

A TELA DEVOLVE UMA DANÇA: PASSINHO E CIBERCULTURA

Luciana Cao Ponso
Universidade Federal Fluminense (UFF)
lucianaponso@gmail.com
Eixo temático: Rupturas e Afirmações

Resumo

Tomando o movimento como a principal interface entre dança e cinema, o estudo aqui proposto busca investigar como a relação corpo-câmera vai fixar-se em produções cinematográficas relevantes, atravessar o século XX fazendo surgir a linguagem da videodança, para chegar ao século XXI extremando essa relação com a imagem digital. A presença ostensiva da dança na tela pode constituir-se como parte da história, das teorias e das práticas das duas artes, fazendo alterar os dois campos em um caminho sem volta no que diz respeito a corpo, composição, tempo e espaço. A partir dos processos da cibercultura, vamos entender o que se passa com a relação corpo/câmera capaz de fazer surgir uma linguagem de dança sem precedentes, como o Passinho. Para isso vamos abordar as perspectivas dos autores Pierre Levy (inteligência coletiva) e Edmond Couchot (tempo real).

Palavras-chave: Dança; Videodança; Passinho; Cibercultura

A tela devolve uma dança: Passinho e Cibercultura

Recentemente ministrei um curso de videodança e dentre as pessoas que fizeram o curso estavam, além da dança contemporânea e do cinema, dois dançarinos de Passinho¹. Pedi para que Laranjinha e RD, hoje renomados dançarinos, me mostrassem um vídeo no *youtube* e dentre tantos, um me chamou atenção pelo fato da tela estar “esticada”. Eles disseram que era de propósito, pois assim os movimentos seriam mais valorizados. O que a tela autoriza a dança? Durante todo o século XX, foi possível encontrar efeitos recíprocos entre dança e cinema, seja no uso cênico dos procedimentos cinematográficos, seja no tempo e no espaço da dança redimensionados na tela.

Quando Tomas Edison filma *Anabelle`s Butterfly Dance* em 1894, aliando corpo à velocidade, luz, cor, lançando no espaço ondas cinéticas, causando efeitos capazes de alterar profundamente a percepção do corpo em movimento; ou quando o diretor Busby Berkeley (1895-1976) coloca a câmera em lugares pouco tradicionais na filmagem de corpos dançantes criando imagens caleidoscópicas que jamais poderiam existir em uma cena convencional de teatro; ou quando Fred Astaire (1899-1987) usa a dança para mover as questões da própria trama, capaz de espriar, irradiar e contaminar a narrativa após os gestos dançados; ou ainda quando Maya Deren (1917-1961), utiliza uma narrativa não linear, a centralidade do corpo e a interdisciplinaridade em seus filme-dança, tudo isso nos informa que a dança passou a experimentar novos espaços e tempos em sua associação com o cinema.

¹ Fenômeno surgido nos bailes funk das favelas cariocas, construído coletivamente por jovens artistas. Disponível em: www.depassinhoempassinho.com.br

A partir da efervescência cultural da década de 1960, surge uma proposta de arte interdisciplinar e coletiva em que as fronteiras entre as áreas tornaram-se mais fluídas a partir da aproximação de artistas de segmentos distintos: “E é nesse alargamento de percepção do tempo e do espaço que a relação entre vídeo e dança se insere” (CERBINO; MENDONÇA, 2011). Relação que ultrapassa o espaço do vídeo e chega a novos formatos como *softwares*, *cd-rom*, sistemas de notação e instalações virtuais. Artistas como Merce Cunningham, William Forsythe, Analivia Cordeiro, Bill T Jones são referências na relação entre dança e tecnologia. Para Caldas (2012), o cinema sempre teve efeitos sobre a dança, o vídeo os prolonga e a imagem digital os extrema.

Com a popularização da internet, segundo Pierre Levy, o ciberespaço toma proporções gigantescas quando condensa jovens ávidos por experimentar uma comunicação diferente do que as mídias clássicas propõem e que nos cabe explorar as potencialidades positivas desse espaço nos âmbitos econômico, político, cultural e humano. Espaço esse, onde atua a cibercultura: “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. (LEVY, 1999, p.17)

Hermano Vianna, cita Umberto Eco, ao dizer que: não é mais possível “atingir o coração do Estado”. Talvez o poder estatal – que virou “sistema” sem coração ou cabeça, com “incrível capacidade de cicatrização” – tenha saído na frente porque tinha mais recursos para se descentralizar:

“Quando os computadores caíram nas mãos do povo, os movimentos populares também se pulverizaram nas redes e usam as mesmas teorias/práticas do caos antes apenas acessíveis para a vanguarda das corporações capitalistas globalizadas”. (VIANNA, 2013)

É nesse contexto caótico, pulverizado, espraído das redes que surge o fenômeno Passinho. Segundo o pesquisador Hugo Oliveira, é nas favelas cariocas e reminiscências, por volta de 2004, que essa dança popular urbana surge nos bailes Funk, sintetizando diversas modalidades como o Breaking, Frevo, Samba, Capoeira, Hip Hop Dance, Popping entre outras. Hugo afirma sobretudo que atualmente o Passinho,

estabelece características próprias, estéticas passíveis de reconhecimento e identidade. Além disso, a dança tem ligação direta com a cultura digital (redes sociais), tendo um dos principais motivos de propagação e destaque o vídeo *Passinho Foda* no Youtube, por ter alcançado mais de quatro milhões de visualizações em 2008 (...) (OLIVEIRA, 2017, p. 23)

São muitas as nuances que perpassam o fenômeno Passinho. Há o protagonismo de jovens da periferia com toda a complexidade que é fazer cultura em espaços pouco privilegiados onde a palavra resistência é sempre presente; há a glamourização da dança no *mainstream*; e há um conjunto de práticas e códigos na criação da linguagem que é inaugural para o campo da dança. Como afirma a antropóloga e bailarina Maria Paula Miller Duarte,

O passinho, é importante reconhecer e afirmar, é uma formação no mais pleno sentido do termo. Formação em dança, formação artística, ética e cultural muito intensa que se dá nas praças, bailes funks, nas casas das favelas e se propaga por uma rede de afeto, nas amizades, nas relações que se estabelecem entre os membros de um mesmo “bonde”. Estruturada de forma a manter seus movimentos de base – sabará, cruzada, rabiscada, embolada... – mas exigir que, para que um dançarino seja reconhecido pelo grupo, ele atualize a dança de forma criativa com seus próprios passos e novas formas de fazer os antigos, o passinho se constrói em um jogo entre o individual e coletivo na criação de cada movimento e momento de improviso. (DUARTE, 2018)

Dentro desse universo, vamos fazer um recorte no que diz respeito a tela: o que vamos abordar aqui é a relação do Passinho com as redes, com o ciberespaço, no que Pierre Levy chama de inteligência coletiva, um dos principais motores da cibercultura. A inteligência coletiva possibilita o

partilhamento da memória, da percepção, da imaginação, resultando na troca de informação. Partilhar conhecimento por meio de uma extensão tecnológica valorizando as capacidades individuais colocando em sinergia os saberes. Para Levy, o coletivo inteligente é dinâmico, autônomo, emergente, fractal e não definido e controlado por uma instância que se sobrepõe a ele. Quanto mais os processos da inteligência coletiva se desenvolvem, “melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecnosocial.” (LEVY, 1999, p. 131)

São milhares de vídeos geralmente com um dançarino ao centro, (quase um retorno às primeiras imagens do cinema como as *serpentine dances* tendo a corporalidade como eixo, a narrativa aberta), realizando movimentos autônomos e virtuosos, com o objetivo de mostrar, desafiar, ou manter-se como criador e referência de determinado movimento. Logo em seguida, as milhares de visualizações, em alguns casos, milhões, pulverizam nos corpos espalhados em diversos lugares da periferia do Rio de Janeiro, outras formas de dançar. De um dançarino para a tela, da tela para milhares de dançarinos. A tela devolve a dança em um processo totalmente inaugural para a história e práticas da dança. Não há um mestre, criador absoluto de uma técnica, procedimento tão comum na história da dança. São vários. O ciberespaço transforma as restrições às tradições de organização em geral e surge como lugar onde se atinge a inteligência coletiva:

Hoje um bom número de restrições desapareceu devido à disponibilidade de novas ferramentas de comunicação e de coordenação, e podemos pensar modos de organização dos grupos humanos, estilos de relações entre os indivíduos e os coletivos radicalmente novos sem modelos na história e nas sociedades animais. (LEVY, 1999, p. 131)

Durante a pesquisa e as filmagens do longa “A Batalha do Passinho” em 2011, o pesquisador Emílio Domingos percebeu a importância da internet para a cultura do Passinho ao afirmar que o YouTube servia como um lugar de disseminação e pesquisa de vídeos, enquanto que o Orkut abrigava a maior comunidade virtual dedicada ao estilo, a página “Passinho Foda”, que era importante para divulgação dos bailes, debates e desafios para duelos que aconteceriam posteriormente nos bailes. Para além dos bailes e batalhas, é no espaço da tela que o Passinho encontra possibilidades de primeiro, criar relações de dança como divulgação, apropriação e transformação da linguagem, e segundo, usar as possibilidades da tela para ressignificar sua dança quando por exemplo usa tela espichada.

É no termo “sharingar” que podemos encontrar um fundamento para o espalhamento do passinho. Segundo Hugo Oliveira, essa dança também é feita de tensões e uma das principais discussões ocorrem sobre a originalidade dos movimentos.

O ato de copiar os movimentos uns dos outros é muito mal visto entre os (as) dançarinos (as), embora a dança tenha o corpo como instrumento para se expressar e por si só produzir movimentações com bastante semelhanças, sobretudo no que se constituiu como as bases e depois o que se consolidou como a identidade, para ser considerada como Passinho. Para isso, adota-se o termo Sharingar como conotativo de cópia, uma adaptação do termo Sharigan do desenho Naruto, que se refere a um poder ou habilidade contido nos olhos dos personagens que, dentre suas funções, têm a capacidade de copiar quase quaisquer técnicas do oponente que sejam testemunhadas. (OLIVEIRA, 2017, p.98)

Paradoxalmente, seria nessa conjuntura que foram se estabelecendo os passos, a nomenclatura, as bases fundamentais e a estética do Passinho, e segundo Hugo, “gerando inúmeras discussões sobre o jeito certo de serem

realizadas, suas origens e quem seriam os criadores dos passos” (OLIVEIRA, 2017, p. 97). O espaço da tela é também espaço de *sharingar*. Porém velocidade é um termo comum quando se fala do ciberespaço. Tudo já nasce obsoleto. Em certo momento, os dançarinos estavam experimentando a tela espichada para que os movimentos pudessem ganhar expansão lateral, um dos objetivos dessa dança. Pouco tempo depois, as telas espichadas não mais fariam sentido, mas sim, outras possibilidades como dramaturgia, enquadramentos, ângulos. A tela é espaço de criação, difusão e experimentação capaz, como nunca antes, de ser indispensável no surgimento de uma linguagem de dança.

Sobre tempo real, Edmound Couchot sublinha:

Com o tempo real e a interatividade, tal obsolescência aumenta consideravelmente; é toda a tecnologia que contribui para tanto. (...) O tempo real é o tempo da virtualidade da simulação; nem passado, nem futuro, ele estica indefinidamente o presente, graças à rapidez cada vez maior do cálculo, e nos mergulha, cada um de nós, numa instantaneidade contínua- uma espécie de tempo fora da duração acrônico, que subverte fortemente nossa relação com o passado e com o futuro, com a memória e com o esquecimento. (COUCHOT, 2002, p. 105)

Estaríamos de acordo com Couchot ao pensar que o Passinho enquanto arte constituída fora de um sistema dominante, ao produzir imagens para além das banalidades do consumo, está dentro de um debate fundamental sobre os novos rumos da arte na cibercultura que para além das questões de ordem estética e técnica são também de ordem ética, política e econômica.

A dança sempre esteve e ainda está na tela. E se foi com o cinema que houve modificações na relação do homem com o seu corpo, com sua realidade, com a imagem deste corpo, com a noção de espaço e tempo, com a memória, o espaço das redes e a cibercultura nos apontam novas perspectivas. Se na época do cine-dança e da videodança podemos identificar o movimento filmado como

lugares de entrelaçamento, o que foi produzido, criado e percebido ao longo do tempo continua modificando a noção de corpo, alterando o meio e provocando trânsitos fluídos entre as mensagens, entre os discursos e as fronteiras artísticas. (WOSNIAK, 2013)

Ao investigar o fenômeno Passinho percebemos uma dança reconhecida através dos canais de vídeo na internet, em uma relação corpo-câmera específica no que diz respeito à linguagem do vídeo e da dança. Uma dança que traz outros possíveis para ambos os campos, dança e vídeo, com efeitos sociais (criação de laços, grupos de convivência, sensação de pertencimento e criação de identidade), econômicos (inserindo dançarinos no mercado de trabalho) e políticos (visibilidade positiva para uma cultura que vem de dentro das comunidades).

Percebe-se o quanto a presença da dança na tela desde o surgimento do cinema, atravessando todo o século XX e adentrando o século XXI de forma ostensiva, pode constituir-se como parte da história, das teorias e das práticas das duas artes, fazendo alterar os dois campos.

Bibliografia

AMORIM, G. e QUEIROZ, B. *Merce Cunningham: pensamento e técnica*. In: PEREIRA, R. e SOTER, S. (orgs.). *Lições de dança 2*. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2000.

CALDAS, Paulo. *Dança em Foco, vol 4: Dança na Tela*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.

CERBINO, Beatriz e MENDONÇA, Leandro. *Audiovisual, videodança e dança: conceitos e devoramentos*. In: Costa, Luiz Cláudio da; Sheila Cabo (org). *Anais do Encontro da ANPAP*. Rio de Janeiro, 2011.

CORDEIRO, Analívia. *Dança em computador já é uma realidade*. Folha de São Paulo em 28 de novembro de 1974.

COUCHOT, Edmont. *O tempo real nos dispositivos artísticos*. In *Labirintos do Pensamento Contemporâneo*, São Paulo: Fapesp, 2002.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, Hugo. *Vem ni mim que eu sou Passinho*. Dissertação de Mestrado. PPGCult, UFF, 2017.

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

VIANNA, Hermano. *Cartografia*. Texto publicado na coluna do Segundo Caderno do Globo em 21/06/2013.

WOSNIAK, Cristiane. *O Corpo e as Midi(ações) Tecnológicas na Emergência de Novas Subjetividades para a Dança em Ambientes Digitais*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2013.

ZIEGLER, Christian. *The CD-ROM*. Ballet Internacional/TanzAktuell, Donnerstag, n. 8/9, 1997.