momento, partilho textualmente o impacto do público e dos jogos de improvisação nos meus processos, revelando os acordos prévios e os indeterminados que foram desenvolvidos pela dinâmica da condução e, de quem participa da interação online. Sendo que esse tipo de interação é disponibilizada pelo aplicativo por meio de uma roleta que contém diferentes gêneros musicais e, qualquer pessoa participante pode girar a roleta, se envolver em momento da improvisação, ou apenas assistir a dança que vai surgindo de acordo com a música selecionada pelo público.

Nesta fase da pesquisa, a análise de experimentações vivenciadas no real e virtual, abre um campo de aprendizado acerca da compreensão dos diálogos e interações que modificaram os caminhos da improvisação durante a live e o modo de envolvimento entre a dança e o público. Para fundamentar este momento, dialogo com os autores – Rolf Gelewski (1973), Helena Katz (2015), entre outros autores que trouxeram conceitos significativos para que esta pesquisa fosse elaborada da forma mais clara e abrangente possível.

## 2. BIGO LIVE

### 2.1 A DANÇA CONTEMPORÂNEA E IMPROVISAÇÃO NA TELA

Uma pesquisa em dança abre distintos caminhos por onde permear os processos criativos. Esta pesquisa inicia-se no ambiente acadêmico, no Curso de Licenciatura em Dança na Universidade Federal do Pará - UFPA por meio de algumas disciplinas, entre elas a improvisação na dança<sup>4</sup> e técnicas e escolas de dança III<sup>5</sup>. Ambas me guiaram e instigaram a buscar o entendimento do modo pós-moderno<sup>6</sup> de se fazer e pensar dança e como fluir esse processo criativo de improvisação no qual sou o próprio sujeito da pesquisa.

“Assim, é por turno a noção de esquema corporal que, inserido ao corpo no espaço envolvente, o redefinirá abolindo-lhe as clivagens a que ele sempre esteve submetido. A abordagem fenomenológica integra também as coordenadas espaço temporais em que o corpo se move. O corpo é o corpo no hábito, isto é, inserido numa vivência que é ao mesmo tempo espacial - espaço envolvente - temporal - determinada pelas aquisições vivências levadas a cabo pelo sujeito. (...)É esta ideia de corpo como mediador do mundo que faz dele o primeiro operador signico”. (MISI 2004 P 89).

As criações pós-modernas abrem um leque de possibilidades de conceituação e experimentação nos quais iniciam um grande trabalho com a tecnologia, e também voltadas à pesquisa da dança pessoal. Cada pessoa pode receber estímulos criativos para compor a sua própria dança e método criativo.

Vale ressaltar que no início do século XX, de acordo com Mirella Misi esses são alguns dos artistas, pesquisadores e precursoras da dança moderna como Isadora Duncan que se inspirou nos movimentos da natureza, em busca do movimento “natural”, a mesma estudava formas e o ideal da beleza grega e também o maior conteúdo de suas apresentações eram seus sentimentos

Loide Fuller, “A marca do seu trabalho e o uso de projeções de luzes coloridas sobre grandes saias, que, manipuladas pela dançarina, em movimentos

---

<sup>4</sup> Ementa da disciplina do projeto pedagógico do curso de licenciatura em dança da faculdade federal do Pará - UFPA: Estudo e experimentação de combinações de jogos de movimento, com ênfase no processo criativo. Estudo e experimentação de combinações de jogos de movimento, com ênfase no processo criativo.

<sup>5</sup> Ementa da disciplina do projeto pedagógico do curso de licenciatura em dança da faculdade federal do Pará - UFPA: Estudo interdisciplinar de diferentes técnicas corporais, objetivando a investigação de novas possibilidades de recriação dessas técnicas na dança contemporânea, a partir dos movimentos artísticos dos anos 60.

<sup>6</sup> O uso deste termo como noção para tratar de fenômenos sociais emergentes, identificando na pós-modernidade esta nova fase do processo de transformação de antigos valores da sociedade moderna (MISI, 2004 P 64)

sinuosos, criavam nuances e formas”(MISI,2004 P 47). O que pouco tecnologias desenvolvidas por ela os seus próprios materiais e experimentações.

, Mary Wigman teve uma marcante a rejeição da subordinação da dança à música e não trabalhava de forma linear nas narrativas pela “representação de estados interiores, através de gestos contorcidos de grande tonicidade, davam a suas performances uma aridez de caráter trágico”(MISI 2004 P 44).

Eles contribuíram para o surgimento de uma nova estética na dança. Seus movimentos expandiram os modos de pensar e fazer dança para além da tradicional sala de aula de ballet. Naquele período foi o momento de libertar o corpo do sistema dos códigos do ballet e buscar outros modos de ensinar e conceber a dança.

A singularidade criativa na dança que inicia com o movimento da dança moderna se estende para outros artistas, cujas propostas cênicas apresentavam temáticas cada vez mais conectadas à realidade da condição humana. Este foi mais um fato no desenvolvimento da dança que modifica o processo e produto coreográfico, com distintos modos de autocriação e métodos pessoais cada vez mais ousados.

“Alguns artistas começaram a investigar as propriedades e as sensações cinéticas como fonte da pesquisa desse movimento espontâneo, como podemos perceber, por exemplo, no gênero contact improvisation, criado por Steve Paxton. O contact improvisation propunha a exploração do movimento a partir do contato corporal entre dois ou mais dançarinos ”usando o princípio de momentum, peso fluência, confiança, dentre outros”(MISI, 2004, p.99).

A partir do contato no efêmero virtual o princípio de momentum é considerado fluência da conversa e os assuntos onde a confiança está com toda certeza interligada pois com tudo que foi partilhado ambas as partes eram modificadas no caso os movimentos, escolha de música, pensamentos sempre que passamos por algo ou conversa nos atravessa. Como o meu cotidiano que era conhecendo essas pessoas de todos os lugares do mundo participavam da minha rotina e atravessavam eu dia com seus pensamentos e vivências através do *chat*<sup>7</sup> onde eles podem se comunicar através da sua escrita onde leio e posso e me expesso ao vivo por vídeo transparecendo na dança minha vida em e tudo aquilo que me atravessou durante a conversa como Isadora Duncan.

---

<sup>7</sup> Forma de comunicação a distância, utilizando computadores ligados à internet, na qual o que se digita no teclado de um deles aparece em tempo real no vídeo de todos os participantes do bate-papo.

“Na dança contemporânea existe apenas uma verdadeira dança: a de cada um (como reconhece Isadora Duncan em *The art of the dance*: “a mesma dança não pode pertencer a duas pessoas”). As técnicas contemporâneas, tão eruditas e de difícil integração, são antes de mais instrumentos de conhecimento que conduzem o bailarino a essa singularidade. O bailarino moderno e contemporâneo só deve a sua teoria, o seu pensamento e o seu ímpeto às suas próprias forças (LOUPPE, 2012, p. 52).

De acordo com MILLER (2020) o campo do ensino e criação em dança se expande, e os artistas e professores buscam outros fluxos no tempo e espaço. Existe uma gama de práticas corporais que utilizam os jogos de improvisação com temas diversos, que podem ir das críticas sociais aos aspectos lúdicos etc, funcionando como disparos para despertar o sentido e o conhecimento no campo do ensino e pesquisa em arte.

A dança sai do palco tradicional e preenche outros espaços, e vai para as ruas, pátios de escolas, estacionamentos, plataformas digitais etc. O espaço das redes sociais é mais um campo de fomento à criação e, nesta, particularidade, o bigo live é também outro lugar para reinventar a dança por meio da interação, assim como as lives, por exemplo.

Vale ressaltar que o americano Merce Cunningham (1919-2009), foi um dos primeiros a usar os recursos tecnológicos para conceber processos criativos. Há um número significativo de artistas que buscam as plataformas online para a expansão da expressão artística.

A expansão do meu corpo artístico, nesta pesquisa (adaptação) veio com a necessidade de se fazer arte no momento pandêmico. Muitos artistas utilizam o Youtube<sup>8</sup> que é umas das melhores e mais conhecidas ferramentas das plataformas de vídeo.

O Instagram<sup>9</sup> é outro espaço de rede social mais utilizado por influencers, e o mais recente aplicativo virilizado<sup>10</sup> no brasil, o Tiktok<sup>11</sup>, sendo uma das plataformas onde os algoritmos davam mais visualizações e mais oportunidades para contas menores. Todos esses aplicativos foram utilizados em minhas criações, mas, me adaptei melhor ao aplicativo bigo live, onde a interação é focada diretamente na live,

---

<sup>8</sup> Uma plataforma online que permite a criação e o consumo de conteúdos em vídeo via streaming

<sup>9</sup> É uma rede social visual, criativa e interativa. Possibilita o compartilhamento de imagens e vídeos de curta duração

<sup>10</sup> Isso quer dizer que ele foi compartilhado por um número grande de pessoas em pouco tempo

<sup>11</sup> Rede social de vídeos curtos que permite compartilhar clipes divertidos com duração entre 15 e 60 segundos

além de o aplicativo ter um designer especial próximo ao de jogos com vias específicas dentro de sua plataforma onde podem ser utilizados para a interação com o público, sendo este aplicativo ideal para a experimentação.

O conceito de jogo poderia ser aplicado na prática da criação cênica não só como recurso na geração de material criativo, como na improvisação, mas também incorporado como engrenagem e elemento estruturador da composição coreográfica, tornando-a assim permanentemente aberta às novas proposições. Na definição de jogo proposta por Huizinga e relatada por Pinho (2009, p.44 apud Caillois, 1990):

“Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual.”

Em 2020, já experimentando o aplicativo Bigo live, somado aos novos conhecimentos das técnicas corporais de improvisação e dança contemporânea, a etapa seguinte foi colocar em prática pela plataforma virtual, muito do que havia aprendido em sala de aula durante a Licenciatura em Dança. Outra estratégia para improvisar se deu por meio dos estudos do movimento de Laban;

Laban compreendia que o movimento humano, seja na arte, no trabalho, ou na vida cotidiana, é sempre constituído dos mesmos elementos, tendo estudado estes elementos enfocando não apenas a fisiologia mas também as questões psicológicas que acionam o movimento. A Partir destes estudos ele desenvolveu um sistema de notação, a kinetography laban, no intuito de possibilitar a descrição do movimento humano em todas as suas aplicações.(MISI ,2004 P 44)

O estudo e a trajetória do movimento a partir de algumas ações por ele classificadas, entre as quais, andar, balançar, torcer, pular, pressionar etc. Tais ações foram importantes durante a composição improvisada, ou seja, era mais uma articulação do meu repertório pessoal de mover-me no espaço e registrar, simultaneamente, pela tela do celular.

Os processos de improvisação experimentados no campo virtual se alteram a partir das interações entre artista e o público, entre o espaço dentro e fora do aplicativo. Há sempre uma influência nas movimentações, uma busca em suas

possibilidades de se mover no tempo e espaço. Acredito que as preparações em aulas de reconhecimento corporal são de extrema importância, pois cria-se um vocabulário de gestos e movimentos que podem ser ativados no improviso, a depender da situação e do estado do corpo.

No ato do improviso existem momentos específicos que são planejados e pré estabelecidos, como por exemplo, nesta especificidade a música que não surgiu do improviso, pois a mesma estava definida, já a composição coreográfica surgia no instante da ação. Várias situações podem influenciar na criação dos movimentos, seja o lugar, a luz, o som ambiente e, até mesmo as mobílias do meu quarto, local em que estive várias vezes durante a criação online. Tais aspectos só conseguem ser absorvidos se o artista estiver no chamado “estado de prontidão”, ou seja, muito atento ao que o circunda durante a improvisação.

A atenção e a intenção precisam estar no ato da pesquisa, do despertar corporal e, também, em uma apresentação. Este estado corporal amplia o campo sensorial de olhar a dimensão criativa improvisada e, assim, coloca o corpo em constante alerta para reatualizar a dança.

A dança virtual ganha outras dimensões estéticas e é capaz de alcançar tempo e espaço de acordo com os programas dos aplicativos, sobretudo, quando o processo filmado vai para a edição, o editor ou o artista da dança pode alterar, recortar, duplicar, acelerar ou não a velocidade da imagem. No caso desta pesquisa, não havia tempo para edição, tudo acontecia no instante da criação, logo, sem recortes e as alterações se processam no ato do fazer pois é uma forma de improvisar.

“A improvisação depende das escolhas realizadas em tempo real. É garantida a autonomia de todos os artistas envolvidos na composição, visto que todos decidem simultaneamente seu desenvolvimento e formato em tempo real.” (GUERRERO, 2008 P.02)

A improvisação feita na plataforma bigo live acontece ao vivo, em tempo real e, embora a composição dos gestos e movimentos não sejam previamente estabelecidas, pois a dança surge no instante em que sou motivada pela escolha da música, ainda assim, fica sempre alguma informação mesmo que seja no campo da virtualidade, acredito na existência significativa de “entre lugares” (MILLER, 2020), entre quem dança e quem assiste a poética improvisada.

As redes sociais se tornam um espaço de encontro de vivências que acontece entre tantos lugares que nem imaginamos alcançar, dada a extensão da rede tecnológica que atravessa distintas cidades e países. Além da improvisação através do aplicativo, existe algo muito importante que ocorre por trás da tela, ou seja, para entender melhor o aplicativo, é necessário conhecer sobre algoritmos.

De acordo com o site Alura.com<sup>12</sup>, algoritmos são sequências de passos que seguimos com a intenção de atingir um objetivo, pode ser desde atravessar uma rua, praticar uma dança, fazer um bolo ou definir qual critério usar para elaborar uma coreografia, por exemplo.

No desenvolvimento de um algoritmo, devemos definir com clareza e forma precisa o conjunto de regras ou instruções que serão utilizadas para resolver aquele problema em específico. Antes de programar, precisamos saber o que deve ser feito e planejar o passo a passo, ou seja, criar o algoritmo e avaliar se o resultado obtido é a solução esperada. Por tanto, o algoritmo é a receita, ou seja, os comandos em um passo a passo claro e lógico que conduzem as ações para a resolução de um problema ou para atingir determinado objetivo.

## 2.2 O JOGO DA ROLETA NA *BIGO LIVE*

Quando pensamos em roleta relacionado a jogos, nossa mente já se direciona em cassinos e jogos de azar. No Brasil, esses tipos de jogos a partir de 1886 já eram vistos como proibidos, mas mesmo assim por pouca fiscalização era comum encontrar em balneários onde eram significativamente lucrativos, assim criando um contexto difícil para a real aplicação da lei. Mas apenas em 1927 em meio a ditadura militar que foi regulamentado as questões de jogos.

A Roleta Online, utilizada no aplicativo, é um dos jogos mais conhecidos do Bigo Live, pois se tornou um dos símbolos que representam este entretenimento. Em geral, qualquer representação que encontramos em filmes e séries de um cassino tradicional, lá está a roleta.

No Bigo Live, a roleta tem uma função bem específica, pois é através dela que o telespectador conhece o próximo gênero de dança(ballet,funk,carimbó, dança

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/algoritmos-e-logica-de-programacao>

do ventre e tango), no qual através do giro da roleta aparece como desafio. Em outras palavras, a roleta do aplicativo é uma ferramenta totalmente descontraída que torna ainda mais interessante a participação de todos na transmissão da live.

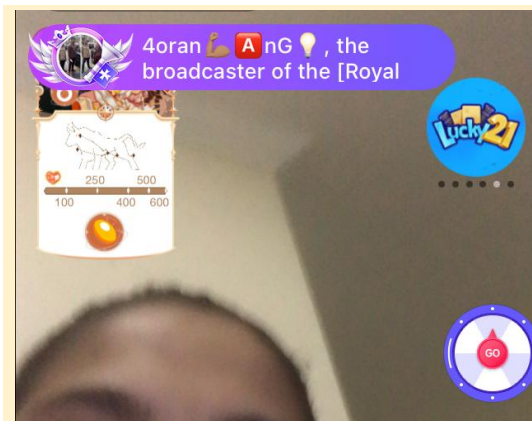
Figura 1 - Roleta adaptada



Fonte: Google imagens. disponível em: <https://blog.bodog.com/sistema-martingale-roletas/>

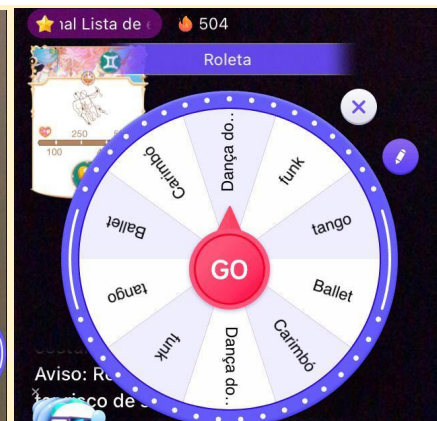
Criei uma adaptação onde moldei o jogo da roleta e para cada espaço na roleta havia um gênero musical no aplicativo Bigo Live fornece um design aesthetic kawaii o moderno trazendo cores mais claras e “fofas” que é literalmente a tradução onde está sendo muito difundida pelo estouro das bandas coreanas que também trazem esse estilo.

Figura 2 - Print da tela do aplicativo



Fonte: Aplicativo Bigo Live

figura 3 - print da tela do aplicativo



Fonte: Aplicativo Bigo Live

O modelo digital é de domínio apenas da host editar e girar e quando está ao vivo aparece com na figura acima fechada, podendo ser aberto pelo público para ver quais os itens que podem cair, assim muitas vezes por si o público já pedi para ser roda quando visualiza o que pode cair, e diferente dos jogos de cassino na minha

live a roleta não tem algo que a pessoa pode perder pois todos os itens são preenchidos com um gênero de dança no qual utilizo que são Ballet, Dança do ventre, tango solo, carimbó e funk.

O que lembra o trabalho incrível de Merce Cunningham e seu dado onde a obra é um produto pronto mas sim o processo em conjunto com o público, onde o mesmo disparava coreografias mas apenas quem tinha esse poder eram as pessoas que assistiam.

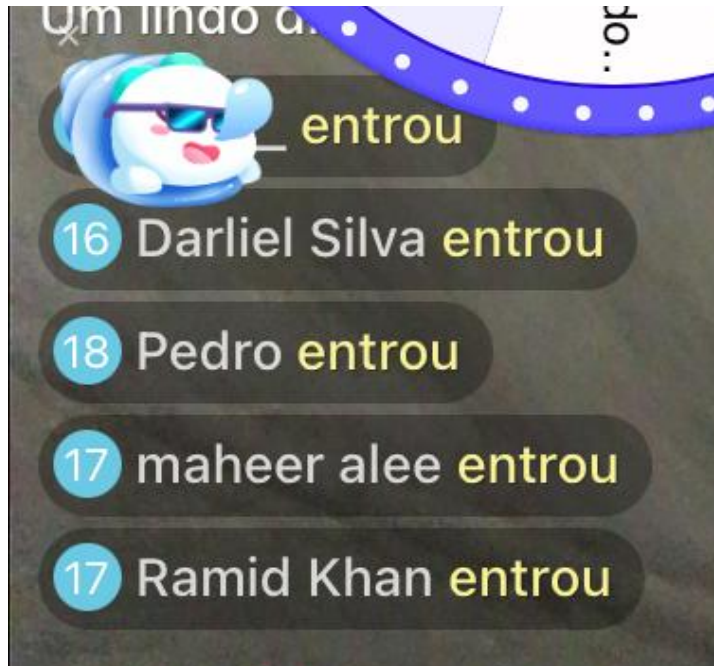
“Com o ‘jogo de dados’, Cunningham põe em cena uma possibilidade dentre um conjunto de possibilidades. O coreógrafo desvincula-se do objeto coreográfico, perde seu poder sobre ele e remete ao acaso como fonte de escolha. A obra constrói-se como possibilidade combinatória. Cunningham prescinde da escolha durante a construção da obra. Movimentos, seqüências e direções no espaço não são determinados por sua vontade, mas pela aleatoriedade de processos lúdicos. A introdução do acaso no processo de criação coreográfica de Cunningham possibilita-nos considerar a construção da obra como processo evolutivo. As noções de processo e de evolução afastam-nos da concepção de um sujeito criador: moldador da forma e do objeto. A aleatoriedade do processo confere uma certa autonomia à coreografia, que, durante sua criação, obedece a um movimento próprio.(Langendonck 2004, p.115)

As lives iniciavam no processo de preparação aquecendo com dança também normalmente fitdance<sup>13</sup> o que é uma empresa que monta coreografias são montadas por especialistas e os movimentos de baixa complexidade para trabalhar o corpo, animando as pessoas ao chegar e crescendo a audiência em média com seis músicas ou sete músicas intercaladas por conversas sobre café da manhã, qual a próxima música que gostariam de ouvir, situações do cotidiano e sobre o que eles gostavam de fazer.Ao todo essa preparação demorava uns 30 minutos deixava meu corpo aquecido, com uma sessão de eletricidade e poder com isso absorvia tudo o que poderia ser transmitido através da escrita do meu público pelo chat que fica sobreposto a minha imagem como vídeo (ao vivo) onde todos podem ver.

Figura 3 - Chat do Aplicativo

---

<sup>13</sup>“ Criada em 2014 pelos irmãos e empresários Fabio Duarte e Bruno Duarte, a **FitDance** é um programa de aulas e ensino de Dança que surgiu com a proposta de levar mais felicidade e saúde mental à vida das pessoas.” informações retiradas do seu site oficial disponível em : <https://www.fitdance.com/sobre#:~:text=Criada%20em%202014%20pelos%20irm%C3%A3os,mental%20C3%A0%20vida%20das%20pessoas.>



Fonte: Aplicativo Bigo Live

Dialogar com o público era importante para capturar tudo o que poderia me ajudar no processo de improvisação, isso significa dizer que a fluência das brincadeiras e conversas descontraídas, também, me atravessavam ao ponto de sentir a conexão com público, este aspecto sensorial era o termômetro para apresentar a roleta de improvisação e começar a instigá-lo para girar a mesma.

Observei que as pessoas que entravam no diálogo, em geral, eram as primeiras a pedir que eu rodasse a roleta para a escolha da dança a ser improvisada. Assim, a dinâmica da improvisação acontecia ligada à vontade do público em me ver dançar e, o acaso pontuava a parada da seta da roleta em uma determinada direção dos gêneros de dança contidos na roleta. Não tinha como determinar o local da parada da roleta, o acaso agia sem que eu e o público tivéssemos qualquer interferência na escolha.

Em alguns momentos, a mesma pessoa pedia para girar a roleta, ou seja, ela jogava mais de uma vez e os gêneros de dança quase sempre mudavam. Havia um intervalo de cinco a dez minutos para conversar com o público que estava presente na tela e, com novas pessoas que no decorrer do processo iniciado entravam na live. Neste momento sempre retornava às conversas com o público, esclarecendo a dinâmica do encontro e, convidando-os a jogar.

A conversa que surgia no intervalo da live, era importante para acalmar a minha respiração, que na maioria das vezes ficava agitada. Neste momento, tinha mais espaço para olhar os comentários no chat, e respondia o que me era possível. Posso afirmar, que entramos em outra esfera de energia, pulsação e diálogos. A minha respiração desacelerou e, senti que o público tinha muitas perguntas a fazer, entre as quais, onde você aprendeu a dançar? Com quantos anos você iniciou a dança? Quais danças você gosta mais? E, até mesmo, perguntas mais pessoais, por exemplo, qual o seu endereço? Qual o nome dos seus pais? Onde eles trabalham?

Minha avaliação acerca dos diálogos na plataforma, foi de que grande parte das pessoas pareciam querer certa proximidade e, não apenas participar do jogo. Ao mesmo tempo, havia a curiosidade de saber sobre a minha vida, de minha rotina, sobre o que eu fazia no meu horário livre. De um lado, notei momentos de afeto e acolhimento e, do outro, o assunto da vida pessoal aparecia com certa frequência. Era preciso filtrar as questões e pensar sobre a resposta para cada uma delas e, sem comprometer a minha vida pessoal.

Ao construir esse elo dialógico, ficava sempre atenta ao tempo para que as conversas não fossem longas, e para não quebrar a fluência que a dança trazia durante a live, então, a estratégia era provocar o público a pedir que a roleta girasse e, assim, seguir na dinâmica criativa com possibilidade da roleta parar em outros gêneros de dança e música. O ciclo de mudanças e de escutas seguiam se alterando a cada movimento da roleta, bem como se alterava a energia e a sequência improvisada.

As afirmações feitas por Oliveira(2010) em seu artigo “Jogo coreográfico: uma proposta de animação cultural na “criação” em dança”, atravessam os diálogos na interface de um produto e produção, no caso, que se modificam por meio do jogo 19 na roleta e, por conseguinte, pela transitoriedade dos elementos da dança improvisada que se deslocam no tempo e espaço.

Vale ressaltar, que no momento da improvisação o público não podia interferir. Esta não interferência tinha a ver com a logística da ação, pois as pessoas se comunicavam pelo chat, e não havia possibilidade de acessar as conversas no momento da improvisação. Os meus recursos tecnológicos não permitiam tal

mecanismo, porém, em outros momentos o público podia, sim, modificar o que estava acontecendo, por exemplo, podia pedir uma música diferente da que eu havia escolhido para improvisar. Eu, escolhia a música, e o público através da roleta determinava, ao acaso, qual técnica de dança seria o estímulo para a minha improvisação.

O jogo coreográfico foi construído de acordo com a interação com o público e com a roleta. À medida em que o público conhecia o aplicativo, o jogo ia acontecendo, e ao término de cada jogada era necessário criar novos estímulos nos diálogos para que o público solicitasse o giro da roleta. Assim a improvisação acontecia e outros gêneros de dança podiam ser acessados:

- CARIMBÓ

O gênero Carimbó **vem** da língua tupi curi e vem do nome do instrumento curimbó assim nos estudos de Vicente Salles (2016, p. 36-37) ele afirma que o

“Carimbó e gambá designam o mesmo tipo de tambor (...) E por extensão designam também duas modalidades de expressão do folclore paraense. No Pará, nos últimos tempos, alguns comunicadores insistem na desinformação da origem indígena do carimbó, como derivado de curimbó, contrariando as lições mais antigas, quase como reivindicação de “branqueamento” da dança de terreiro. (...) É verdade que além dos negros, os tapuias adotaram vastamente o carimbó e seu assemelhado gambá, sendo esta denominação imitativa da maneira da gambá, transportar o filhote sobre seu dorso, um tanto semelhante á maneira do tocador enganchar-se sobre o dorso do tambor”.

Mas minha ideia aqui, não é discorrer sobre o contexto histórico desta dança pois já temos várias pesquisas acadêmicas bem desenvolvidas nesta historicidade. E, sim, apontar o modo como esta dança que habita o meu repertório de movimento, ganhou importância em algumas lives. Ressalto que este gênero não foi um dos primeiros a ser colocado na roleta, mas, fez muito sucesso por ser algo bem diferente das danças apresentadas durante uma das lives.

Em maio de 2020, meio a pandemia do Covid -19, coloquei pela primeira vez o carimbó como um dos itens da roleta, depois de ter me apresentado em uma live house com o carimbó, com a saia rodada, a flor no cabelo e cores chamativas como vermelho amarelo. Começaram a surgir as seguintes perguntas: de onde era essa dança? Como aprendi a dançar? Se era fácil? Havia curiosidade das pessoas que

não conheciam este tipo de dança, e, assim, fui contando a história de minha família que é muito ligada ao carimbó e, percebi o quanto o meu contexto fazia diferença.

No Pará, dançamos o carimbó desde os tempos mais remotos até a fase adulta. As características coreográficas de dançar descalço, arrastar o pé no chão, a soltura do quadril, a saia rodada e florida etc, provocavam interesse no público e, 20 algumas pessoas escreviam no chat, que tinham tido vontade de dançar o carimbó. Acredito que este aspecto foi relevante para difundir, mais ainda, a nossa cultura, para partilhar a singularidade dos gestos e movimentos desta dança popular.

A roda de carimbó é comum no território paraense. Homes, mulheres, jovens e crianças, podem dançar. Há rodas que são feitas por grupos folclóricos em apresentações em bares, restaurantes, feiras etc, e, após a sua apresentação, o público quase sempre é convidado a entrar na roda para dançar. Neste momento, a roda fica mais livre, sem coreografia predeterminada e, cada pessoa tem a autonomia para organizar os passos do carimbó como quiser.

Os passos característicos desta dança são aprendidos de forma orgânica, em geral, passado de geração à geração, seja no convívio familiar, no grupo escolar etc, o fato é que dança-se o carimbó como um acontecimento imanente à nossa corporeidade. É uma dança que apreciamos de forma natural, observando, reproduzindo alguns passos e assim, registra-se na nossa memória corporal.

Este gênero de dança sempre fez parte de minha cultura familiar, e dançá-la na plataforma bigo live, foi mais um modo de apresentá-la para pessoas, inclusive de outros países. Notei que neste processo tinham pessoas que sempre entravam na live, era quase como formar uma família, pois todos os dias e no mesmo horário apareciam, e me ajudavam a criar uma rotina nesta pesquisa. Quando a roleta parava no carimbó, eu escolhia a música mais antiga do grande Pinduca, compositor e cantor paraense, muito conhecido no cenário artístico local e nacional. Ressalto que nem sempre durante a live, usava a saia rodada, em geral, nas apresentações livres, as pessoas dançam sem o figurino específico da dança.

No momento em que a roleta girava, devo confessar que às vezes, fiquei ansiosa para saber sobre qual gênero seria a próxima improvisação. Em algumas lives, quando a roleta parava no carimbó, era uma festa entre o público e, no chat,

os comentários diversos, entre os quais, “vamos lá, mostre de onde você veio” ou “essa live sim tem conteúdo”.

- FUNK

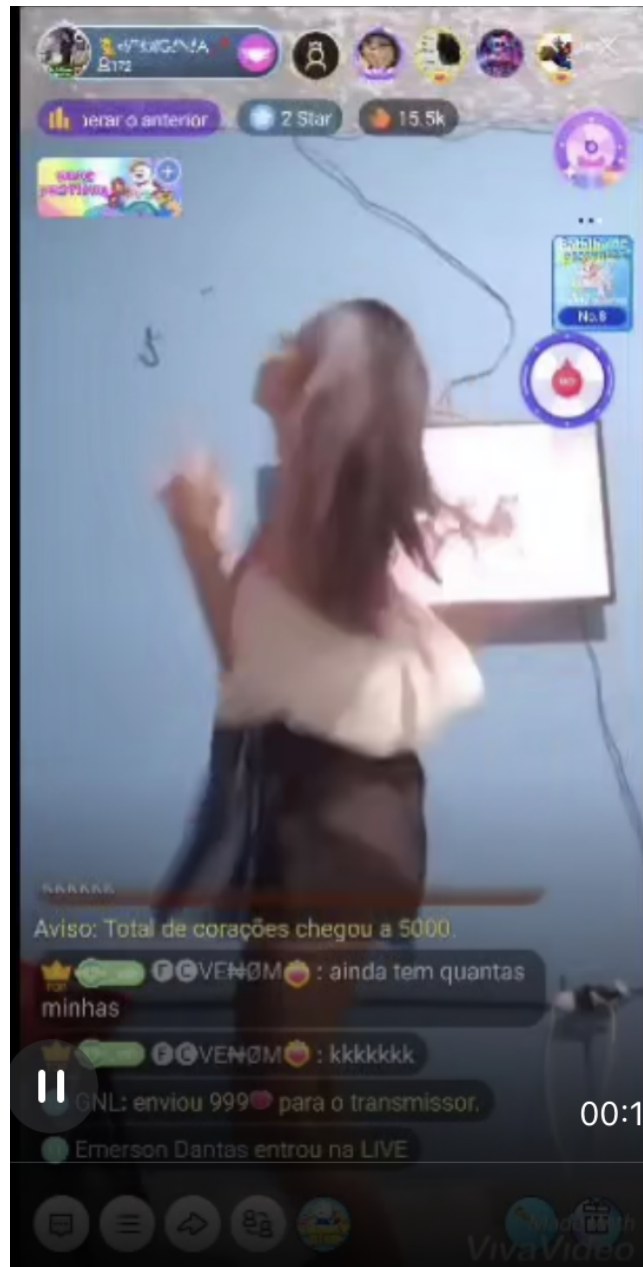


Figura 5: print da tela dançando funk

Funk é um gênero musical com ritmo forte e que teve origem nos Estados Unidos nos anos 60, e foi criado através de uma mistura de outros gêneros musicais afro-americanos, como o jazz, blues e soul. com vários compartilhamentos entre a cultura negra, cultura brasileira e as modificações nas primeiras apresentações no final da década 80.

[...] tem origem na junção de tradições musicais afrodescendentes brasileiras e estadunidenses. Não se trata, portanto, de uma importação de um ritmo estrangeiro, mas sim de uma releitura de um tipo de música ligado à diáspora africana. Desde seu início, mesmo cantando em inglês, o funk foi lido entre nós como música negra, mais próxima ao samba e aos batuques nacionais [...] Portanto, contar a história do funk carioca não se restringe a rememorar a chegada do soul e dos bailes Black no Brasil, mas envolve a percepção de que essa música negra estadunidense foi incorporada aos ritmos que já pulsava na formação cultural da nossa sociedade (FACINA, 2009, p. 3-4).

Em particular, no qual conheci brincando, foi praticado com minha irmã, mãe e tias, onde me encontro com esses momentos de descontração ao dançar este ritmo. O gênero de dança é muito animado e não tem muitos deslocamentos e o tronco é o foco, no caso o rebolado, assim a parte mais periférica do corpo é atualizada para compor transições e movimentos diversos que vem saindo dos sincretismos com outras danças.

No momento que tocava funk era sim uma performance sensual não tinha como não ser pois o mesmo traz a “sensualidade”, “o ser mulher poderosa” e o “só depende de escolhas minhas” eram o que traziam as músicas que colocava para serem ouvidas e dançadas não era absolutamente para as pessoas que me assistiam e sim sobre mim, e meu corpo, e como ele se move e o que aquilo causa na minha auto estima.

Minhas referências do gênero musical em 2020, que era o momento em que fazia lives de forma mais frequente, eram Lara silva, luiza souza, anitta lexa e groove. Desde já só formada por mulheres e drags que tem em todas as suas músicas usam para exaltar a vontade das mulheres, neste item da roleta era o momento que mais dançava olhando para a tela e os recortes que ela poderia fazer que me favorecessem.

No início a dançar de tênis, pois antes dançava funk apenas descalça e isso me fez perceber que estava machucando minhas articulações, pois a força que eu colocava no movimento tinha uma reação muito além do que meu músculo antagonista (que é a resistência para não causar lesões nas articulações) podia suportar. Assim, percebendo esse incômodo, fiz diversas mudanças não só com relação ao tênis, mas também decidi trocar os movimentos para não prejudicar minha ‘saúde e buscar um espaço maior para a minha movimentação.

- TANGO

O tango é um gênero de dança e música tradicional da Argentina. É considerado um importante símbolo cultural desse país e apresenta enorme carga emocional e dramática. A dança é feita em pares e para realizá-la é necessário habilidade e expressividade. Isso porque as coreografias possuem certo grau de complexidade e transmitem sensualidade, paixão e tristeza. Mais resumidamente, o tango é um estilo musical e uma dança a par, que tem forma musical binária e compasso de dois por quatro. A coreografia é complexa e as habilidades dos bailarinos são celebradas pelos aficionados, assim vamos entender um pouco da história desse gênero de dança.

“Estamos certos se dissermos que no nascimento do tango participaram compadritos e negros. “Compadrito” era o jovem de condição social modesta que vivia às margens de Buenos Aires. Nos lugares habitados e freqüentados por negros, se introduziu os compadritos, que ansiavam o “candombe” de rua, a dança “afro” que ainda se dançava em diversos centros rioplatenses. Nestes redutos negros foi inventada a milonga, introduzindo os “cortes” e as “quebradas”, O “corte” consistia em cortar a marcha do candombe nos desfiles de rua, e as “quebradas”, em sensuais quebras do corpo, que faziam no corte da marcha. De modo que ‘cortes’ e ‘quebradas’ passaram a designar praticamente a mesma coisa”. (ARANÍBAR, 1999, p. 19).

E de acordo com o autor Avelino Romero (2012) o tango se desenvolve de acordo com o processo de crises e a modernização da argentina entre 1880 a 1930, no qual foi repudiada pela elite entre 1910 a 1950 a nova assimilação do gênero com o crescimento do país e a melhora do bem estar da população.

De acordo com o portal de notícias do G1<sup>14</sup>, o tango quando surgiu tanto no Uruguai, Argentina e até no Brasil, era uma mistura de valsa, polca, habanera com a cultura africana”, conta Ney Homero, autor do livro “Tango – Uma Paixão Porteña no Brasil”, que aponta Ernesto Nazaré e Chiquinha Gonzaga como os pioneiros do ritmo no Brasil. Segundo ele, a maior produção nacional aconteceu entre 1870 e 1895, época em que, só Nazaré tinha mais de 90 partituras de tango.

Ainda de acordo com o site, Ney Homero explica que o que se chamava de tango brasileiro era o que depois veio a ser o chorinho, com o compasso quaternário e instrumentos como cavaquinho, pandeiro e clarinete”. Enquanto isso, na Argentina, o ritmo evoluiu pela cultura rioplatense e caracteriza o que hoje conhecemos como tango propriamente dito.

---

<sup>14</sup> Disponível em:

<https://g1.globo.com/Noticias/Rio/0,,AA1359178-5606,00-SAIBA+MAIS+SOBRE+A+HISTORIA+DO+TANGO+NO+BRASIL.html>

Já de acordo com o site Artcetera.art<sup>15</sup>, o Tango brasileiro é o que chamamos de Maxixe. No fim das contas, esse é um mix do Tango tradicional com Polca, Lundu e Habanera, tudo junto e misturado. Por aqui, o ritmo se consolidou no início do século XX, tendo como destaque o compositor Ernesto Nazareth. Além disso, vale destacar que o brasileiro Alfredo Le Pera escreveu canções famosas na história do Tango. Por exemplo, podemos citar a música “Mi Buenos Aires querido”, que ganhou o mundo na voz de Carlos Gardel.

Por fim, a história do Tango envolve as características da música e da dança em suas particularidades. Por isso, os principais pontos que unem as expressões artísticas ficam evidenciados na melancolia, no drama, na paixão e na sexualidade.

Para dançar o tango, por meio do aplicativo Bigo Live, utilizava sempre sapato de salto alto, o qual tinha uma aderência maior na lajota. O salto era preto e tinha uma presilha atrás de laço, com ponta fina e tinha uma abertura atrás, me deixando mais segura para ter mais liberdade de movimento.

A dança rabiscava o chão durante a apresentação e, assim conseguia ver as figuras desenhadas no piso, as quais sempre eram diferentes mesmo que eu dançasse a mesma música ou pensasse que estivesse repetindo os mesmos movimentos. Pois tive uma experiência com o gênero a oito anos atrás durante a feira de cultura no ensino médio da Escola Pequeno Príncipe Avante, onde apresentamos uma coreografia básica de tango. Embora seja uma dança, em geral, dançada a dois, ressalto que pela primeira vez experimentei fazer um solo na plataforma bigo live.

Na cena contemporânea, há inúmeros processos criativos de tango, que são realizados em conjunto e solos e, que não necessariamente utilizam o tango em sua forma mais tradicional. Durante esta pesquisa consultei alguns vídeos no canal do youtube onde encontrei vídeo da artista e coreógrafa Oxana Yelagin, que apresenta um conjunto de doze mulheres, dançando tango, porém sem contato no sentido de ser um par, e os movimentos eram sempre contínuos, sinuosos, leves, além disso, elas estavam descalças e com um vestido abaixo do joelho.

---

<sup>15</sup> Disponível em:

[https://artcetera.art/musica/historia-do-tango/#4\\_Como\\_aconteceu\\_a\\_historia\\_do\\_Tango\\_no\\_Brasil](https://artcetera.art/musica/historia-do-tango/#4_Como_aconteceu_a_historia_do_Tango_no_Brasil)

Encontrei um vídeo da artista Tekla Gogrichiani, da Argentina, onde em seu canal mostra vários conteúdos em vídeos sobre a técnica do tango, seja em par ou solo, ela não necessariamente ensina em seus vídeos, mas demonstra a técnica do tango solo em contato com uma parede e com um ponto de referência para o qual seria seu par. Em todos os seus vídeos a artista foca muitas vezes na perna e o salto que usa chama a atenção para os movimentos precisos.

Ao girar a roleta e cair no ritmo do tango, era ajustado o recorte da câmera, deixando de cima para baixo, captando assim mais as pernas por inteiro, tirando do foco o rosto e, sendo assim, propiciando que os telespectadores enxergassem os riscos que tinham sido confeccionados pela dança no chão.

Se, por um acaso, em uma mesma live caísse tango por mais de uma vez, eu tinha um mapa do que já tinha sido traçado na primeira coreografia e por ser um experimento muito recente, estava formando em conjunto com os vídeos de coreografias de tango. Então, tinha que ter um olhar mais aguçado para tentar não repetir tanto os mesmos passos, já que tinha um repertório pequeno de movimentos.

As inúmeras lives contribuíram para que em apenas dois meses, meus movimentos e as experimentações ganhassem mais velocidade de organizar a estrutura coreográfica na improvisação.

- DANÇA DO VENTRE

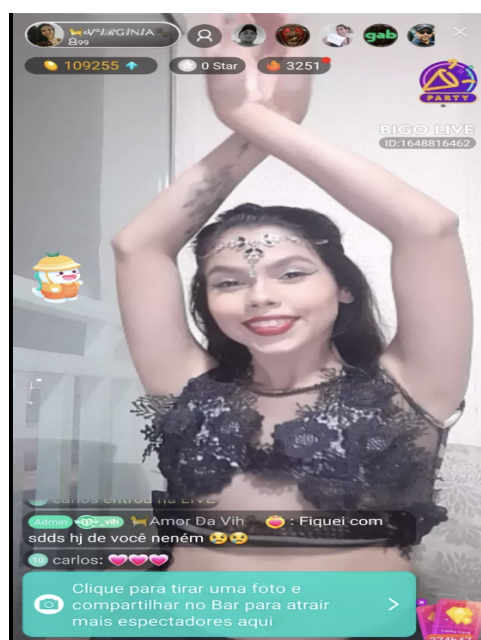


Figura 6: print da tela dançando dança do ventre

“No Brasil, a dança do ventre está cada vez mais presente, principalmente na vida das mulheres, que a buscam como uma das muitas alternativas de prática corporal. Sua história aqui ainda é recente e está associada à vinda de imigrantes árabes, em sua maioria libaneses e sírios. Em meados da década de 1970, novos imigrantes vieram para o Brasil, os quais se concentraram principalmente no Estado de São Paulo, sobretudo na capital”.

Nos anos 90, a dança já estava bem difundida e surgiram cada vez mais escolas, como a rede de escolas Luxor e eventos como o Mercado Persa, o qual é visitado anualmente por alunos e professoras de diversos estados. Neste percurso, a dança passou por transformações e adaptações, adquirindo novas técnicas e estilos.

“No Brasil, a dança do ventre se popularizou muito, especialmente com a repercussão obtida após a novela “O Clone”. Através da novela, o público pode ver alguns tipos de roupas utilizadas e alguns elementos da dança, bem como a utilização da mesma em festas, como as de casamento”. (AGUIAR, 2009 P.4)

De acordo com o site Brasil Escola<sup>16</sup>, quando a dança ganhou popularidade no Brasil, algumas características eram vinculadas a ela, o que atraía ainda mais as mulheres para a prática: 1) acreditava-se que o exercício da dança do ventre estimulava a feminilidade nas praticantes; 2) que a prática da dança estimulava uma face da religiosidade feminina, estimulando o lado místico da mulher; 3) que como qualquer outro tipo de atividade física, traria benefícios ao corpo e à saúde.

Independente de estimular o misticismo feminino, o fato é que a prática da dança do ventre traz, sim, muitos benefícios à saúde – quando praticada regularmente – e estimula, sim, a feminilidade, uma vez que os trejeitos utilizados na dança passam automaticamente aos trejeitos do dia a dia.”

Há pouquíssimos documentos e registros que possam esclarecer onde, de fato, se originou a Dança do Ventre e por esse motivo que existem várias teorias e hipóteses diferentes sobre a real origem desta Dança Milenar que atrai muitos praticantes até hoje.

Então, minhas referências de dança do ventre iniciaram na faculdade, com uma colega de turma, chamada Anicee do Carmo. Ela tem experiência e estuda este gênero de dança, em alguns momentos ela organiza oficinas de dança do ventre, e

---

<sup>16</sup> Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/danca-ventre.htm#:~:text=A%20dan%C3%A7a%20do%20ventre%20ganhou,da%20Rede%20Globo%20de%20Televis%C3%A3o.>

uma vez ou outra se apresentava nos espaços da faculdade. Assim consegui ter algumas aulas através de oficinas e a compreender que na verdade não é apenas um gênero de dança, mas, compreendo que há um compilado de alguns gêneros de danças árabes em algumas coreografias. Mas meu maior contato com dança do ventre foi nas aulas na Escola de Dança Paula Lisboa, lá, tive a possibilidade de cursar os níveis iniciante e intermediário. Essas aulas aconteceram online, no ano de 2020. Naquele período treinamos coreografias, ensinadas de forma mais esmiuçada, desde a musicalidade até os tipos de movimentos desenvolvidos em cada tipo de música.

As aulas de dança do ventre só apareceram nas minhas lives, após o meu aprendizado dos passos básicos e alguns mais técnicos. Ressalto a importância do aprendizado acerca de determinadas técnicas de dança, pois existe em seu conteúdo signos estéticos específicos para cada tipo de composição em dança.

Ao adicionar a dança do ventre na roleta, aumentou muito a vontade das pessoas em querer jogar. Este fato melhorou a audiência e, por muitas vezes, fiquei em evidência na plataforma, pois o ritmo era um dos mais queridos e solicitados, chegava muitas vezes a competir com o carimbó. Quando ao girar a roleta e caía o gênero de dança do ventre, antes de iniciar a dança, eu costumava amarrar um lenço ou uma blusa na cintura para ajudar no movimento, pois ficava mais visível e, como tinha pouca experiência na época, normalmente, usava as mesmas músicas da aula, além disso, utilizava, também os movimentos no qual eu já tinha domínio, mas sempre 26 mudando a sequência, níveis e direções da coreografia para se diferenciarem a cada vez que caía no gênero.

- BALLET

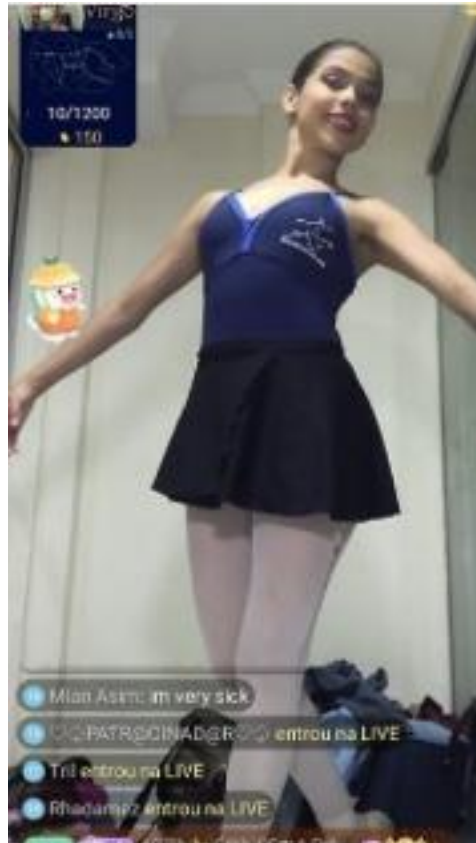


figura 7: print dançando ballet

De acordo com o artigo História do balé (da corte renascentista à terra de Cassiano) (2006), o mesmo nasceu justamente na Itália, em pleno renascimento. Sua origem remonta às apresentações de um estilo teatral conhecido como pantomima, no qual os atores só se expressavam através da fisionomia e de movimentos corporais, normalmente sem preparo prévio. Contudo, as composições dos balés, são todas previamente ensaiadas e tudo muito bem marcado em sequências fixas.

Os principais postulados do balé se resumem na posição ereta, na prática do en dehors – giro exterior dos membros inferiores, e o corpo com movimentos bem realizados na vertical. O ser humano sempre se expressou através da dança, mas o balé nasceu no fim do século XV, exatamente na cerimônia de casamento do Duque de Milão com Isabel de Aragão. Logo depois, esta arte também floresceu na França, em outra festa nupcial, desta vez celebrando a união entre Catarina de Médicis e Henrique II, em 1533. Neste momento, vários espetáculos foram importados dos italianos.

A experiência foi tão marcante para a rainha que, em 1581, ela criou o Ballet Cômico da Rainha, para uma nova aliança matrimonial, a de sua irmã. A partir de então, a França tornou-se o cenário ideal para o florescer desta dança. Neste país, em 1661, instituiu-se a Academia Real de Dança e, em 1713, foi inaugurada a Escola de Dança da Ópera. O Balé revestiu-se de uma aura nobre, uma vez que até mesmo o Rei Luiz XIV, em sua infância, chegou a cursar aulas desta dança clássica, exibindo-se diante da Corte ao completar 12 anos. Algum tempo depois, o monarca criou a Académie de Musique et de Danse, eliminada em 1780.

No Brasil, o primeiro espetáculo de balé clássico foi montado em 1813, no Rio de Janeiro, nos palcos do Real Teatro de São João, com a direção de Lacombe. Mas, esta arte só floresceu no Brasil no século seguinte, com a celebração das companhias russas de Diaghilev e de Pavlova, na mesma cidade, só que agora no Teatro Municipal.

O meu contato inicial com o ballet foi na Escola Vera Cruz, as aulas eram feitas em um salão de festas “império”, localizado na avenida Augusto Montenegro ao lado do conjunto Jardim Sevilha, era algo improvisado e semelhante a um projeto social, com mensalidade bem abaixo do que se cobra nas escolas em Belém. Havia uma sala com linóleo (piso específico para aulas de dança) e o acompanhamento da professora Anny Érika Franco da Cruz, que ensinava o método Vaganova 3º ano (todas as alunas eram ouvintes), dediquei-me durante um ano e, como culminância de nossas aulas dancei o espetáculo Sobre. Essa experiência e vivência durante as aulas foram importantes não só para aprender dança, mas, a condução da aula e a postura da professora contribuíram na minha formação como artista e, por conseguinte, como docente.

No ano de 2016, com o objetivo de estudar para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), tive aulas particulares com a professora Mayra Bemerguy, bailarina extremamente experiente e professora na Escola de Ballet Jackeline Mendes, no método Vaganova. Neste mesmo ano, tive a culminância com o desenvolvimento do exame de habilidades, o qual era obrigatório no processo avaliativo para o ingresso na licenciatura em dança na UFPA.

Este breve relato acerca de minha experiência no ballet, abriu espaço para a inserção da técnica na roleta. Eis, portanto, mais uma técnica de dança que se

movia na improvisação. O corpo em suas memórias registra uma gama de variedades de gestos e movimentos de distintos métodos e, para a improvisação, quanto mais rico for o repertório de movimento, mais substratos temos para fazer a dança no aqui e agora.

O jogo da improvisação na plataforma bigo live, emergia das distintas técnicas de dança, cada uma com seus códigos específicos, todavia, no ato do improvisado era possível acionar algum movimento que, não necessariamente correspondia ao indicado pela roleta. Isso significa dizer que há uma liberdade para estruturar a sequência dos movimentos, cada corpo cria a dança do seu jeito, no seu tempo e espaço, assim mostro o espaço convencional no qual me apresento.

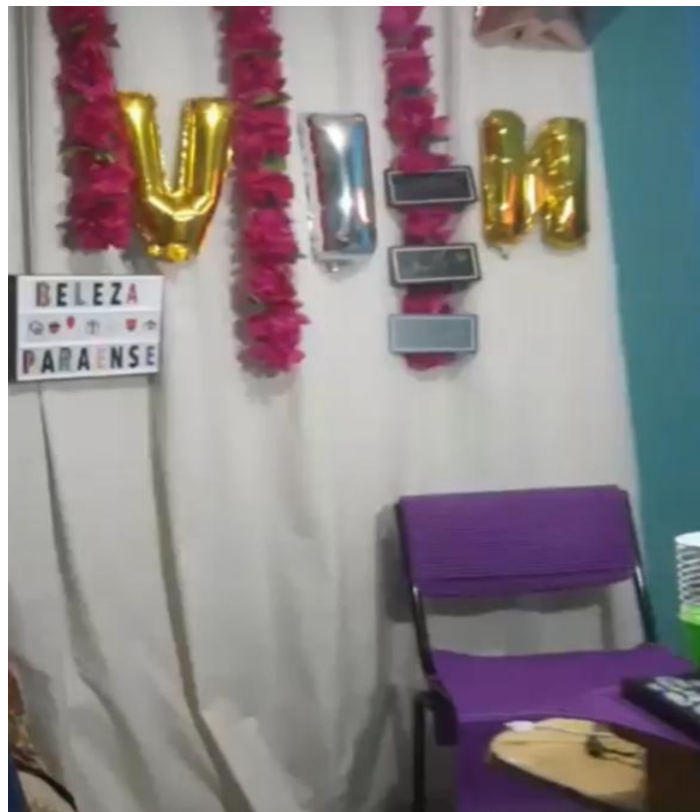


Figura 8: cenário das lives 2020

### 2.3 APRENDENDO NO INSTANTE DA CRIAÇÃO EM DANÇA NO APLICATIVO BIGO LIVE

A tela capturada pela câmera de um celular, equipamento que utilizava durante este experimento, era determinante para compreender o espaço na interação com o público. A improvisação feita neste quadrante, ora deixava os

movimentos visíveis e ora não visíveis. Havia momentos em que a dança entrava e saía da tela do celular sem que o público pudesse ver ou via apenas fragmentos da dança.

Neste contexto, a minha atenção ficava muito ativada, pois o espaço do meu quarto onde fazia o processo, por vezes, também limitava a minha movimentação. Assim, aos poucos fui entendendo o limite do espaço e a distância e posição do aparelho de celular. O que não era captado pelo aparelho era como se estivesse na “coxia”, tal qual aquele lugar que divide as laterais de um palco de apresentação, em que o artista fica escondido do público. A aproximação com este lugar se deu pelo fato de poder utilizar deste artifício para entradas, saídas e efeitos diversos na relação com o público no dispositivo.

As mobílias do quarto se transformaram em cenário e as mesmas ficavam bem próximo de onde eu me deslocava e fazia a gravação, logo, a liberdade dos movimentos eram mais periféricos como braços, pernas e cabeça e o centro do tronco, por este motivo, os gêneros de dança também eram escolhidos com mais atenção, pois além de eu já ter estudado determinados gêneros, os movimentos predominantes precisavam ser do tronco, como a dança do ventre, o tango, o funk, o carimbó e o balé, por exemplo.

Cada corpo tem o seu repertório de gestos e movimentos e, o peso corporal é um dos principais elementos da auto escuta para melhor fazer a passagem de um movimento para o outro, para transferir o corpo no espaço na busca de outras posições em total relação com a gravidade que é algo bem específico de cada forma que o corpo adota no espaço. Cada um tem um peso específico, apesar de demonstrar ter a “mesma” força e intenção, a ação e reação dependem muito do peso do seu corpo e a relação que se tem consigo mesmo.

Essa relação foi muito intensificada na disciplina de Técnicas e Escolas de Dança III<sup>17</sup> durante as aulas na licenciatura. Em dança, estudar a trajetória do movimento é importante para outras descobertas no processo de ensino e criação. Neste processo, o meu tempo de experimentação e interação no aplicativo variava

---

<sup>17</sup> Estudo interdisciplinar de diferentes técnicas corporais, objetivando a investigação de novas possibilidades de recriação dessas técnicas na dança contemporânea, a partir dos movimentos artísticos dos anos 60.

entre quatro a cinco horas por dia de trabalho online, este tempo foi importante para compreender e a trabalhar com *live streaming*<sup>18</sup>

A cinesfera, desenvolvida por meio de minhas articulações, os movimentos, os quais eram relativamente pequenos, devido ao espaço não dar abertura para maiores movimentações. Os movimentos foram realizados nos níveis baixo, médio e alto. O elemento espaço na composição coreográfica é um dos mais importantes para dinamizar o processo criativo.

“Em seus estudos do movimento, Rudolf Von Laban desenvolveu a ideia da kinesfera, ou cinesfera, enquanto espaço de atuação do corpo do bailarino no entorno do corpo do ser movente. Esta esfera cerca o corpo esteja ele em movimento ou em imobilidade, e se mantém constante em relação a ele. Esta ideia de kinesfera pode, à primeira vista, parecer limitada, presa dentro das características euclidianas de sua estrutura, mas ela vai muito além das medidas de um corpo, pois seu constante movimento, mesmo a níveis microscópicos, provoca mudanças e transformações neste espaço de possibilidades”. (MOTTA, 2012 P.3)

A pesquisa de movimento se deu algumas vezes no níveis baixo, utilizei um tapete para não estar em contato com o chão, pois neste plano estava em foco um jogo de movimentos de pernas, o que não necessariamente é um gênero específico, mas uma experimentação onde as articulações do quadril e joelho eram o que mais trabalhavam, já a planta dos pés dificilmente tocavam no chão e sempre estavam esticados em ponta, o que dava uma sensação de pegar diversos movimentos do Balé, como o passé, por exemplo.

No instante em que a improvisação acontecia nos níveis para o alto, ou seja, quando eu estava em pé, e também quando o movimento surgia mais na horizontalidade, os meus pés estavam mais em contato com o chão na lajota, o que dava uma sensação mais fria.

A experiência de dançar na frente da tela do celular, além de trabalhar a estética do movimento, ainda tinha o fato de dançar no enquadramento da tela, ou seja, havia o espaço delimitado da tela. O desafio era sempre o caminho a escolher para que o processo fosse interessante para quem assistia a improvisação do outro lado virtual.

---

<sup>18</sup> Live streaming refere-se à média de streaming simultaneamente gravados e transmitidos em tempo real.

O processo de espelhamento entre as imagens dançadas e vistas pela tela foi imensamente importante para visualizar a figura formada e, entender qual movimento que iria ser feito em seguida, logo, essa possibilidade de ver os movimentos tiveram consequências enormes, não só para acompanhar meu repertório de movimento, mas também o trabalho que se faz para colocar a câmera (os ângulos) a focar e mostrar que o trabalho precisa ser bem aproveitado para que ofereça visões de diferentes dimensões, sobretudo para o espectador.

Ressalto mais uma vez, que a tela virtual em meio a esta pandemia foi um meio de suprir a necessidade da rotina da maioria da população, pois muitas pessoas não tiveram a oportunidade de realmente ficar isoladas, por isso todos, de alguma forma, tiveram que adaptar suas vidas a um avanço tecnológico quase que forçados. “Em tempos de quarentena, as casas tornam-se locais de trabalho, palco de apresentações artísticas, de estudo e de lazer, onde houve um desvio da rotina que enquadrava telas diversas” (MILLER, 2020, p. 64).

Há muitas possibilidades de uso dos aplicativos tecnológicos. Acredito serem incomparáveis as práticas que fazemos online para as práticas presenciais, afinal, ambas possuem suas especificidades e é preciso entrar em um certo acordo para que o produto estético resultante desse encontro entre o virtual e o real, se apresente como algo significativo.

Outro fator relevante neste processo foi perceber o quanto a qualidade do aparelho tecnológico influencia no resultado artístico. Nesta pesquisa todo o processo artístico aconteceu pelo enquadramento do meu *smartphone*, e, mesmo não sendo um equipamento de alta qualidade, ainda assim, foi possível interagir com o público. Os gêneros de danças selecionados e dançados um por vez, a partir da escolha das pessoas que estavam na sala, ajudavam no estímulo para que eu criasse a dança improvisada. O local em que eu improvisei era pequeno, o que também influenciava em minha movimentação, além disso, o enquadramento da tela, também, às vezes limitava o meu deslocamento no espaço. Contudo, era possível às vezes, olhar na tela a dança em tempo real, este fato exigia maior atenção no espelhamento.

“O objetivo não é simular estar em um espaço ideal, num amplo estúdio de dança, mas observar onde estão agora, as características,

as especificidades, dimensão, cores, temperaturas, iluminação e dança em relação a esse lugar real”. (MILLER, 2020, p. 69)

Oportunidades criadas pela expansão da internet, no que se refere aos processos artísticos, é infinitamente do campo da subjetividade criativa e, isso tem sido um lugar cada vez mais usado na poética em diferentes áreas da cena. Ressalto, que esta expansão também alterou o modo do público se relacionar com o produto artístico e com os aplicativos. Podíamos pensar que somos um corpo app, de acordo Katz:

“Corpo apps/vida apps. Apps = applications programs. Estamos lidando com a vida com o corpo como se eles fossem agora “ programas aplicados”, que podem ser desenhados. As explicações de “ como” reprogramar variam, por isso vivemos no estado de sempre alerta para não perder qualquer mudança nas instruções” (KATZ 2015, p. 240).

Partindo do pensamento de Katz, acredito que cada corpo possui uma programação que nos deixa alerta para o que está por vir. O corpo app, você cada vez mais conectado às plataformas virtuais, quer seja para resolver demandas do cotidiano ou cênicas, em algum momento tem alguém conectado à internet.

O movimento nas redes sociais é intenso, e na tela tem informações do mundo sobre qualquer assunto, social, econômico, político, doméstico, artístico etc. Vale apenas citar a plataforma *google*, como um grande espaço de pesquisa de distintos assuntos que é acessada por inúmeras pessoas de distintos países. Existem algumas plataformas que trabalham com moedas, e algumas pessoas conseguem ganhar dinheiro quando acessam com muita frequência o espaço virtual.

Grande parte de minhas tarefas estavam resumidas em vlogs, onde a forma de interação com o público se tornava próxima e, conseqüentemente, conheci formas de criar conteúdo de dança. Com isso, os “fãs” denominado pelo aplicativo se tornavam cada vez mais próximos, chegando a se tornarem suportes, pois conheciam nossa história e formas de desenvolvimento no aplicativo, além de nos dar presentes (que no final do mês eram contados e, então, se formava o salário). O funcionamento do aplicativo é a partir do mecanismos de compra das moedas virtuais que na bigo live é chamada de “diamante” onde as pessoas podem a partir dessa moeda comprar presentes que são *gifs*.

“GIF é acrônimo de *Graphics Interchange Format*, um formato de imagem bitmap que foi introduzido em 1987 pela empresa de internet *CompuServe* e, desde então, teve sua utilização na *web* generalizada,

devido a seus requisitos computacionais mínimos e grande portabilidade. Animações simples podem ser representadas por meio de um *GIF*, na medida em que várias imagens (quadros) no arquivo podem ser incluídas com atrasos de tempo (*delay*). Um arquivo *GIF* animado é então uma composição de quadros que são exibidos em sucessão contínua. A informação global no início do arquivo se aplica por padrão a todos os quadros. Por padrão, uma animação mostra a sequência de quadros apenas uma vez, parando quando o último quadro é exibido”. (MIGLIOLI & BARROS, 2013, p.71).

Na compra das moedas, na mesma hora o *gif* é liberado na tela na frente da host e, normalmente, não é avisado e, então, há sempre uma emoção muito grande. Qualquer pessoa pode abrir a live e conquistar presentes acumulando e conseguindo sacar. Pois ao ganhar um presente automaticamente esse *gif* se torna em *beans* que é a moeda de troca, por exemplo, ao ganhar 250 *beas* é equivalente em a 1 dolar no o valor dólar vigente no dia do saque.

Existem pessoas que são contratadas pelo aplicativo como influencer, cuja função é criar algum tipo de conteúdo para que as pessoas queiram ficar mais tempo online, e assim, melhorar o movimento no aplicativo, pois se ganha por “produção”. Se alcançar a contagem desses *beans*, por exemplo, batendo a meta de 10.000 *beans* 32 ganha-se 115 dólares de “comissão” e mais a conversão normal, e se caso não bater a meta estabelecida, a pessoa ganha apenas a meta da conversão dos *beans* para o dólar.

A roleta na improvisação era um jogo pago, e para ser girada para desenvolver a dança foi especificado um valor em 250 diamantes. E se tornava prático e as pessoas entendiam que este projeto de apresentação no efêmero virtual tinha um conteúdo através do jogo pensado e estudado para acontecer, não só a dinâmica em si mas o investimento por trás dos gêneros de dança e o investimento do meu tempo dedicado à plataforma.

Em relação ao contato com o público, havia um tempo considerável para conhecê-lo e, ter uma fluência de jogadas na roleta e, posteriormente, gerar confiança para alguém pagar pela apresentação. Tudo era um jogo entre quem dançava e quem assistia, era preciso improvisar com organicidade para valer a pena para quem assistia pela tela. O estado de prontidão do corpo era acionado tanto para improvisar quanto para perceber a reação do público na plataforma. É um campo de processo criativo na internet que dialoga com diferentes pessoas com distintos saberes, histórias e brincadeiras, por exemplo. As conversas e os jogos

disponibilizados pela plataforma online, no caso deste estudo, tem conexão com as minhas experiências em dança.

“O jogo na improvisação em dança consiste em uma preparação básica do aluno para sua formação de dançarino, intérprete sensível e observador; auxilia no desenvolvimento da sensibilidade, criatividade, inteligência e capacidade de reação e combinação com estímulos diversos propostos pelo professor/coreógrafo”. (GELEWSKI, 1973, p. 4-5).

Os jogos do aplicativo como, por exemplo, a “roleta”, foram um dos mais utilizados na pesquisa depois do contato com o chat, servindo para envolver-me com o público e assim chamar atenção, e no contato com eles, mesmo que virtualmente, se observou tendências, gostos e movimentos através do enquadramento do celular. Esses jogos desenvolvidos no chat foram se tornando uma troca simultânea de experiências entre dentro e fora da tela.

Este modo de pensar e fazer arte foi constituído no ato de jogar no aplicativo, algumas descobertas do processo aconteceram no instante em que o imprevisto acontecia, por exemplo, percebi que instigar o público era muito mais proveitoso do que apenas deixar o fluir a partir das conversas. Este fato observado com as experiências anteriores, exigiu que buscasse outras estratégias para estimular o público a jogar na plataforma.

A primeira estratégia planejada foi utilizar meu aniversário como data comemorativa para desenvolver um momento especial, um “evento” que se desencadeia em um desafio para chamar a atenção das pessoas online e atingir um maior número de pessoas possíveis. O desafio era composto por passar 24 horas fazendo live, pois quanto mais tempo se passa fazendo live mais a mesma é divulgada, sem pausas, o tempo é contado e assim se consegue um destaque maior para interação e visualização do público, para atingir todos os amigos localizados no Brasil e fora do país, pois o aplicativo Bigo Live é internacional, e isso, tem implicação com o fuso horário de cada país. Meu objetivo, era também, buscar pessoas de outros lugares para participar da interação.

## 2.4 EXPERIÊNCIAS DE IMPROVISAR

No processo interativo, destaca alguns temas, dentre os quais, a “beleza paraense”. Este foi o tema gerador para impulsionar os primeiros diálogos com o público que estava online no dia 22 de abril de 2020. A intenção de trazer minha

cultura e costumes para apresentar em um dos encontros, tinha o objetivo de falar sobre a cidade de Belém, dos nossos costumes, um pouco da culinária etc.

A segunda estratégia foi a criação de metas para todas as formas de participação da live, para mim e até para as pessoas que nos seguem em todos os horários de live. E, assim, para que juntos tivéssemos um norte para desenvolver e utilizar os jogos estilizados por mim no aplicativo para a improvisação na dança.

O Bigo Live é mais que um modo que utiliza as potências do pensar e fazer improvisação em dança, é um local de expansão da expressão artística, pois a criação e as possibilidades vão além do desenvolvimento da arte presencial, faz-se um recorte na modernização de aplicativos de entretenimento e, para além disso, propõe uma nova estética no espaço da tela online dançante, por onde se pode ter contato em distintos ambientes virtual e real.

Com o desenvolvimento dos jogos nos aplicativos, abriu-se um novo campo de pesquisa na área de designer no modo de acessar com mais facilidade os recursos dos aplicativos. A visualidade das páginas também motivam que mais pessoas sigam um determinado aplicativo, há, portanto, um volume de pessoas de vários países conversando pelas redes sociais. Então, ao entrar em uma das salas para assistir uma live e iniciar um diálogo, temos o chat como uma área bem movimentada de conversa, e para mandar corações, chamada de “TAPTAP”. Essas ações mostram a atividade dentro da live e a interatividade das pessoas, o que faz a live ficar mais tempo em destaque sem precisar ficar tantas horas online, o que é medido pelo foguinho da live, o qual pode ser encontrado ao lado direito da tela. Um dos indicadores mais latentes é os presentes que são enviados em live.

Para se enviar tais presentes é preciso comprar a moeda do aplicativo que são os diamantes e assim durante a live tem um cardápio com vários presentes com efeitos visuais que, quando pagos, são mandados em tempo real. Assim, pode ser medido pelo nível da live que é dividido por quantos diamantes são gastos na live: tem o “0 star” (que vai de 0 a até 49 diamantes), “1 star” (que vai de 50 a até 199 diamantes), “2 stars” (que vai de 200 a até 999 diamantes), “3 stars” (que vai de 1.000 a até 4.999 diamantes), “4 stars” (vai de 5.000 a 9.999) e, finalmente, o “5 stars” que se forma com 10.000 diamantes ou mais.

Essa classificação é desenvolvida e visível a todos da live, sendo que existem categorias de “stars” mais altas, mas para nossa pesquisa precisamos apenas até o nível de “5 stars”. Além disso, tem um ranking do host (pessoa que está fazendo a

live) das pessoas que mais deram presentes, essas podem ser vistas por todos que estão na plataforma. A partir disso, premiou o top três das pessoas que mais me mandaram presente top 1: plaquinha com a foto do perfil da pessoa na live (por dez dias), top 2: entrar na live junto para conversar, participar e brincar (o quanto a pessoa quiser por 1 dia) e top 3: uma foto enviada por mim via correio.

Prêmios que parecem simples dentro do contexto do aplicativo, mas quando se vive a live e todos os recursos que traz o aplicativo para se desenvolver dentro, fica interessante usar e instigar essas formas de interação.

Além de apresentar comidas típicas como maniçoba, vatapá, tacacá e a vitamina guaraná, as quais, apesar de não poderem sentir o gosto, despertam a curiosidade de conhecer mais sobre a nossa cultura. Também fizemos links com as letras de músicas dançadas, que mesmo sendo músicas conhecidas, não sabiam quais eram ou não a que tinham ouvido. A contextualização das vivências no aplicativo, do lugar onde a pessoa mora, idade e características diferentes das vivenciadas na vida real das pessoas que estão assistindo são essenciais para a conexão com o público, pois é isso que esses telespectadores buscam, coisas diferentes da realidade dos mesmos.

Sendo assim, essa conexão criada a partir do contexto do lugar e posteriormente da minha personalidade, institui um relacionamento de amizade no qual cada vez mais vai moldando o objetivo do jogo e da improvisação. O corpo que no estado de prontidão absorve os conteúdos das conversas criadas entre as rodadas, tanto para entender do que aquele público precisa para ser problematizado, mas também sobre quais movimentos poderiam ser usados com aquele público.

Entendendo que o contato via o chat, com o gênero de dança, com a música conhecida e com o lugar, o processo criado sempre se torna diferente, mesmo que repetindo alguns movimentos, o que acabamos percebendo no momento, mas entendo que tem outro significado. Assim, no momento da improvisação, não uso somente movimentos técnicos do balé clássico, do funk, do tango solo, dentre outros gêneros de dança, mas também experimentações que deram certo de forma visual e musical.

Movimentos que no momento da experimentação não tem interferência do chat para o desenvolvimento do mesmo, mas das conversas anteriores ao início da música, as únicas coisas que interferem neste momento é o espelhamento do

movimento causado pela tela, o espaço e o enquadramento da câmera. Os movimentos se formam com afetividade, tocados por variadas estilos musicais que vão desde o funk, até a balé clássico, onde o espelhamento que molda os movimentos e a personalidade da afetividade que estava sendo criada, era desenvolvida com o espaço e em conjunto com o enquadramento da câmera que é um recorte da realidade.

### **3. ARTISTA E PÚBLICO NO BIGO LIVE: UMA INTERAÇÃO PARA ALÉM DO VIRTUAL**

A plataforma *Bigo Live* é um espaço aberto que pode receber pessoas de distintos lugares. O público é eclético e com gosto variado, razão pela qual nas primeiras experimentações online, insere a diferentes estímulos para o público, por exemplo, datas festivas como o carnaval, páscoa e outros. A cada término de um laboratório de improvisação, abria espaço para dialogar com o público, sentir o que de fato interessava naquele momento e, com isso, recolher mais informações sobre as pessoas e, por conseguinte, organizar o roteiro e ampliar meu repertório de gestos e movimentos.

Os diálogos desenvolvidos com o público e que em algum momento se identificam com o conteúdo, é outro fator relevante, pois contribui para aumentar o número de pessoas que me seguem nas lives. Foi a partir dos feedbacks que conseguiu desenvolver a roleta no jogo, além das discussões que eram geradas em live, as quais fizeram emergir os temas das lives seguintes.

A relação com o público nas redes sociais exige um certo cuidado, cautela e respeito, afinal, há uma exposição da vida, então, é preciso manter o foco na proposição da pesquisa e, ao mesmo tempo, verificar o modo de condução do jogo. É uma rede social também usada para a diversão e distração, então tudo precisava ser bem pensado, como passar as informações, as quais poderiam ajudar os telespectadores.

Observei que no decorrer da pesquisa já conhecia algumas pessoas que entravam na live com mais frequência. A cada hora no aplicativo passavam entre 100 a 500 pessoas na live, dependendo do grau de interatividade do público, então

esse fluxo caía ou aumentava. O número expressivo de pessoas colocava a live em destaque na primeira página da Bigo live.

Através das vivências obtidas no primeiro mês, onde as conversas se deram pelo fato de eu ser bailarina, além das curiosidades que foram surgindo, como: “porque eu gosto disso?”, “não é chato?”, “tem algum movimento legal?”. Com isso, no desenvolver dessa etapa, apesar de explicar e dançar algumas músicas, já não era o suficiente para as pessoas sentirem a experiência ali demonstrada, então minha ideia foi, no segundo mês, criar a roleta baseada na nomenclatura de passos de balé. A nomenclatura do balé deu o que falar, e surgiram questões como: é do gênero masculino? Homem faz balé? Muitas demandas foram brotando, eram tantas que não havia tempo para responder dada a velocidade com que as mesmas apareciam na tela do celular.

Os itens da primeira roleta foram os passos: “grand battements” (grandes batidas), abertura de quarta posição dos pés no ballet clássico, “grand fouettés” (grande chicoteado), “pirueta” e por último o passe livre. O desenvolvimento da live se formava a partir do presente enviado “10 maces” no qual valia 10 diamantes, assim era girada a roleta, vamos supor que caía na “pirueta”, eu escolhia uma música pop ou que estava na moda, em seguida a contagem de tempo daria uma certa quantidade de piruetas, assim, a partir disso, deixava a música e suas especificidades instigar a continuidade dos passos que viriam a seguir, mas sempre voltados para o clássico.

Então surgiram experimentações de várias formas de fazer piruetas através do método de balé clássico “vaganova”<sup>19</sup>, onde foi o primeiro método de balé estudado por mim, além do “royal academy of dance”<sup>20</sup>. A curiosidade do público crescia, lembro-me bem do dia que depois da live eu iria ter aula de balé e esses fãs pediram para ver como seria essa aula, então pedi a permissão da professora e ela deixou, pois a aula era online e eles conseguiriam me ver fazendo os exercícios e o comando da professora não iria comprometer a privacidade das outras alunas.

---

<sup>19</sup> O método Vaganova é uma técnica de balé e sistema de treinamento desenvolvido pela dançarina e pedagoga russa Agrippina Vaganova. Foi derivado dos ensinamentos do Primeiro Maître de Ballet Marius Petipa, durante todo o final do século XIX.

<sup>20</sup> Surgida em Londres no ano de 1920, o **método** começou com Dame Ninette de Valois, mas contou com a participação de dançarinos de várias partes do mundo. Aos poucos, o **método** ganhou características próprias, que ficaram conhecidas como o “estilo inglês”.

A segunda roleta a ser desenvolvida foi pensada no evento criado para meu aniversário, onde o tema era beleza paraense e todos os itens eram voltados para gêneros de dança comuns da região amazônica, mas especificamente aqui do Pará, ou pelo menos a maioria como: o carimbó, a quadrilha, o treme, o funk (o que apesar de não ser natural é sempre dançando nas festas paraenses), calypso, entre outras indutoras para improvisar.

Uma das maiores referências artísticas paraense é a banda calypso, pois suas coreografias envolviam vários gêneros de danças e músicas, sendo assim perpassa por carimbó, brega etc. Esses ritmos faziam sucesso junto ao público, na apresentação, assim como os tecnomelodys, mais conhecidas como as marcantes.

Ao dançar esses gêneros voltados para a cultura local, e tantos outros, percebi que ganhei velocidade na preparação e prontidão corporal. A improvisação ajuda a encontrar novas situações e experimentações de distintas formas de ser a própria dança. Esse estado de prontidão também foi sentido no funk, que normalmente os movimentos explosivos tomam conta da performance, o que traz uma energia diferente para a live e para o público que entra na mesma.

Nesse mesmo contexto atraí discussões de gênero, de diferentes formas de dançar comparado com os outros lugares e feminismo relacionado às roupas. Acredito que em todas as lives não faltaram esse último tema, pois o aplicativo tem muitas meninas que se expõem, e que apesar de muito criticadas são as que mais produzem “stars”.

Já com o carimbó, que é algo que não é apresentado com frequência na bigo live, fez muito sucesso, pois trouxe um conteúdo diferente e bem animado, onde diversas vezes dentro da apresentação entravam familiares para assistir a apresentação dessa dança, e desta forma acabavam interagindo com alguns familiares meus, como minha mãe, meu pai, minha irmã e minhas tias. Ao dançar, a sensação é de pertencimento dentro do aplicativo, do Estado onde moro e de famílias que estão sempre participando das minhas criações.

Algo importante a se pontuar é que ao dançar o carimbó houveram questões técnicas, por exemplo, “mas tem o carimbó lento que é mais agarrado né?”, foi então

que eu pesquisei vídeos sobre a dança, e assim cheguei ao lundu<sup>21</sup>, que mesmo não estando na roleta foi pedido para se dançar.

O carimbó mais agitado, quanto o lundu, mais marcado, chegaram ao Brasil carregados pelos escravos africanos, posteriormente, sofreram influências indígenas e europeias. As duas danças se encontraram e se difundiram no Pará, onde fazem parte da cultura local. O lundu é uma dança mais sensual e sedutora, que traz um ar mais misterioso, esta característica chamava a atenção do público que se deparava com ritmo e movimento pela primeira vez, algumas vezes, o público pedia para que eu ensinasse a dança. Nesse experimento posicionava a câmera do celular para focar o movimento sensual, o rebolado do quadril, sempre em diagonal e não totalmente virada de costas e tomando cuidado para que nesses momentos estivesse mais afastada da câmera, além de ter o cuidado como o mexer da saia, que apesar de estar com short por baixo, podia se tornar uma questão para as regras do aplicativo.

O movimento do treme é dançado através de músicas de tecnomelody<sup>22</sup>, as quais são bem agitadas e cheias de trejeitos de brincadeiras comuns em Belém, se tornando passos desse gênero de dança, onde a experimentação orgânica das pessoas que dançam é incrível. A partir desta vivência com a experimentação desta dança, onde de forma leiga vimos que apenas mexer os ombros se tornou um dos maiores desafios dentro desta roleta, não só para desenvolver os movimentos, mas também para explicar e contextualizar os movimentos para o público, pois apesar de estar no meu meio de convívio, foi pouco experimentada fora das lives.

Isso foi muito encorajador, pois muitas pessoas queriam participar da live com sua imagem “subindo” (gíria utilizada para a pessoa que está na tela junto com a stream por vídeo) querendo testar, brincar e até aprender os passos um pouco mais técnicos mesmo com pouco conhecimento desta técnica.

Em outros momentos de improviso seguia variando com Música Popular Brasileira, tanto para variar a improvisação quanto para aproveitar interagir com os

---

<sup>21</sup> O Lundu tem origem africana com os ritmos dos batuques trazidos por negros africanos e introduzidos na cultura marajoara (OLIVEIRA, 2009)

<sup>22</sup> O Tecnobrega ou Tecnomelody é um gênero musical que ganhou força na capital Belém do Pará, norte do Brasil, parte da região amazônica, nos anos 2000( Alves, A., Faria, E. & Andrade, J. G. (2021) p. 2)

objetos que estavam no espaço como cadeira, mesa, sofá, e a própria parede como estímulo de transição e novas variações no ato da improvisação.

Alargar os movimentos na improvisação e interagir com o lugar foi outro desafio, sobretudo quando usei o balé, mais especificamente o neoclássico<sup>23</sup>, com possibilidades de realizar alguns códigos do balé com certa liberdade, o que por vezes articulei o balé contemporâneo<sup>24</sup>.

A partir da interação com o público, também foi pedido para dançar tango de uma cena específica – de moulin rouge – onde o casal dança uma música muito forte, mas assim diversas questões foram lançadas e discutidas em live sobre “casal”, como por exemplo: serão os mesmos movimentos? Você ensaiou antes? Diante disso, fiz algumas pesquisas em vídeos pelo Youtube, onde percebi que eles poderiam ter o contato com a música mais forte, assim, também, abrindo caminhos para o diálogo e a forma de se fazer essa improvisação. Havia uma participação significativa do público, muito diferente de quando estamos dançando no palco presencial.

Na minha concepção, o público online se sente mais à vontade para interagir, fica menos tímido para se expor, perguntar e de sinalizar seu gosto musical, por exemplo. Tem a possibilidade de sair da tela a hora que bem entender e pode assistir o espetáculo do espaço que quiser de sua casa ou não.

### 3.2 RELAÇÕES: ARTISTA E PÚBLICO NO BIGO LIVE

São nesses momentos, no qual a inteligência emocional tem que ser muito bem trabalhada, pois o dia-a-dia não é fácil, naturalmente fazemos live todos os dias para não perder a preferência do algoritmo, onde quanto mais horas se está em live mais se tem visibilidade dentro do aplicativo, sem contar que a frequência de dias fazendo live e o horário certo de início e término é muito importante, pois o público

---

<sup>23</sup> “neoclássico – que contribuiu para o enriquecimento da técnica clássica e de sua renovação ao libertar certos movimentos –, que será desenvolvido depois, em Nova Iorque, pelo coreógrafo George Balanchine (1904-1983), antigo dançarino da Companhia dos Balés Russos.”(RIOM 2020 P. 7)

<sup>24</sup> “A arte contemporânea é simplesmente ‘um espaço de ações não categorizáveis, um sistema de relações entre o convencionalmente artístico e não artístico, entre o artístico e o técnico-industrial, entre o artístico e reflexivo, entre a arte e a vida” (FAVARETTO, 1985:98, citado por MARQUES, 2001:25)

sempre vai te esperar naquele horário todos os dias, como um programa de televisão.

Assim como todo o ser humano, existem dias bons e ruins que de acordo com a stream não é passado para a live, no meu caso tentava reservar algumas situações da minha vida particular, como namoro e brigas familiares. Mas, mesmo assim, o fato de termos que bater a meta nos faz focar e, mesmo com questões a serem resolvidas, a live era como um trabalho comum, que estava sempre tendo prioridade.

As horas obrigatórias a se cumprir, de 2019 a 2020, eram em torno de 40 horas de live por mês. Foram necessárias pelo menos duas horas de lives dentro de 20 dias, no mínimo, o que, em 2021, passou a ser de 44 horas a cada 22 dias. Mas buscamos fazer mais horas para se conseguir bater metas oferecidas pelo aplicativo, assim incentivando os “hosts” a fazerem mais horas de live.

Sendo assim, as horas que passamos em live dentro do aplicativo, acabamos conhecendo muitas pessoas de diversos lugares, histórias, personalidades, idades e profissões, onde nos conectamos e nos identificamos, transformando uma relação de espetáculo e público em uma relação de amizade, ajuda, compreensão e de fazer novos fãs.

### 3.3 EXPERIÊNCIAS DE IMPROVISACÃO EM DANÇA NA LIVE POR MEIO DE JOGOS

O aplicativo *Bigo Live* é internacional, logo, qualquer pessoa pode entrar em *lives* de outros países, este fato gera uma espécie de intercâmbio entre as pessoas, promovendo diálogos sobre diferentes culturas, já que participam pessoas de distintos países. As pessoas ficam com interesse em conhecer novas culturas, há também a busca por compreender outras línguas como, por exemplo, algumas vezes ajudei na pronúncia de pessoas de outras nacionalidades que tinham interesse em falar o Português.

O horário que dava mais audiência no bigo live, de acordo com minha experiência no aplicativo, era pela manhã, por volta das 06 horas da manhã, quando ainda estão assistindo live no Japão, China e Coréia, por exemplo, enquanto no

Brasil muitos estão acordando para ir trabalhar, já aqui pelo nosso país, nesse horário a frequência de paulistas era maior.

Então, sempre iniciava minhas lives neste horário, onde o foco era mais voltado para os *vlogs* (é uma forma de conteúdo igual aos dos *blogs* mas em vídeos) gostava de falar sobre experiências e ações adquiridas no dia anterior, além de conversas sobre o dia-a-dia de quem estava interagindo na live. Assim, com o passar das horas, com minha família ainda acordando, brincando comigo também em live e conversando sobre diversos assuntos. Então isso acabou virando minha rotina, onde já estava íntima da situação.

“Mesmo reconhecendo os condicionamentos da materialidade do meio, é preciso enfatizar que o blog/texto não é estritamente determinado pelo blog/programa. As ferramentas de blog normalmente não determinam um limite máximo de caracteres por post. Como o blog/programa não pode compreender o que é publicado (se trata-se de uma poesia, uma foto, ou um conjunto aleatório de caracteres), já que a semântica lhe é estranha, não pode impor que os posts sejam necessariamente curtos nem que sigam um certo gênero discursivo. Logo, as definições de blogs como publicação de microconteúdo ou como diário íntimo na Internet revelam suas limitações, pois relacionam um tipo específico de blog/texto ao uso do blog/programa. Como se poderá ver no decorrer deste trabalho, os blogs da comunidade *insanus* apresentam grande variedade quanto ao conteúdo, estilo e mesmo tamanho dos posts. O termo blog também indica um espaço”.(PRIMO & SMANIOTTO, 2005 p. 231-232)

Neste momento, mesmo que seja em vlog, a roleta ficava sempre disponível, caso alguém tivesse interesse ou que fosse novo na live e tivesse a curiosidade de utilizá-la. Mas, pela tarde, explorou ainda mais essas funções do aplicativo para não só utilizar a roleta na improvisação, mas também para conhecer esse público, ir além das lives, conhecendo e tentando, com os conteúdos específicos, conhecer melhor sobre a dança, a qual pode despertar um lado sensível de entendimento da diversidade, sobre o pós-modernismo e o feminismo, questões implicitamente muito latentes dentro do aplicativo.

Com as questões que foram surgindo com o uso da roleta, algumas se tornaram mais frequentes, como o fato de os homens poderem fazer balé. Apesar da questão de gênero ser muito forte dentro deste aplicativo, a maioria do público é masculino e a maioria das streams são mulheres, assim, existe um marxismo enorme e intrínseco de só mulher dar certo no aplicativo, pois as mesmas vendem sua imagem fora dos padrões do aplicativo, assim foi muito difícil explicar o porquê de o homem fazer balé e os mesmo não necessariamente serem homossexuais.

Com o gênero funk tivemos muitas questões ainda envolvendo o marxismo, sobre o uso de roupas curtas e comentários de homens pela rua, como “mulher tem que se dar o respeito”, por exemplo. Com o tempo foi se tornando conversas que muitos compreenderam e outros não, esses acabaram trocando de lives. Mas foi trabalhando o pensamento de que as mulheres também são seres que podem ser livres para usar qualquer roupa sem necessariamente parecer um convite para segundas intenções.

O tango foi uma das questões mais tocadas relacionada à técnica. Tudo se iniciou quando um dos meus amigos (fãs) pediu para dançar tango (então lembrei que em 2015, na escola Pequeno Príncipe Avante, onde estudei, eu havia experimentado o movimento deste gênero de dança em dupla, o qual é o convencional, onde estávamos nos preparando para a feira da cultura que acontece normalmente em agosto de cada ano).

Mas não quis simplesmente tentar, então falei para as pessoas que estavam assistindo a live que primeiro eu iria pesquisar mais sobre o tango solo, pois tudo se experimenta e se reinventa, então comecei a pesquisar no Youtube, junto com eles na live, achamos vários vídeos de experimentações do movimento de tango por mulheres de forma solo, onde o foco era seu movimento e a visualidade que estava se formando.

Assim, prontamente começamos observar e comentar sobre os movimentos no qual estávamos vendo. No primeiro vídeo, a dançarina explora lugares e movimenta-se perpassando pela parede e objetos cênicos (comentamos sobre ela dançar com os objetos e a parede como se fossem seu par), em outro vídeo de tango solo, a mulher dançava com sigilo mesma se tocando e explorando a possibilidade de movimentos do seu corpo com seu próprio corpo (eu expliquei que os movimentos de sensualidade do tango estavam sendo feitas nelas mesmas), mas em todos os vídeos os movimentos eram bem fortes e normalmente circulares, envolvendo sensualidade e experimentações em diversos planos, sendo o baixo, médio e o alto.

Foi então que, a partir dos comentários, falei da minha experiência com a dança, procurei o figurino que tinha desde 2015, que é todo liso, vermelho, longo, esvoaçante nas pontas e com um fenda até a coxa, lembrei da apresentação e

sincretizados com os vídeos, tentei fazer alguns movimentos, muitos foram experimentações da perna em contato com a parede e muitos dos movimento do balé utilizei como referência para executar os que estavam nos vídeos.

Assim, o relacionamento com o público por meio da dança ficou ainda mais evidente que é realizado através da roleta e da sondagem com os vlogs, sendo que a maioria dos streams tem o foco apenas no vlog, onde tem um afeto sendo criado e todos ajudam a serem batidas as metas. Existem pessoas que trabalham com a comédia (onde também existem as brincadeiras, mas sempre instigadas de forma orgânica e como gratificação recebem presentes bem diferentes do projeto da roleta), outras trabalham com o canto, que normalmente é trabalhado no aplicativo como um rádio, você pede uma música e depois de ouvi-la normalmente se dá os presentes ou vice-versa.

Temos também a leitura de horóscopo, onde essa modalidade era totalmente diferente, começou a acontecer recente, logo que entrei, onde um “host” especifica fazia leituras através das cartas de tarô sobre o horóscopo do dia, assim dávamos de gratificação os presentes para agradecer a leitura.

O campo de ensino da dança mudou muito, pois tivemos que passar a dar aula e ter aulas online, assim o pensamento de se fazer dança nas redes sociais no Brasil, como o aplicativo Bigo live, por exemplo, também pode mudar, tendo uma criação artística por meio da improvisação na dança através de jogos proporem questões políticas a serem discutidas e trabalhadas com o público, com certa informalidade, mas sensibilizando pessoas.

Nesta particularidade, se compreendia que se tratava de uma prática experimental que opera com a improvisação, despertando um maior estudo sobre esse modo de arte e corpo. Assim, pensando em processos de desenvolvimento ligados de forma latente aos afetos de minha pesquisa, e pensando em um corpo presente percorrido por Jussara Miller (2014), então com um viver da arte em apresentação virtual ao vivo em live penso em um virtual diverso de Lévy (1999) entrelaçando-se com um corpo interativo em prontidão de improvisação com Silva (2009). Bem como, de forma secundária pensando em visualidades espaço virtual de criação a tela, por meio de Levy (2013).

### 3.4 RELAÇÕES ENTRE ARTISTAS QUE FAZEM BIGO LIVE: SEUS RELATOS E EXPERIÊNCIAS.

As relações de hierarquia no aplicativo são bem estabelecidas, vem primeiro a administração geral do aplicativo, onde se comanda e delegam várias funções como eventos, regras para contratação, liberação de agência e outros. No início do aplicativo, não era qualquer pessoa que poderia ser contratada, todos precisavam ser artistas, ser famosos ou ter algum destaque especial de acordo com os relatos das antigas hosts que ainda permanecem no aplicativo.

A hosts são pessoas contratadas pelo aplicativo para fazerem as lives, assim as mesmas que estão desde a abertura do aplicativo no Brasil, pediram para formar agências onde elas iriam atrás de talentos (momento descrito pelas mais antigas no qual não detalharam em datas específicas, mas acredito que foi em meados de 2018). Ao formar as agências que intermediaram, com o formato de MEI (Micro empreendedor Individual), o contrato era direto com o aplicativo em questão, apesar de ser intermediado pela agência, as novas contratadas tinham regras a seguir dentro do aplicativo nas quais podiam mudar a qualquer momento.

Assim, as mudanças iniciaram em 2018, mudando também quem poderia ser mais liberal, pois toda e qualquer pessoa que conseguisse conquistar o público e desenvolver a live com mais de 250 pessoas poderia passar a ser host. Com a chegada de novas hosts nas agências pequenas, aquilo se tornava uma relação de ajuda mútua, e para saber melhor sobre o aplicativo e formas de se ganhar mais, os próprios agentes que deveriam fazer a mediação, perderam o controle de treinamento dos recém chegados, já em agências grandes normalmente era desenvolvida uma espécie de rivalidade para com os suportes e fãs.

Os eventos criados são para desenvolver interação entre as agências, tanto para rotatividade do público para conhecer outros hosts, como também para a competitividade de quem ganha mais presentes. Assim, um dos maiores eventos do aplicativo chama-se Live House (apresentação artística que obtiver mais votos vence) e PK's (combate de quem ganha mais presentes), mas o contato criado com outras hosts sempre foi muito estratégico, como troca de experiências para se desenvolver e para ganhar eventos.



Figura 9: print da tela de um PK



Figura 10: print da tela de uma Live House

A Live House é um dos maiores eventos da Bigo Live, onde pode ser uma competição entre agências ou uma competição entre as host da agência, sendo que é transmitido para todo o mundo e é onde se tem mais audiência no aplicativo, assim chegando a ultrapassar 2000 pessoas apreciando sua apresentação, a qual tem um limite de 20 minutos, onde se é necessário saber falar inglês e ter alguma habilidade artística, podendo ser dança, comédia, canto ou outros.

A Live House, ainda, pode ter tema onde toda a apresentação precisa ser atrelada a esse tema e esses eventos, as *host* que ficarem em primeiro, segundo e terceiro lugar recebem um prêmio que se agrega ao salário. O pódio é desenvolvido através dos votos e não da performance do artista, pois o que vale realmente no aplicativo por completo é o fato de conquistar o público, pois através disso o público gira a moeda do aplicativo.

Já os PK'S, existem os de fases e os normais (que têm apenas uma rodada), onde as pessoas fazem apenas para cumprir sua obrigação como host, pois no mês cada host precisa de 4 PK'S . Esses eventos abrem normalmente no início do mês, onde para se inscrever precisaria primeiro conseguir a vaga, lembrando que os

eventos de fase ficavam por conta da agência escolher quem iria participar e o horário que seria a apresentação.

Entre as hosts é muito importante se ajudarem, e é difícil compreender isso quando se entra no aplicativo, pois as metas são claras de forma individual, mas não são passadas as formas em que podemos nos ajudar, dificilmente se é instruída de forma detalhada no aplicativo, pois a maioria das pessoas donas de agências também trabalham com live, então gerenciar as próprias é extremamente corrido.

As novas agências de host se iniciam produzindo conteúdo e procurando influencers para fazer o convite de trabalho no aplicativo, onde o fato do recebimento de salário é apenas para quem bater as metas, o que acaba distanciando muitas pessoas do aplicativo. Assim, se torna muito instável ter uma agência, principalmente sendo nova, pois muitas vezes as pessoas não sabem, inicialmente, se irão fazer *lives* por um tempo determinado ou não.

- 
- 
- 
-

## ● CONSIDERAÇÕES FINAIS

Num dos períodos mais complexos e assustadores da história da humanidade, que foi o isolamento social vivido por conta da Pandemia, encontrei através do aplicativo Bigo Live uma forma de me ocupar, tanto para aprender quanto para me expressar artisticamente. Ainda, com relação às questões do distanciamento social e da pandemia, esse trabalho parece ter sido uma válvula de escape, ora nos mostrando que é possível sobreviver ao caos, proporcionar encontros e ensinar-aprender em dança, ora sendo um espaço de tentativa de fuga do “mundo real”.

O real e o virtual se misturam, dialogam, provocam e nos oferecem uma infinidade de possibilidades de convívio social e artístico nas redes sociais. Os processos criativos em dança nas plataformas virtuais se avolumam em uma velocidade impressionante. Estudar outros modos de fazer dança é sempre criar outros desafios de materializar poéticas com novas modulações estéticas e, fazer isso online, abre campo para novas descobertas e formação de um público que interage de modo diferente de quando se encontra diante da obra presencial.

Inserir a improvisação na plataforma bigo live criou novas expectativas no modo como poderia expressar a minha dança, considerando o que acontece a partir da reprodução do modelo exterior na bigo live. No percurso desta pesquisa, descobri várias questões acerca do cuidado do corpo em cada técnica de dança, pois cada uma exige um esforço, condução, habilidade na execução dos passos e, principalmente, a importância da consciência.

Em todos os aspectos, a dança trouxe um novo olhar de mundo, que ao praticar os gêneros de danças utilizando o aplicativo e conhecer o contexto histórico de cada estilo de dança, acabaram fazendo o preenchimento de uma lacuna que havia dentro de mim. Alguns desses gêneros, como o Carimbó, o Funk, o Tango, a Dança do Ventre e, principalmente, o ballet foram de suma importância para que, além de elaborar esse trabalho, pude ver o mundo da dança de uma forma ainda mais ampliada. Além disso, a dança não se resume simplesmente em aquisição de habilidades, mas sim, como uma contribuição para o aprimoramento dos padrões

fundamentais do movimento, no desenvolvimento das minhas potencialidades e minha relação com o mundo.

Dançar pelo aplicativo Bigo Live, fez toda a diferença para mim, pois foi onde realmente tive coragem e abertura para experimentar outros movimentos, principalmente, durante os improvisos no Funk, pois é um gênero de dança muito conhecido. Além disso, é uma dança muito animada e que não tem muitos deslocamentos, cujo o tronco é o centro, e o foco é o rebolado, assim a parte mais periférica do corpo é articulada para compor transições e movimentos diversos.

Outro ponto relevante é que foi possível observar o aplicativo como uma ferramenta muito potente de criação artística, em função de seus inúmeros recursos e da facilidade em sua utilização. A experiência me mostrou que é possível incentivar a criação em dança, em detrimento do ensino reprodutivista, porém, também percebeu-se que é preciso partir das referências de determinadas danças, para chegar a um lugar comum entre corpo e movimento.

Outro aspecto que descobri no ato da criação, foi o quanto o meu repertório de movimento foi alterado, juntamente com o exercício de escuta ativa. Sendo assim, este trabalho me propôs expressar uma experiência importante em minha vida, a qual me fez companhia do pior momento da pandemia até os dias atuais. Aplicar este modo de criação no ambiente escolar ou não, é estabelecer diálogo com a realidade do mundo contemporâneo, com a educação contemporânea que pode usar os aplicativos para desenvolver novas práticas de ensino e pesquisa.

A dança é dinâmica tal a vida, logo, acompanhar e usar os recursos tecnológicos em sala de aula, fomenta e abre outro campo cognitivo de ser criativo, de experimentar, inventar e de estar no mundo. Minha concepção é de que as plataformas virtuais são campos fecundos de estudo, pesquisa e inovações, e, aqui, é apenas o início de mais um experimento que seguirá movendo a minha formação enquanto artista-docente.

## REFERÊNCIAS

- Alves, A., Faria, E. & Andrade, J. G. (2021). Tecnobrega e cultura do remix na Amazônia: um estudo de caso do episódio 1 da websérie Sampleados. In S. Mateus, J. Pinheiro & M. Franco Barros (Eds.), XI Congresso da SOPCOM: Comunicação, Turismo e Cultura (pp. 6-22). SOPCOM/Universidade de Madeira.
- ARANÍBAR, E. Breve historia del tango. Buenos Aires: Ed. Manrique Zago/León Goldestein, 1999.
- BIGO TECNOLOGIA PTE. LTD C 2022 (site dos criadores da bigo live) disponível em: <https://www.bigo.sg/>
- BITTENCOURT, Ivana Matias. Um estudo da cinesfera como espaço de autonomia do corpo. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.
- BORBA, Sérgio da Costa. Aspectos do conceito de multirreferencialidade nas ciências e nos espaços de formação. In: BORBA, Sérgio da Costa (Org.). Reflexões em torno da abordagem multirreferencial São Carlos: EdUFSCar, 1998.
- CASCUDO, Luiz Câmara. História da Alimentação no Brasil. 3. ed. São Paulo: Global, 2004.
- FACINA, Adriana. “Não me bate doutor”: funk e criminalização da pobreza. V Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-BA, 2009.
- GELEWSKI, R. Ver, Ouvir e Movimentar-se: dois métodos e reflexões referentes à improvisação na dança. São Paulo, Nós Editora. 1973.
- GUERRERO, Mara Francischini. Formas de improvisação em dança. **Anais Abrace**, v. 9, n. 1, 2008.
- HAAS, Jacqui. Anatomia da dança;(tradução Paulo Laino Cândido). - Barueri, SP: Manole,2011.
- KATZ, Helena. Arte e Cognição – corpomídia, comunicação e política. Ed. Annablume, 2015.
- KINCHELOE, Joe; BERRY, Kathleen. Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. ed. Organizada por Lisa Ullmann. Tradução de Anna Maria Barros de Vecchi e Maria Silva Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.
- LANGENDONCK, Rosana Van. Merce Cunningham: Dança Cósmica: Acaso, tempo, espaço. São Paulo, Edição do Autor, 2004.

LÉVY, Pierre. O Que é Virtual? Rio: Editora 34, 1999.

LOUPPE, Laurence. A poética da dança contemporânea. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MIGLIOLI, Sarah. BARROS, Moreno. Novas tecnologias da imagem e da visualidade: GIF animado como videoarte. Sessões do Imaginário. Ano XVIII, n.29. 2013.

MILLER, J.; LASZLO, C. M. Corpos em conexão, corpos em presença. Revista Manzuá, 2020.

MISI, Mirella. Paradoxo da Pós-Modernidade na dança: reflexões sobre o corpo e o espaço-tempo no produto coreográfico. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

OLIVEIRA, J. P., LEAL, L. A. P. Capoeira e identidade nacional: de crime político à patrimônio cultural do Brasil. In: Capoeira, identidade e gênero: ensaios sobre a história social da capoeira no Brasil [online]. Salvador: EDUFBA, 2009, pp. 43-55.

OLIVEIRA, V. H. N. Jogo coreográfico: uma proposta de animação cultural na "criação" em dança. Revista Gambiarra, n.3 - Ano III, 2010.

PINHO, Márcia Duarte. Quando a dança é jogo e o intérprete é jogador: do corpo ao jogo, do jogo à cena. 2009. Tese. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

PRIMO, Alex. SMANIOTTO, Ana. Comunidades de blogs e espaços conversacionais. UFRGS. 2005.

QUEIROZ KUSSUNOKI, Sandra Aparecida; Aguiar, Carmem Maria. Aspectos históricos da dança do ventre e sua prática no Brasil. Motriz-revista de Educação Física. Rio Claro: Univ Estadual Paulista-unesp, Inst Biociencias, v. 15, n. 3, pág. 708-712, 2009. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/11449/20764> >.

RIOM, C. C. Uma análise da releitura coreográfica de Erosão, música de balé de Heitor Villa-Lobos, por Luiz Bongiovanni. Revista Música, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 17-48, 2020. DOI: 10.11606/rm.v20i2.176298. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistamusica/article/view/176298>. Acesso em: 1 jul. 2022.

ROMERO, Avelino. Buenos Aires, história e tango: crise, identidade e intertexto nas narrativas "tangueras" / Avelino Romero. – 2012. 428 f. ; il.

SALLES, Vicente. Lundu: canto e dana do negro no Pará. 1ª edição - Belém, PA: Paka-Tatu, 2016.