

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS), DANÇA E INTERDISCIPLINARIDADE

DOI: 10.5281/zenodo.17475763

Acimara Pereira de Oliveira

Acimara Pereira de Oliveira - Licenciada em Pedagogia pela UEVA CE ; Educação Artística pela UFPB ; Educação Física pela UNICV - PR . Especialização em Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) pela UFPB; Educação Inclusiva pela FIP- PB; Supervisão Escolar pela UEVA- CE; Metodologia do Ensino de Arte: Visual, Música e Movimento pela FAEL- PR; Arte Educação e Sociedade pelo CINTEP – PB; Docência no Ensino de Dança pela UniBF – PR ; Teatro, Expressividade e Dinamismo no Ambiente Escolar pela Universidade Cesumar- UNICESUMAR- PR; Arteterapia- Oficina de Arte pela Unifhae – PR , Psicopedagogia Escolar pela UNICORP-PB. Mestrado em Ciências da Educação pela World University Ecumenical- WUE. Doutoranda em Ciências da Educação pela World University Ecumenical WUE.

RESUMO: Com o aumento do uso de várias Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em diferentes contextos sociais que caracterizam a pós-modernidade, a dança contemporânea tem passado por algumas mudanças no cenário artístico. Assim, o diálogo interdisciplinar entre dança e tecnologia passa a ser objeto de pesquisas acadêmicas e possíveis práticas culturais em diversas perspectivas. Neste contexto, o objetivo deste estudo é examinar as práticas interdisciplinares recentes entre dança contemporânea e tecnologia em diferentes cenários e variadas formas de apropriação artística. Este artigo utilizou a metodologia de pesquisa bibliográfica e caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa. Para tanto, foram analisados os periódicos publicados entre os anos de 2015 e 2025 no sistema de busca *Google Acadêmico*. Os resultados obtidos indicaram um número efêmero de pesquisas que exploram as seguintes temáticas: dança contemporânea, tecnologias e interdisciplinaridade. Nas análises dos estudos, foi possível constatar que as práticas artísticas ultrapassaram o sentido corporal, classificando-se como híbridas, do ponto de vista de um corpo virtual, indicando a noção de presença e a conexão entre o "ser" e o "estar" no mundo.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Dança contemporânea; TICs.

INTRODUÇÃO

Ao reconhecer a dança como uma manifestação cultural e artística, além de uma forma de linguagem, podemos considerá-la uma das maneiras pelas quais o corpo se comunica de diversas formas. Nesse cenário, a dança contemporânea se contextualiza ao se inscrever no tempo e no espaço, criando conexões com o ambiente em que está inserida. Ela adota um diálogo considerado interdisciplinar, utilizando as Tecnologias da Informação e da Comunicação como ferramenta para desenvolver novas linguagens artísticas. Nesse contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) conquistam espaço na dança contemporânea e se espalham rapidamente por diversos segmentos da sociedade pós-moderna (DINIZ,2018).

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm desenvolvido novas interfaces interativas, oferecendo diversas maneiras de interação entre as pessoas e, como resultado, transformando as formas de expressão cultural e artística. Nesse contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) conquistam espaço na dança contemporânea e se espalham rapidamente por diversos segmentos da sociedade pós-moderna. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) desenvolveram novas interfaces interativas, permitindo diversas maneiras de comunicação entre as pessoas e, como resultado, mudando as formas de apropriação cultural e artística no ciberespaço.

O diálogo entre a dança e as tecnologias ocorre por meio do fluxo criativo e interdisciplinar característico da arte contemporânea. A mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a alteração na escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia impõe às interações humanas. Essa influência resulta em novas criações artísticas, tanto em apresentações de dança que incorporam elementos digitais e corpos virtuais quanto em contextos educacionais por meio de práticas artístico-pedagógicas que utilizam tecnologias digitais. Isso também se aplica à produção de vídeos coreográficos para canais do *YouTube* (NEVES,2007).

Com base no que foi apresentado, este estudo visa examinar as práticas interdisciplinares mais atuais entre dança contemporânea e tecnologia, considerando diferentes contextos e modos de apropriação artística. Assim, busca-se criar novas conexões com a linguagem, o público, o tempo, o espaço e a dança em si, adotando uma perspectiva pós-moderna.

DA ORIGEM DA DANÇA ATÉ A ATUALIDADE

O termo "dança" pode ser entendido de várias maneiras. No âmbito da Língua Portuguesa define-se a dança como "uma sequência de movimentos corporais executados de forma rítmica, geralmente ao som de música". A dança é definida pelos autores Houaiss e Villar (2019) como "arte e/ou técnica de dançar, estilo, gênero ou uma maneira particular de dançar...". Porém, no âmbito específico da linguagem artística, a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

historiadora da dança Annie Suquet (2008) caracteriza a dança como uma "transferência do peso corporal no tempo e no espaço". Neves (2007), ao concordar com a ideia polissêmica do termo, define a dança como uma manifestação que possui várias facetas e é percebida.

Enquanto alguns se interessam pelos aspectos psicológicos e emocionais da dança, outros adotam uma perspectiva mais mecânica e focam nos elementos práticos. Existem também aqueles que procuram examinar os componentes essenciais e universais que formam a dança. Por esse motivo, até agora tem sido desafiador encontrar uma definição de dança que seja completa e abrangente. Ao analisar a dança sob uma perspectiva contemporânea, nota-se que ela é uma forma de arte em constante evolução e cada vez mais popular, pois não está restrita a padrões estéticos, como acontece com o balé clássico.

Nesse contexto, de acordo com Farias (2016) A dança contemporânea não tem uma técnica específica, permitindo que pessoas de diversos perfis a pratiquem. Sua abordagem é tão abrangente que não limita estilos de roupa, música, lugares ou movimentos. Não há mecanismos definidos, porém, desde o começo, existem processos e métodos de criação. Surge um novo entendimento de corporalidade, que procura um sentido mais experimental e menos estratificado. Não existe um corpo ideal, mas um corpo multicultural com diversas referências. O que importa é a transmissão de sentimentos, ideias e conceitos.

Uma das particularidades mais notáveis da Dança Contemporânea é a falta de uma técnica, figurino ou vestuário específico que a caracterize. Essa modalidade valoriza a inovação e destaca os conceitos e ideias que suas coreografias transmitem, permitindo a criação e a composição coreográfica, o que a torna uma expressão única e revolucionária. Esse estilo de dança integra outros elementos artísticos, como vídeo, fotografia, artes visuais e cultura digital, permitindo que movimentos físicos se transformem em virtuais e vice-versa.

Com base nas pesquisas de Misi, (2018), chegou-se à conclusão de que novos "olhares" sobre a dança começaram a surgir a partir dos anos 1950, combinados com bom humor, mistura de gêneros musicais e uso da improvisação. Desse modo, a dança passou a ser associada a movimentos físicos e gestos cotidianos nos anos 70, também do ponto

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

de vista temporal, desde que Steve Paxton criou o "Contato Improvisação", uma técnica destinada a estimular uma sensação interna por meio do movimento, das propriedades proprioceptivas e das sensações sinestésicas que motivaram sua invenção.

A dança de contato é uma "técnica comumente usada como ferramenta de pesquisa e ensino para improvisação, bem como na criação de obras de arte contemporâneas" (MISI, 2018). Nesse período, inicia-se o diálogo e a interação entre várias linguagens artísticas e físicas, integrando a interdisciplinaridade e a performance, mesclando dança, música e teatro para desenvolver um estilo. Alguns artistas estrangeiros se estabeleceram no Brasil durante as décadas de 1950 e 1960, em decorrência das turnês e conflitos.

Assim, os artistas brasileiros tiveram contato com essa nova experiência, suas ideias e influências, o que ajudou a consolidar a dança contemporânea no país. O coreógrafo Klauss Vianna ganhou destaque ao criar um método exclusivo de destruição física, consciência corporal e variações rítmicas, além de um trabalho voltado para uma melhor organização do espaço.

Guarato (2016) adota uma perspectiva histórica e observa que, no início dos anos 80, houve uma perda de linhagens, ou seja, a formação do bailarino passou a não ser mais fundamentada em uma única prática. Nesse contexto, emerge a hibridação, que, de acordo com o autor, "é o destino do corpo que dança, resultado tanto das exigências da criação coreográfica quanto da elaboração de sua própria formação."

De forma parecida, no Brasil, existem relevantes companhias de dança contemporânea, como a *Black Swan* Cia. de Dança e a Cia, que continuam ativas nos dias de hoje. A dança clássica e moderna teve um grande impacto na dança contemporânea brasileira. No entanto, no âmbito nacional, o folclore exerce uma grande influência, integrando características das danças populares brasileiras.

DANÇA E INTERMEDIÇÃO TECNOLÓGICA

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Na sociedade pós-moderna atual, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm promovido uma reconfiguração constante das relações e uma reestruturação dos diversos setores que impactam a contemporaneidade. Nesse cenário, fica evidente que as distâncias e os tempos mudaram. Em contrapartida, essas transformações aconteceram à medida que a ubiquidade permitiu a imersão da conexão virtual em nossa rotina, gerando novas velocidades, espaços e ritmos por meio do ciberespaço. Lévy (2011) descreve esse fenômeno como uma projeção e representação das relações sociais em rede, caracterizando uma virtualização da realidade. Nesse processo, o mundo real é convertido em um mundo de interações virtuais por meio da interconexão global de computadores.

Em contrapartida, cibercultura é a expressão utilizada para se referir ao conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), práticas, comportamentos, formas de pensar e valores que surgem com a expansão do ciberespaço. No âmbito artístico da dança, exposta ao ciberespaço, as diversas formas de linguagem associadas às tecnologias digitais, como interfaces, softwares, vídeos e aplicativos, possibilitam que a linguagem sincrética identifique diferentes espacialidades e temporalidades imaginárias (Diniz, 2018). O estudo de McLuhan (2014) aprofunda a discussão sobre dança e tecnologia com a introdução do termo "tecnocultura". O autor declara que "tecno" integra a cultura da mesma maneira que a mente faz parte do corpo humano, uma vez que a tecnologia abrange o pensamento e os diversos sistemas de conceitos.

No entanto, o autor citado anteriormente defende que a dança mediada por tecnologia não deve ser considerada uma inovação estilística de uma dança que utiliza as novas mídias de forma indiscriminada e ingênua, tratando-as apenas como instrumentos facilitadores ou decorativos. A dança de mediação tecnológica é uma forma de arte que emergiu de um mundo 'irremediavelmente' aleatório, possibilitando a compreensão da relação entre ambiente e indivíduo como uma interação mútua. Uma implicação que destaca a presença do computador no cotidiano e, como resultado, modifica o corpo que interage com ele durante esse período de convivência. Portanto, não se deve perder a especificidade conectiva implícita nele, pois isso pode banalizar o que o distingue.

Desse modo, a *cyberdança* ou *webdança* vai além do uso simples como um fim em si mesmo, conseguindo compreender o saber sociocultural sob o impacto das novas

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

tecnologias e linguagens integradas. Dessa forma, a dança mediada pela tecnologia pode integrar pensamento e reflexão ao corpo, permitindo ir além da "construção coreográfica, performance técnica dos intérpretes, iluminação, figurino, fruição e demais atributos técnicos conhecidos" (FARIAS; ROMERO; GODOY, 2016). Para avançar e tratar de questões como "edição de imagens, softwares, representação, simulação, biomecânica, corpo supranumerário, ausência de corpo, subjetividade e outras questões que surgem da interação entre a dança e a cibercultura" (FARIAS; ROMERO; GODOY, 2016,), é essencial atualizar a dança no século XXI.

A partir do exposto, pode-se concluir que a dança mediada por tecnologia se expressa em relações virtuais e progressos técnicos que devem ser abordados de forma crítica, gerando novas linguagens e diferentes pressupostos para o corpo da dança mediada por tecnologias digitais.

PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES ENTRE DANÇA CONTEMPORÂNEA E TECNOLOGIA

Como resultado da revisão da literatura realizada neste estudo, que busca investigar as práticas interdisciplinares mais recentes entre dança contemporânea e tecnologia em diferentes contextos e formas de apropriação artística, foram utilizadas as seguintes palavras-chave no *Google Acadêmico*: "Dança Contemporânea" + "Tecnologia" + "Interdisciplinar". O recorte temporal incluiu apenas os periódicos mais recentes publicados nos últimos anos (MATOS, 2012).

Na busca, foram descartados os artigos que, embora incluíssem as três palavras-chave, abordavam apenas um dos temas, bem como aqueles que não atendiam ao propósito deste estudo. Como demonstrado, a dança contemporânea se desenvolve em uma variedade de formatos e estilos, apresentando textos, criações, análises, estudos e métodos próprios, todos influenciados por uma série de ações socioculturais mediadas pela tecnologia. O estudo de Rego e Lacerda (2017, p. 9), que se concentra na formação

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

de futuros professores de dança, propôs etapas de treinamento para o uso do *software* Isadora como ferramenta pedagógica e para a criação de uma obra coreográfica.

Os egressos registraram a experiência por meio de artigos, resenhas e diários de bordo, a fim de conectar teoria e prática, bem como documentar todas as etapas da implementação do *software* proposto por meio de um tutorial. Uma programação personalizada foi criada com as várias interfaces interativas do Isadora, usando uma tela de projeção móvel como base para a projeção interventiva e captura de movimentos, que foram então programados no *software* (FARO, 1986).

O estudo mostrou que o *software* Isadora é uma ferramenta digital poderosa para a criação de obras coreográficas artísticas e pedagógicas, além de promover uma "nova discussão sobre coreografia, sujeito e obra, ambiente, corpo-imagem, criação em tempo real, interatividade e cultura digital" (LOUPPE, 2018). A interatividade, a integração de sensores, a criação e exibição por meio de suporte audiovisual, a conexão com a robótica, entre outras interações, constituem essa intermodalidade na dança, que a converte, assim como o cinema, em uma Dança Expandida.

A mediação tecnológica também transformou a maneira como as pessoas apresentam, compartilham e recebem informações. O principal objetivo do espetáculo "Versus" foi criar estratégias de intercâmbio entre os bailarinos, utilizando vídeo danças ou espetáculos imagéticos (seja pré-gravados ou transmitidos ao vivo) para desenvolver narrativas visuais. Essa experiência resultou na elaboração de um *storyboard* que registrou todos os movimentos remotos dos participantes, além das entradas e saídas de câmeras e mídias de projeção.

A experiência artística de Versus auxiliou na criação do *software* Arthon, desenvolvido pelo Laboratório de Vídeo Digital da Universidade Federal da Paraíba, voltado para a transmissão de performances de dança telemática. No estudo analítico de Gumbrecht, (2017), a autora examinou as seguintes performances artísticas de dança contemporânea: i) "Versus" (2005); ii) "e_Pormundos Afeto" (2009/2011); iii) "Embodied in Various Darmstadt" (2013/2014). Vale destacar que esses *shows* são considerados danças expandidas. O autor relata que, ao abordar a aculturação digital, encontrou diversos elementos e formas de investigar a intermodalidade. Nesse cenário,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

"E_Pormundos Afeto" empregou o tempo como um dos componentes fundamentais da arte em rede.

No entanto, o foco principal era a interação dos bailarinos por meio do som, e não da imagem, ultrapassando limites, ressalta-se que a imagem, antes vista como um elemento de articulação entre os pontos remotos e estruturada em camadas para construir a narrativa em tempo real, agora desempenhava um papel no encontro de sonoridades. Assim, a visualidade ajudou a conectar as sonoridades orgânica, acústica e sintética analisadas neste estudo. Como resultado dessa experiência, concluiu-se que era possível manter o corpo orgânico, acústico e sintético como elementos para a construção da narrativa em tempo real. A conexão com os músicos de cada cidade passou a ser mais unificada e harmoniosa na estética da coreografia (MISI,2018).

Ressurge o debate acerca da dança digital, entendida como um “pensamento coreográfico distinto do método tradicional de composição em dança e seus modos de fruição, que não levam em consideração suas particularidades técnicas, práticas e poéticas”. Assim, a autora destaca que a dança contemporânea, por meio de suas coreografias, incorpora novas dimensões espaciais, além de esculturas, iluminação, projeções de vídeo, sensores e processamento digital interativo de sinais em tempo real. O pesquisador utiliza a Realidade Aumentada (RA) como uma ferramenta para a dança contemporânea.

Considerações Finais

Os resultados desta pesquisa indicam que o panorama atual dos estudos sobre dança contemporânea, tecnologias e interdisciplinaridade ainda é pouco explorado academicamente. Nesse contexto, tornou-se claro que é necessário estabelecer princípios que permitam orientar ou discutir de forma mais precisa as contribuições e maneiras de integrar as TICs como apropriação artística nos diversos contextos e cenários da dança contemporânea.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

É fundamental ressaltar que as TICs, por meio de suas variadas interfaces relacionadas às performances artísticas, especialmente à dança contemporânea, possibilitam abordagens interdisciplinares ao fomentarem vínculos entre comunicação, arte e até educação, permitindo uma ampliação das vivências para além dos gestos propriamente ditos.

Em resumo, a dança contemporânea, impulsionada pelos avanços tecnológicos e digitais, permite uma reflexão sobre os conceitos de tempo e espaço. Isso reforça a dança como uma manifestação cultural que pode estimular a criação de novas e diversas formas de linguagem, ultrapassando a percepção corporal convencional do estado real e se convertendo em corpo virtual. Essa mudança promove a noção de presença e a ligação entre ser e estar no mundo.

Referências

DINIZ, Isabel (2018).Corpo, Cristina Dança, Vieira Coimbra. Movimento e Arte: percepções e experiências vividas na cibercultura. In: XIV EVIDOSOL e XI CILTEC-Online, 2017. Anais. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ais_linguagem_tecnologia/article/view/12188> Acesso em: 20 jul. de 2025.

FARIAS, Ítalo Rodrigues; ROMERO, José da Silva; GODOY, Kathya Maria Ayres de. (2016).A dança no universo digital. In: IV CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISADORES DE DANÇA. Anais. Goiânia: ANDA. pág. 489-502.

FARO, Antônio José. (1986).Um pouco de história da dança. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. (1999).Novo Século Aurélio XXI: o dicionário da língua portuguesa. 3ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. pág. 604

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

GUARATO, Rafael. (2016). Em boa companhia: a trajetória do Stagium Ballet na memória da crítica e da historiografia da dança no Brasil. 2016. 409 pág. Tese (Doutorado) - Federal www.ijjaers.com Universidade de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História. Florianópolis, SC.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. (2017). Produção de presença: aquilo que o sentido não consegue transmitir. Tradução: Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro. Contraponto: Ed. PUC-Rio.

HOUAISS, Antônio; VILAR, Mauro de Salles. (2019). Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. 1ª edição. Rio de Janeiro: Objetiva. p. 594.

LÉVY, Pierre. (2011). A Conexão Planetária: mercado, ciberespaço, consciência. São Paulo: Editora 34.

LOUPPE, Laurence. (2018). Corpos híbridos. Tradução de Gustavo Ciríaco. In: ANTUNES, Arnaldo ... [et al] Disponível em: <file:///C:/Users/prill_000/Desktop/louppe_corposhicc81bridos1.pdf> Acesso em: 07/01/25.

MATOS, Lúcia. (2012). Dança e diferença: cartografia de corpos múltiplos. Salvador: EDUFBA.

MCLUHAN, Marshall. (2014). Compreendendo as Mídias: As Extensões do Homem. Nova York: Signet.

MISI, Mirella. (2018). Sistemas de realidade aumentada como ambientes para a dança contemporânea. Revista de Psicologia, vol. 1, n. 4 p. 11-24, 2015. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistadanca/article/view/13648>> Acesso em: 21 jul.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

NEVES, Maria Renata de Macedo Soares. (2007) Dança/Arte do movimento para crianças com deficiência auditiva. São Paulo. Dissertação (Mestrado) - PUCSP, 1987. Disponível em:

<http://www.pucsp.br/sites/default/files/download/noticias/teses_e_dissertacoes.pdf>

Acesso em: 22 jul. 2025