

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu*

Bhianca Tarso Viana Fidelis

APROPRIAÇÃO, DANÇA E CULTURA POP

Belo Horizonte

2021

Bhianca Tarso Viana Fidelis

APROPRIAÇÃO, DANÇA E CULTURA POP

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito necessário à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes/Música

Linha de pesquisa: 2

Orientador (a): Profº. Dr. Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Belo Horizonte
2021

F451a

Fidelis, Bhiânica Tarso Viana.

Apropriação, dança e cultura pop [manuscrito] / Bhiânica Tarso Viana Fidelis. --
2021.

84 f., enc.: il., fots. color. ; 31 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de
Pós-graduação em Artes, 2021

Orientador: Prof. Dr. Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Bibliografia: f. 81-84.

1. Cultura popular. 2. Dança na arte. 3. Indústria cultural. I. Naveda, Luiz. II.
Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Artes. III.
Título.

CDU: 793.31

CDD: 793

Ata de Defesa do Trabalho de Conclusão de Pós-Graduação Stricto Sensu em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais

No dia trinta de novembro de dois mil e vinte um, às dezesseis e trinta horas, por teleconferência pela plataforma Teams, realizou-se a prova de defesa da Dissertação da mestranda Bhianca Tarso Viana Fidelis, intitulada: **Apropriação, dança e cultura pop**. A comissão examinadora esteve constituída pelos Professores: Professor Dr. Luiz Alberto Bavaresco de Naveda, Orientador e Presidente da banca, da Universidade do Estado de Minas Gerais, Professor Dr. Loque Arcanjo Junior, Examinador Interno da Universidade do Estado de Minas Gerais, Professora Dra. Andréa Bergallo Snizek, Convidada Externa. Concluídos os trabalhos de apresentação e de arguição, a comissão considerou o candidata:

(X) Aprovada


() Aprovado com indicação para publicação

() APROVADO CONDICIONALMENTE, devendo o (a) candidato (a) satisfazer, no prazo máximo de 60 dias, as exigências apresentadas no formulário de modificações anexo à presente ata.

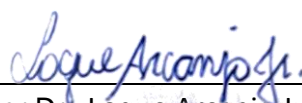
() Reprovado.

Nada mais havendo a tratar, a sessão foi encerrada sendo lavrada a presente ata, que uma vez aprovada, foi assinada por todos os membros da Banca Examinadora.

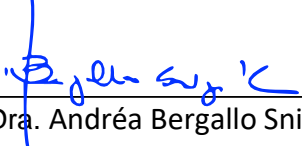
Belo Horizonte, aos 30 de novembro de 2021.

Presidente da Banca: 

Professor Dr. Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Examinador Interno: 

Professor Dr. Loque Arcanjo Junior

Convidada Externo: 

Professora Dra. Andréa Bergallo Snizek

Para os artistas que são inspirações para outros artistas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a minha família, amigos e companheiros do Centro de Artes Almira Lopes pelo apoio e paciência neste tempo que estive ausente me dedicando a esta pesquisa. Sou grata pelas palavras de incentivo e energia positiva que todos vocês emanaram para mim. Podem ter certeza que essa conquista é de vocês também, pois sonhamos juntos.

Agradeço, também, ao Jefferson pelo companheirismo e paciência no dia a dia, principalmente com o caos que pandemia trouxe a nossas vidas, sem a sua tranquilidade eu teria surtado mais vezes.

Ao meu professor e orientador por me incentivar, me desafiar a ser uma pesquisadora mais independente e acreditar em mim mesma. Muito obrigada!

À Andréa Bergallo e ao Loque Arcanjo, por participarem da minha Banca de Qualificação e Banca de Defesa e contribuir com suas observações, deixo aqui meu agradecimento.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), pelas bolsas concedidas no segundo ano do mestrado.

Aos amigos que a UEMG me trouxe e tornaram essa jornada mais leve, muito obrigada.

RESUMO

A cultura pop, e os modos de produção e criação artística que a sustentam, têm uma relação intensa com os modelos de produção atual da indústria cultural. Estes modelos que foram particularmente intensificados pela cultura digital, têm sido revelados por um apelo especial pela disseminação de sequências de danças nas redes sociais e na indústria audiovisual como um todo. As sequências de movimentos, viralizadas, reproduzidas, copiadas e recriadas em vídeo clips, *gifs* animados, games e danças parecem alimentar o motor da cultura pop com processos massificados de reprodução de danças. Este trabalho se focaliza nos processos de apropriação de movimentos de dança na cultura pop. A metodologia situa a questão do corpo e dança nos fenômenos de apropriação a partir de 3 estudos: uma revisão literatura sobre a cultura pop e indústria cultural, uma abordagem experimental envolvendo processos de apropriação de modelos de coreografia por crianças, e uma análise coreográfica de um caso de apropriação entre a obra de Michael Jackson e a obra de Bob Fosse. O trabalho contribui com os estudos da dança, mídias e audiovisual, com contribuições específicas para a análise da obra coreográfica das danças de teatro musical e jazz dance, como Michael Jackson e Bob Fosse. O trabalho tem o intuito de contribuir metodologicamente e conceitualmente para o estudo da apropriação na dança e com estudos da arte e culturas populares em relação às teorias da mente incorporada.

Palavras-chave: Apropriação, dança, cultura pop, corpo, movimento.

ABSTRACT

Pop culture, and the modes of production and artistic creation that support it, have an important relationship with the current production models of the cultural industry. These models, which have been particularly intensified by digital cultures, have been revealed by a special tendency to disseminate dance sequences on social networks and in the audiovisual industry as a whole. The sequences of movements, viralized, reproduced, copied and recreated in video clips, animated gifs, games and dances seem to feed the engine of pop culture with massified processes of dance reproduction. This paper focuses on the processes of appropriation of dance movements in pop culture. The methodology situates the question of body and dance in appropriation phenomena from 3 studies: a literature review on pop culture and cultural industry, an experimental approach involving appropriation processes of choreography models by children, and a choreographic analysis of a case of appropriation between Michael Jackson's work and Bob Fosse's work. The work contributes to dance, media and audiovisual studies with specific contributions to the analysis of the choreographic work of musical theater and jazz dance, such as Michael Jackson and Bob Fosse. The work is intended to contribute methodologically and conceptually to the study of appropriation in dance and with studies of art and popular cultures in relation to theories of the embodied mind

Keywords: Appropriation, Dance, Pop culture, Body, Cultural Industry.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1: APROPRIAÇÃO, CULTURA POP E DANÇA

- 1.1 *A cultura pop e a cultura popular*
- 1.2 *O consumo na cultura pop*
- 1.3 *A indústria cultural e a cultura pop*
- 1.4.1 *A apropriação na dança*
- 1.4.2 *A apropriação na dança na cultura pop*
- 1.5 *Corpo, imitação e aprendizado*
- 1.6 *A dança, a imitação e os neurônios-espelho*
- 1.7 *Conclusão*

CAPÍTULO 2: A ACELERAÇÃO DAS TROCAS SIMBÓLICAS E PROCESSOS DE APROPRIAÇÃO NA CULTURA DAS MÍDIAS

- 2.1 *Cultura digital e Cultura das mídias*
- 2.2 *O corpo que dança na Cultura digital*
- 2.3 *Os desafios de dança e o Tik Tok*
- 2.4 *A aceleração das trocas e o game Fortnite*
- 2.5.1 *Experimental Chile – Bélgica*
- 2.5.2 *Procedimentos*
- 2.5.3 *Análise dos vídeos e anotação das categorias de segmentação*
- 2.5.4 *Resultados*
- 2.6 *Conclusão*

CAPÍTULO 3: UMA ANÁLISE DOS PROCESSOS DE APROPRIAÇÃO ENTRE BOB FOSSE E MICHAEL JACKSON

INTRODUÇÃO

3.1 *O legado de Bob Fosse*

3.2 *Temporalidades entre Bob Fosse e Michael Jackson*

3.3 *O pequeno Michael*

3.4 *A ascensão do moonwalk*

3.5 *Análises entre o intervalo temporal entre das obras de Bob Fosse e Michael Jackson*

3.6 *Análise de movimentos entre Bob Fosse e Michael Jackson*

3.7 *Conclusão*

CAPÍTULO 4: CONSIDERAÇÕES FINAIS

ÍNDICE DE IMAGENS

Capítulo 2

- Figura 01: Usuários mensais43
- Figura 02: Most Popular Social Media in 2021 (In Millions)43
- Figura 03: Tela do software ELAN52
- Figura 04: Gráfico aluvial acima descrevendo a relação entre as categorias da sequência e as partes do corpo54
- Figura 05: Gráfico aluvial acima descrevendo a nacionalidade das crianças no experimento e os movimentos coreográficos considerados famosos na cultura pop56
- Figura 06: Gráfico enxame descrevendo a relação entre as poses icônicas realizadas pelos sujeitos e sua duração no domínio do tempo para cada sujeito58

Capítulo 3

- Figura 01: Intervalos entre as principais produções de Bob fosse de 1951 a 198670
- Figura 02: Intervalos entre as principais produções de Michael Jackson de 1972 a 200571
- Figura 03: Cena de Bob Fosse no filme “O Pequeno Príncipe” em 1974 em 6’19” e cena Michael Jackson no clipe da música “Billie Jean” em 1982 em 3’41”73
- Figura 04: Cena de Bob Fosse no filme “O Pequeno Príncipe” em 1974 em 2’33” e cena Michael Jackson no clipe da música “Billie Jean” em 1982 em 05”74
- Figura 05: Cena de Bob Fosse no filme “O Pequeno Príncipe” em 1974 em 3’35” e cena Michael Jackson no clipe da música “Billie Jean” em 1982 em 22”75
- Figura 06: Cena de Bob Fosse no filme “O Pequeno Príncipe” em 1974 em 1’14” e cena Michael Jackson no clipe da música “Billie Jean” em 1982 em 23”76

INTRODUÇÃO

Os processos de apropriação da arte, cultura e sociedade também envolvem a reprodução de conteúdo, imagens ou de movimentos. Este segmento específico é influenciado pela aceleração das trocas simbólicas das mídias contemporâneas e por impactos secundários nas práticas de dança, movimento e entretenimento das sociedades atingidas pelo fenômeno das mídias sociais. O consumo acelerado de obras artísticas do gênero pop através de plataformas de *streaming*, mídias sociais e a internet contribui com o fenômeno de alta circularidade de processos de troca, reprodução e apropriação de conteúdo, incluindo o movimento coreográfico. Este trabalho tem objetivo de propor um estudo sobre os mecanismos da apropriação de movimentos na cultura pop a partir da discussão desse processo contextualizado pelos novos fenômenos da indústria cultural e de exemplos de apropriação de movimentos dentro da cultura pop. No decorrer do estudo serão destacados casos de artistas consagrados pelas mídias sociais que se encontram como agentes ativos de apropriação de movimentos de dança no contexto da cultura pop. O estudo colabora para compreender os modelos de criação e consumo contemporâneos de dança que são com frequência utilizados em processos de apropriação nas mídias, como, uma forma de refletir e levantar evidências sobre o papel da dança e dos movimentos na cultura pop.

Minha atuação profissional permitiu observar uma série de processos de apropriação nos movimentos culturais ou atividades pedagógicas e profissionais na dança. Dentro desse lugar privilegiado, pude observar exemplos que vão desde à reprodução cultural de um estilo de dança ou movimento em sua disseminação natural na cultura, até processos de reprodução não-autorizada que ultrapassavam os limites da ética profissional e dos conceitos de direitos autorais. Esta pesquisa busca identificar como a dinâmica de processos de apropriação auxilia na compreensão da dança no contexto da cultura e arte na contemporaneidade a partir de casos de destaque do universo da cultura pop. Ciente de que o avanço da tecnologia muda os modelos de apropriação constantemente, propõe-se uma análise que contempla as ferramentas utilizadas por grande parte da sociedade destacada no recorte proposto, como uma forma de explorar as

dinâmicas do sociocultural contemporâneo. Todos estes enfoques têm como motivação contribuir para o desenvolvimento do estudo da arte na contemporaneidade, tomando a dança e as novas formas de comunicação como elementos centrais nos sistemas de arte da atualidade

Ciente que a cultura pop abarca outras áreas como jogos, filmes, desenhos e outros (BERGER, 2017), delimitamos o objeto desta pesquisa na música e dança como foco principal para o estudo e aprofundamento das observações que serão dialogadas juntamente com o experimento multicultural e a análise dos artistas selecionados desta cultura.

Além de definir, contextualizar e entender a origem e expressão cultura pop, discutiremos como o conceito entra em comparação com o termo cultura popular utilizada no Brasil. Para identificar o recorte temporal e histórico que se encontra a cultura pop localizamos indústria cultural e o novo modelo proposto por Rodrigo Duarte denominado indústria cultural 2.0. Após situar a cultura pop e compreender suas principais motivações, buscamos contornar o significado do conceito de apropriação e sua aplicação na dança no contexto contemporâneo. Para concluir traçamos uma reflexão sobre o corpo na imitação e apropriação e posteriormente, na cultura pop.

Como mencionado anteriormente, a apropriação em um contexto da onipresença do movimento humano é um elemento fundamental para discutir a cultura de massa dentro das novas relações na contemporaneidade. Diante do novo cenário na pandemia do COVID-19 que desde de 2020 afetou bailarinos, professores, coreógrafos e outros artistas que utilizam o corpo como elemento fundamental para a criação tiveram que se adaptar e ocupar os espaços das mídias. Diante deste novo panorama, o corpo não é um refém da mediação com a tecnologia, já que os resultados dessa mediação apresentam adaptações e surgimento de novas formas de manifestação, como será discutido nesta pesquisa. Como esperado esse novo espaço da dança reforçará as estatísticas de aumento de acesso as mídias sociais digitais, aumento de compartilhamento de vídeos de dança, sobretudo em plataformas como Instagram e TikTok, que são alvos de parte deste trabalho. Para Freitas e Leite (2020) ainda é cedo para afirmar como se dará essa resignificação do corpo após a pandemia, e como a proposta do cenário híbrido como uma alternativa para essa nova fase teria impacto na circulação das danças.

Esta discussão ampliada do campo das artes da dança em franca ocupação dos espaços digitais define a necessidade da condução deste trabalho, a partir da discussão travada nas artes e cultura. Mesmo que o corpo e a imagem do corpo tenham sempre tomado um protagonismo no campo profissional da dança, a literatura da área tende a se concentrar em discursos secundários sobre o corpo (DESMOND, 1994) ou nas formas “acadêmicas” de dança, como o

Balé e a Dança contemporânea. Neste estudo, contribuímos com a discussão sobre apropriação a partir de um olhar específico sobre a cultura pop, que contribui tanto como uma ampliação do escopo de observação da área quanto um aprofundamento das relações entre referências importantes para os estudos culturais. Esse aprofundamento toma como foco as relações entre as obras de Bob Fosse e Michel Jackson.

A metodologia envolveu três partes que examinam em detalhe processos de apropriação e que se complementam a partir do estudo do objeto de pesquisa – a apropriação de movimentos de dança. Na primeira parte analisamos o contexto da produção artística e dança no cenário pop, na segunda parte investigamos a apropriação de danças no universo infantil a partir de um experimento com engajamento espontâneo de dança por um grupo social formado por crianças, na terceira parte nos dedicamos a analisar as relações entre as obras de Bob Fosse e Michael Jackson. É esperado que estas visões do universo de apropriação na dança ofereçam elementos originais ou reforços para discutir o processo de apropriação dentro da especificidade da linguagem da dança na cultura pop. Logo, o eixo central é uma análise da iconografia do corpo em contextos diferentes a partir da apropriação de dança na cultura pop.

Desta forma o escopo metodológico do projeto envolveu uma parte considerável de revisão bibliográfica por análise comparativa e de triangulação, que trata dos conceitos principais envolvidos com o objeto de pesquisa. Esta revisão será disposta na revisão de literatura e na composição do resultado das três fases do trabalho, que envolvem essencialmente análise quanti-qualitativa de movimentos, anotação de vídeo, coleta de dados e visualização.

A elaboração deste capítulo foi estruturada a partir de da revisão de conceitos da apropriação, cultura pop e indústria cultural e tópicos relacionados. Serão discutidas questões que colocam o corpo e dança como objeto do processo de apropriação, na busca dos elementos fundamentais do fenômeno da apropriação, mecanismos de aprendizagem e sua especificidade em relação ao movimento. Essa discussão se dará dentro do recorte temporal da cultura pop analisando épocas específicas e recursos utilizados para a apropriação do movimento.

APROPRIAÇÃO, CULTURA POP E DANÇA

1.1 A cultura pop e a cultura popular

A cultura pop é caracterizada por um padrão massificado de consumo, pelo fácil acesso às mídias de divulgação, pela representação das obras nos formatos de alta capacidade de reprodução pelo volume contínuo de produtos vinculados a ela (FISKE, 1989). Para Oliver (2011) os produtos de arte da cultura pop foram criados como uma oposição à “alta arte” e como uma forma de produzir lucro financeiro pela alta capacidade de reprodutibilidade e massificação da produção. Para Oliver (2011) a cultura pop da sociedade ocidental contemporânea abrange ideias e crenças. A venda continua sendo um dos pilares motivadores, porém outros marcadores em destaque, como visibilidade midiática, são tão importantes como o lucro. Além da capacidade de criação ser consumida por um grande número de consumidores, é necessário que o processo de criação aconteça com mais frequência do que em outras modalidades de produção, imprimindo um fluxo constante de massificação. Ou seja, a demanda não é só encontrar formas de apresentar produtos que obtenham uma grande penetração em um público ampliado, mas que a produção destes artistas possa produzir constantemente produtos que se mantenham constantemente nesse estado. Dentre as modalidades de produtos fornecidas pela mídia destaca-se música, texto, filme, moda, publicidade, e dança, entre outras coisas (OLIVER, 2011). Este acordo não é algo combinado previamente, mas uma espécie de contrato de bastidores, tácito, que provavelmente está vinculado com a necessidade de ampliação de receita dentro de uma lógica imperativa de mercado. Essa transformação da produção de mercadorias culturais gera um número exponencial de obras que se adequam a este perfil e que desenvolvem, no longo prazo, uma ciência na penetração cultural e massificadora. Dentre este segmento transformador da produção cultural, vamos destacar a dança e em alguns momentos relacioná-la a música, já que neste contexto ambas modalidades artísticas encontram-se atuando juntas, em fórmulas de retroalimentação engenhosas que viabilizam a transformação da produção artística em indústrias econômicas de alta lucratividade.

Segundo Storey (2017) uma obra difundida como a cultura pop pode ser identificada a partir de indicadores de massificação do consumo ou de preferência por parte de um grupo considerável de consumidores, como por exemplo as vendas de livros, ingressos de cinema e festivais de músicas. Entretanto, o pop (que é uma abreviação de popular), é também um apontador quantitativo desta cultura e deste grupo de pessoas que gostam de algo e são fieis à um segmento, artista ou produção (FISKE, 1989), uma vez que seu consumo em massa indica e direciona para novas produções artísticas. Esta ampliação do consumo de cultura é frequentemente acompanhada por uma noção de inferiorização da qualidade das obras da cultura pop. Se por um lado, a cultura pop tende a se orientar pela ampliação da massa de consumo em detrimento da qualidade, isto não necessariamente implica que as obras tenham uma qualidade ou excelência inferior à obras fora do círculo de consumo da cultura pop. Storey (2017) propõe que neste caso o significado de cultura é reduzido ou equivocado pretendendo privilegiar determinado grupo. A formação do conceito de cultura não está mais necessariamente relacionada à um determinado grupo ou mercado pelo gênero musical que o grupo consome ou o estilo de dança com que ele se expressa. Delimitar a cultura de um grupo a partir de seu padrão de consumo pode ignorar diversos outros fatores que compõe a produção e vivência cultural enquanto comunidade. Desta forma, torna-se complexo, e até mesmo pretensioso, definir o que é cultura, como ela se estabelece e como suas relações, e neste caso, as trocas entre o que é consumido pela maior daquele grupo e aquele grupo que consome aquele produto. A cultura da cultura pop neste panorama contemporâneo aonde o movimento torna-se icônico porque é repercutido e difundido em massa, contribui para que a dança altere a percepção e relação do corpo, espaço e tempo de quem a executa e a assiste.

Para Williams (1992) o termo cultura tem seu significado alterado no decorrer da história conforme a adaptação para qual é empregado. Para o autor, a utilização do termo cultura inicia-se na agricultura, quando a palavra era utilizada para definir o cultivo de determinados vegetais ou a criação e reprodução de animais. Somente no fim do século XVIII que cultura passa a definir o “o modo de vida global” de uma sociedade. Neste ponto, as ideias de Williams e Boas se convergem. Franz Boas (1929) alega que a sociedade é afetada pelos hábitos do grupo, e a partir desse conceito podemos começar a refletir sobre a cultura:

[...] cultura abrange todas as manifestações de hábitos sociais de uma comunidade, as reações do indivíduo afetado pelos hábitos do grupo em que vive e o produto das atividades humanas, como determinado por esses hábitos. (BOAS, 1930, p. 79)

Entretanto, segundo Williams (1992) com o passar dos séculos, o conceito de cultura também sofreu alterações, e nestas modificações houve grande desenvolvimento do sentido de cultura. Hoje pode-se atribuir o termo a atividades culturais, designada a atividades de cunho artístico e até mesmo pessoas dotadas de cultura, que podem ser consideradas intelectualizadas. Estas definições esclarecem a complexidade em circunscrever e definir o termo cultura.

Neste contexto, é necessário estabelecer definições claras de duas expressões que delimitam conceitos similares – cultura pop e cultura popular. A cultura pop está relacionada ao termo popular *culture*, que se configura o tema principal deste capítulo, e contextualiza o objeto do estudo. Porém, no Brasil utilizamos a expressão cultura popular para identificar quando algo é comum a todos indivíduos presentes numa mesma região ou “objetos e modos de pensar considerados simplórios”¹ (ARANTES, 2007). Por exemplo, utilizamos a palavra pop para referir ao gênero que envolve música e dança onde expoentes do gênero pop como Michael Jackson, Madonna e Beyoncé são claramente identificados. Embora este estilo pop esteja dentro do espectro da “cultura popular” a indústria profissionalizada da cultura pop introduz um nível de especialização e organização de músicos profissionais, criadores, artistas visuais e profissionais do audiovisual (e mesmo cientistas) que está longe do que poderia ser considerado “simplório”. Seus produtos comerciais, remixes, músicas agitadas e coreografias complexas exigem treino, formação, especialização e profissionalismo. Dentro deste uso da expressão “cultura popular” no Brasil, surge o acrônimo MPB, Música popular brasileira, que define um campo da cultura popular que por vezes transita pela cultura pop. A MPB surgiu em meados dos anos 60 a partir de um estilo musical geralmente caracterizado por instrumentos como violão, piano e guitarra (NEDER, 2012). A MPB em sua construção inicial não se orientava pelo alcance comercial, porém estava voltada para uma crítica social ao regime político do Brasil e se limitava à um grupo de ouvintes e consumidores de suas obras e do seu estilo.

É como se estas expressões fossem congruentes, mas ao mesmo tempo paralelas na medida em que o pop e o popular tomam significados diferentes em outros contextos. Enquanto a cultura popular brasileira propõe uma característica de um determinado grupo caracterizado pela sua região, a cultura pop identifica o item comum através de um amplo espectro demográfico e que cujo eixo de pertencimento está fundado no consumo da mercadoria da

¹ Não consideramos nesta pesquisa a cultura popular como algo simplório. O objetivo de relacionar o conceito trazido por Arantes foi com a finalidade de relacionar a cultura popular como um elemento cotidiano e acessível a sociedade.

cultura pop. O consumo, neste caso, atua como denominador comum para um grupo cultural que aprecia e consome de forma fiel mercadorias de um segmento da cultura pop.

Neste estudo chamaremos de cultura pop o modelo de produção desenfreado estimulado pela indústria cultural e seguido por alguns artistas e empresas dentro do gênero pop, com destaque para música e dança. Como mencionado acima, a cultura pop, tem como objetivo o consumo em massa, fácil acesso as mídias de divulgação que se encontram suas obras e alto volume contínuo de materiais vinculados a ela (FISKE, 1989). Além da comercialização dessas obras, esta cultura pop incentiva uma fidelização dos consumidores e constantemente explora as ferramentas tecnológicas para propor novas formas de manter essa conexão entre fã e ídolo.

1.2 O consumo na cultura pop

Na década de 1990, quando John Fiske lançava mais um livro sobre a cultura popular ocidental, suas reflexões estavam fundadas sobre o consumo e a cultura da sociedade que vestia roupas parecidas, escutava as mesmas músicas e compravam em massa as mesmas mercadorias que eram ditadas nas mídias. Hoje temos acesso a muito mais opções de consumo cultural, e, por meio das plataformas digitais torna-se ainda mais prático buscar ainda novas alternativas para qualquer produto que seja. Mesmo assim, a moda, a cultura pop, a indústria cultural e outros exemplos continuam ditando e reforçando os padrões de compra e consumo em massa. Para Fiske (1989) a mercadoria na cultura pop deve atender aos interesses do povo, e esse processo de geração e circulação dentro de um sistema social é cultura. Muita coisa mudou em três décadas desde os estudos de Fiske, mas suas reflexões seguem sendo atuais para analisar a cultura pop até hoje.

Para Dantas (2021) o estilo musical pop surgiu nos Estados Unidos na década de 1950. “Ainda são características dos cantores pop o hábito de fazer cenários de shows extravagantes, muita dança [...]” (DANTAS, 2021). É comum produções com palcos giratórios, figurinos chamativos e que são substituídos várias vezes no decorrer de um único show. As produções para um show ou videoclipe pop é muito grande e envolve muitos profissionais, em cena e nos bastidores. Para Dantas (2021) outros estilos musicais, como o blues e o country podem ter influenciado o pop. Sendo o estilo musical pop, a base da cultura pop, os outros itens de consumo que se encontram neste universo são mercadorias relacionadas às obras produzidas pelos artistas inicialmente. O modelo de atuação de artistas na cultura pop não envolve somente a oferta das modalidades artísticas centrais da cultura (ex: música, clipes, dança) também produtos periféricos como camisas, perfumes, linhas de cosméticos, produtos de maquiagens e

tudo o que o marketing da empresa-artista possa alcançar. Como o modelo da cultura pop está fundamentado na manutenção de seguidores fieis (FISKE, 1989) que de um consumo também alimentado pela relação com o artista (ídolos), eles vão se aproximar dos produtos que envolvem a marca, o corpo e o rosto daqueles que eles seguem. O corpo do ídolo e, em especial, o corpo dançante do ídolo, pode ser um componente muito importante do maquinário simbólico e financeiro do processo de produção de riqueza da indústria da cultura pop. Essa aproximação do ídolo ganha força com as redes sociais onde há um processo de aproximação do cotidiano nos agentes e ídolos, o que provoca uma humanização da marca e distanciamento de suas estruturas industriais. O fã passa a conhecer o dia a dia do artista, acompanha sua vida, conhece sua rotina, os produtos que ele consome, promovendo uma ampliação do impacto econômico destas marcas na sociedade contemporânea e para cultura pop.

Uma das formas de mensurar o impacto de um segmento na sociedade contemporânea completamente imersa em uma rede de capital financeiro, é medir o patrimônio e renda dos agentes presentes na cultura pop. A revista de negócios americana Forbes é conhecida pelas suas listas que divulgam números e estatísticas de profissionais com maior patrimônio financeiro e destaque em suas áreas. Em 2019, a Forbes publicou uma matéria com o título “Os 10 músicos mais bem pagos da década”. Nesta lista constam quatro artistas pop, Lady Gaga em 10º lugar com um faturamento de US\$ 500 milhões, Katy Perry em 9º lugar com um faturamento de US\$ 530 milhões, Beyoncé em 3º lugar com um faturamento de US\$ 685 milhões e Taylor Swift em 2º lugar com um patrimônio de US\$ 825 milhões. Segundo a reportagem, a dimensão da receita dos artistas é proporcional ao número de buscas em plataformas de streaming, aplicativos, venda de álbuns e ingressos de festivais de músicas destes artistas. Este recorte é uma parte importante da sociedade contemporânea, que indica não só como as pessoas na cultura pop se entretém, mas como elas gastam seu dinheiro e com o quê elas usam seu tempo livre.

Para Fiske (1989), esse consumo na cultura pop apresenta um modelo de circulação em que a mercadoria é produzida, transformada em produto cultural e econômico para posteriormente ser distribuída como produto ou experiência. Esse modelo foi baseado na televisão, mas pode-se claramente ser aplicado as redes sociais e suas plataformas. Entretanto, com a aceleração das trocas que se torna algo progressivo nesta cultura, já é possível observar o modelo de Fiske ser aplicado com mais velocidade e em uma gama de produtos que ultrapassam as telas. Segundo Fiske (1989), esse consumo massificado é mais uma característica do capitalismo, que visa o lucro e à acumulação de riquezas. Entretanto, a

produção da arte transformada em mercadoria e industrializada, pode capitalizar a cultura pop (FISKE, 1989), assim como Benjamin (1994) já havia teorizada sobre reprodutibilidade técnica na arte.

1.3 A indústria cultural e a cultura pop

O autor Walter Benjamin em correspondência com Theodor W. Adorno comenta sobre a reprodução da obra de arte e como os modos de percepção acompanham esses períodos da coletividade humana. Para Benjamin (1955) a singularidade da obra de arte vai de encontro ao contexto em que a mesma está inserida:

[...] a reprodutibilidade técnica da obra de arte emancipa-a pela primeira vez na história mundial de sua existência parasitária em relação ao ritual. A obra de arte reproduzida torna-se, progressivamente, a reprodução de uma obra de arte destinada à reprodutibilidade. (BENJAMIN, 1955, p. 48)

Numa historicidade em que a produção e o consumo se tornam em série e em massa, a produção da obra adapta-se e transforma-se internamente para se alinhar à uma condição que possa circular como mercadoria. Ela acompanha assim, a instauração do sistema capitalista monopolista e o avanço tecnológico que juntamente com a sua difusão torna a informação mais rápida e a um número maior de pessoas. Duarte (2011) reflete sobre uma nova confluência na indústria cultural e os modelos que ainda estão em voga. Para Duarte (2011), o pensamento de Adorno se mantém em vigor até o presente momento porque o consumo massificado e a produção desenfreada se mantém até hoje. Entretanto, o conceito de Adorno parece ter que ser adaptado ao modelo tecnológico digital de distribuição e às capacidades de acessibilidade e distribuição só disponíveis nas primeiras décadas do século XXI. É neste ponto em que a arte enquanto criação independente dos padrões socioeconômicos, culturais e filosóficos diverge com seus ideais ao virar mercadoria e começar a ser reproduzida de forma não artesanal e em massa.

Logo, pensar nos videoclipes da cultura pop e seus produtos reproduzidos nas infinitas plataformas que repercutem na indústria cultural 2.0 é traçar caminhos para que essas obras sejam reprodutíveis em outros lugares, uma vez que nesta segunda fase da indústria cultural o acesso é mais democrático a sociedade. Na sequência do seguinte trecho citado acima, Benjamin comenta sobre a autenticidade na produção artística. Para o filósofo quando a autenticidade não se faz presente na obra a função social da mesma é transformada.

A pós-modernidade é um recorte temporal onde a indústria cultural está presente e que interage com outras dimensões da individualidade e coletividade, ela será refletida no terceiro capítulo. Segundo Bauman (2001) o componente do individualismo na pós-modernidade faz com que as buscas pelas causas comuns do indivíduo sejam substituídas pelo pertencimento da cultura de massa. Através da expressão “fazer parte da rede” ele sugere que os indivíduos busquem elementos comuns da sua cultura para se sentirem parte de um grupo. Uma vez que a cultura pop é parte essencial do ciclo de produção e consumo do regime histórico em que a mesma floresce, os artistas presentes neste contexto são estimulados a produzirem em uma intensidade que é similar ao ritmo das indústrias. Neste ritmo artificial, o monitoramento das “máquinas-artistas” à serviço da engrenagem da cultura de massa é realizado através das métricas de acesso: números e estatísticas de visualizações, *likes* e compartilhamentos nas redes sociais. Neste contexto, o processo criativo de artistas nem sempre é respeitado, já que os autores são pressionados a criarem mais, em maior quantidade e menor tempo. Sugados pela pressão da produção em larga escala, um recurso para consubstanciar o processo criativo é buscar naqueles ícones do passado referências para novas obras. Estes ícones, no entanto, estão em outro modelo de produção de arte, que talvez não reverbere as demandas da produção em massa por que em seu regime de historicidade a tecnologia encontrava-se em desenvolvimento na área da comunicação.

Ao coletar referências de outro presente e processar estas referências segundo seu estilo é possível desenvolver novos processos de criação a partir de fórmulas já apresentadas. Assim vemos o surgimento de versões, *hits* musicais e propostas coreográficas que revisitam obras do passado em uma recorrência sem precedentes. Entretanto, estes processos de apropriação não são cópias, mas um cruzamento de histórias, de onde surge uma produção que embora reconheça e se aproveite de um capital cultural da referência, se apresenta como única e exibe um nível autenticidade capaz de manter o círculo de renovação do consumo em massa. Se antes eram necessários mais tempo e recursos para copiar e apropriar de movimentos de dança, os meios de comunicação digital tornam possíveis imitar, revisar e reproduzir de forma prática e rápida uma sequência de movimento. Imersos numa sociedade capitalista onde a arte torna mercadoria e a música e dança da cultura pop rende números excepcionais transformados em patrimônios milionários, propõe-se um questionamento: A produção artística estimulada pelo sistema capitalista da cultura de massa influencia a apropriação artística na cultura pop?

1.4.1 A apropriação na dança

A aceleração do consumo de obras artísticas do gênero pop através de plataformas de *streaming*, mídias sociais e a internet como um todo explicitou um conjunto de comportamentos que são discutidos na literatura através de uma diversidade de conceitos como cópia, plágio, imitação, reprodutibilidade, *sampling*, referência, citação e apropriação. Parece trivial que uma frase ou imagem possa ser copiada, citada por práticas de apropriação e disseminadas pelo poder de reprodução das mídias digitais como hipertexto, imagem digital, vídeo e áudio. Entretanto o comportamento de “apropriação” de movimentos do corpo, e, em especial de movimentos na dança pode apresentar complexidades muito mais interessantes.

O conceito de apropriação parece também estar relacionado com um conjunto de terminologias com significados marginalmente diferentes. De acordo com o dicionário Oxford Languages (2021), o substantivo apropriação significa “ato ou efeito de apropriar, de tornar algo próprio para si”. Entretanto, a polêmica na literatura sobre conceitos de apropriação perpassa desde definições jurídicas, discussões éticas, questionamentos sobre autoria, processos criativos que vão muito além da discussão de natureza etimológica. O significado e impacto do ato de se apropriar de algo que não é seu, varia de acordo com contextos e pode ser adequado ou não de acordo com o uso. Para Perez (2008) apropriação refere-se ao ato de tomar algo que não é seu como se fosse. Já para Gatti (2012) a apropriação é uma espécie de influência, que pode suportar tanto expressões próprias como a “apropriação poética” como uma estratégia de composição nas obras de dança, o que produz uma relação do artista com aquilo que afeta suas obras.

Os artistas que são considerados figuras de destaque do início da cultura pop e que continuam fazendo muito sucesso até os dias atuais, como Michael Jackson e Madonna iniciaram suas carreiras antes do advento das mídias sociais. Michael Jackson, conhecido como Rei do pop iniciou sua carreira ainda criança por volta dos anos 1960 com seus irmãos no grupo “The Jackson Five”. Já a artista pop Madonna, encontra-se no cenário pop desde os anos 1980. A construção das obras e processos criativos de Michael Jackson ou Madonna são produto de uma era comunicacional onde a busca por referências demandava muito mais recursos e onde a disponibilidade física ou midiática de material era muito limitada. Por exemplo, o estudo de uma coreografia a partir de um filme, demandaria a busca por espaços onde o filme estivesse sendo exibido, deslocamento para o local de exibição, alugar, ou adquirir uma obra cinematográfica. Recursos técnicos como voltar, avançar e repetir trechos de filme não eram tão disponíveis e práticos como o simples movimento de arrastar os dedos na tela de um aparelho celular, por exemplo. Para decorar e copiar uma sequência de um espetáculo seria

necessário assisti-lo repetidas vezes e ensaiá-lo por mais tempo. Registrar ou recordar os movimentos requereria processos de notação musical ou desenhos especializados, já que realizar gravações em teatros sem autorização seria impeditivo. Se essas ações exigiam tempo e recursos, logo, é de se esperar que se fosse executada por um grupo menor de pessoas. Também seria esperado que as pessoas que buscassem tal referência tivessem naquela obra tal admiração, sendo assim a apropriação de movimentos na dança não tinha as facilidades de reprodução como encontra-se atualmente e nem o papel de simplório reproduzidor técnico e lucrativo.

Não se trata aqui de estabelecer um juízo de valor das formas de apropriação, ou se a dinâmica capitalista da cultura pop imprime a expropriação de lucro a partir dos gestos para os plagiadores e não para os criadores do movimento. A questão proposta é identificar os mecanismos que fazem com que os movimentos corporais sejam incorporados cultura pop e como este processo difere em diferentes regimes de historicidade. Diante dos temas envoltos ao termo apropriação e seus variados conceitos, a escolha por apropriação se deu ao fato da amplitude do termo, o que traz uma maior possibilidade de reflexão a partir de seus variados significados.

1.4.2 A apropriação na dança na cultura pop

Para Oliver (2011) as plataformas de mídia digital e streaming são responsáveis pela reprodutibilidade, e por consequência de apropriação da dança na cultura pop:

Mais do que nunca, a prevalência da cultura pop na mídia permite que ela permeie e, muitas vezes, domine a consciência das pessoas na vida contemporânea. enquanto navegam na Internet, participam do Facebook ou outras comunidades online, ouça um iPod ou rádio, assistem televisão ou YouTube, veem filmes ou leem uma revista. Esses mesmos meios de comunicação de massa, bem como performances ao vivo, têm sido responsáveis pela entrega de dança como arte e entretenimento no século 21. (OLIVER, 2011, p 111)

Como identificar a fronteira entre a influência de um gesto coreográfico presente nas imagens disponíveis nas mídias e a reprodução desse gesto como referência, sugestão ou plágio no amálgama do processo criativo? Uma propaganda na televisão, uma música que toca em um vídeo, os movimentos coreográficos presentes em um vídeo de um artista que gostamos podem se impregnar no processo criativo de maneira consciente, explícita ou de modo inconsciente. Segundo Gatti (2012) o processo de apropriação poética na composição de uma coreografia ou na resposta ao dançar a partir de uma música seria um processo “natural”. Em contraste, Perez

(2008) sugere que tal processo parte de uma reflexão ativa do agente que se apropria e se propõe tomar para si algo que não é. Neste sentido, a apropriação só poderia ter como objeto o movimento, o passo ou a sequência coreográfica. No entanto, as experiências individuais, pessoais, adquiridas no processo de realização do movimento não seriam possíveis de apropriação porque sequer seriam passíveis de reprodução, se tornando únicos e exclusivos de cada artista.

Para Tomazzoni (2015), a dança na cultura pop ganha um novo contorno, em que a visibilidade e a espetacularidade determinam o que fará sucesso e vai indicar a reprodução daqueles movimentos em destaque. A cultura pop está imersa numa historicidade que incentiva a reprodução em massa e em números mais frequentes, como o modelo de indústria cultural previsto por Adorno (1995). Logo, indica que os artistas inscritos neste recorte precisam buscar modos de produzirem mais, de forma espetacular, como um método para obter mais visibilidade midiática, e produzirem estes espetáculos com mais frequência para produzirem fidelidade, presença e destaque. Parte deste método de produção acaba se voltando para a apropriação como forma de suprir demandas por referência ou “inspiração” dentro do modelo de produção artística. Sendo assim, processos de apropriação acabam se tornando mais disseminados em nosso cotidiano, onde os artistas tendem a revisitar modelos do passado mais frequentemente e propõem novas formas de recontar a história a partir de suas recriações.

Neste contexto, dois fenômenos desafiam as discussões sobre apropriação da dança na cultura pop, que se tornou complexificada com a influência das mídias sociais: 1) a emergência de *challenges* de dança em aplicativos de vídeo e 2) as batalhas jurídicas travadas a partir da utilização de movimentos em produções comerciais.

Com a ampliação dos efeitos de normalização das tecnologias de vídeo e as ferramentas empregadas para ensino a distância, o fenômeno da transmissão de padrões de movimento na dança passou a ser desenvolvido por meio remoto. Os recursos audiovisuais ampliam a utilização das mídias sociais para ensino e aprendizagem de coreografias. O fenômeno mais claro, recorrente e surpreendente toma a forma de desafios também conhecidos como *challenges*, que são sequências coreográficas curtas executadas em contextos de músicas e jogos. Estes *challenges* são facilmente acessados pela procura de hashtags que envolvem o termo dança em plataformas como Instagram e TikTok. Eles denotam um processo massivo de reprodução de movimentos que, a partir das dinâmicas de valor social e econômico provido pelo modelo de negócios das mídias sociais, incentivam a criação de novos passos e a apropriação de outros códigos referentes em várias mídias. É neste cenário de sequências de

dança, consumo em massa e reprodutibilidade técnica que apontamos para a magnitude do processo de apropriação em dança na atualidade.

Um desses exemplos de plataformas virais de consumo de dança é o aplicativo TikTok. A rede social de vídeos curtos possui uma *timeline* de rolagem infinita que convida uma interação mais rápida com usuário e está desenhado algorítmicamente para entregar o conteúdo que ele tem mais afinidade, prendendo-o por mais tempo na plataforma. Em uma matéria publicada pela BBC News Mundo pela jornalista Cristina J. Orgaz, o TikTok tinha aproximadamente 800 milhões de usuários ativos por mês. O desenvolvedor ByteDance lançou o aplicativo em setembro de 2016, mas só em meados de 2019 que a plataforma tomou conta dos jovens brasileiros que começaram a compartilhar vídeos de desafios de dança, e, posteriormente, de outros temas não relacionados a sequências coreográficas. Acompanhando o sucesso das famosas dancinhas e a proporção publicitária que o TikTok ganhou, a plataforma Instagram em seu próprio aplicativo lançou uma ferramenta semelhante denominada Reels, no próprio aplicativo Instagram. A diferença entre a ferramenta do TikTok e o Reels é o tempo máximo entre um vídeo de uma plataforma e outra que tem impacto nas mídias sociais. O Reels lançado no final de 2019 no Brasil, e depois disponibilizado para 50 países, permite até 30 segundos, já o aplicativo da ByteDance que se encontra no mercado há alguns anos permite vídeos maiores de até 1 minuto de duração. Este fenômeno de “microsequências” coreográfica também foi acompanhado pela mudança no consumo da internet que se tornou fragmentado. Segundo Orgaz (2020), “o uso da internet no celular pode normalmente ser dividido em 30 a 40 sessões por dia.” (ORGAZ, 2020). Isso também influencia diretamente nosso modo como consumimos arte e como reproduzimos conteúdos de obras de arte.

Da mesma forma que o modelo das mídias sociais, o processo de apropriação e reprodução de movimentos e coreografias se acelerou, produzindo uma série de impactos de natureza jurídica e autoral, que têm uma considerável relevância econômica na produção de conteúdo comercial. Por exemplo, a cantora Beyoncé em entrevista ao programa norte-americano 106 & Park após o estouro da música e clipe “Single ladies” em 2008 foi questionada sobre sua influência para a criação da coreografia. A cantora comentou que se inspirou na coreografia de Bob Fosse. Comentários da entrevista indicaram que Beyoncé tinha copiado a obra “Mexican Breakfast”, já que as semelhanças são notáveis até para o público não familiarizado com a obra. Beyoncé é considerada uma protagonista da cultura pop onde atua não só como autora musical, mas como coreógrafa. Em suas aparições na mídia a cantora aborda frequentemente seu processo criativo e suas referências. Em 2011, Beyoncé volta a ser

palco de acusações de plágio, e dessa vez em relação a obra da coreógrafa belga Anne Teresa De Keersmaeker. O caso contesta que Beyoncé havia se apropriado de sua performance “Rosas Danst Rosas” de 1983 em seu clipe “Countdown”. Para Manley (2018) o que chamou a atenção neste caso foi o conjunto semelhante, que incluem coreografia, figurinos, decoração e cenário, filmado por Thierry De Mey em “Rosas danst Rosas”.

Beyoncé está em cena há mais de duas décadas e detém um capital simbólico, mercadológico, financeiro e cultural de proporções únicas. A que serviria uma cópia não autorizada e um processo de apropriação artística? Manley (2018) cita o sociólogo Pierre Bourdieu para tentar explicar como o mercado cultural aborda essa produção de arte em massa, e onde a cantora pop poderia se encaixar:

Vou ver os eventos da mini saga pelas lentes da economia cultural. Pierre Bourdieu observou que existem muitos tipos de capital em uma economia cultural: certamente, existe riqueza material, mas também existe capital simbólico - habilidade virtuosística, prestígio, aclamação, poder, visibilidade, popularidade, influência e potencial. Ele chama os artistas individuais de “agentes” que existem em dois “campos” principais de prática: “o campo da produção restrita”, que produz obras “importantes” e significativas, ou “bens simbólicos”, para o consumo de outros artistas, intelectuais e críticos e o “campo da produção cultural em larga escala” que cria artefatos para consumo maximizado. À medida que os agentes negociam no campo, eles desenvolvem hábitos: uma “sensação de jogo” arraigada e principalmente subconsciente, à medida que incorporam e desenvolvem suas próprias marcas peculiares de capital. (MANLEY, 2018, p 4)

Seguindo o raciocínio de Bourdieu, poderíamos considerar que a coreógrafa Anne De Keersmaeker se encontrasse no “campo de produção restrita”, um extremo da produção de movimentos na dança em que se produz movimento do corpo como obra artística e com o objetivo da apreciação artística e reflexão da mensagem. Em outro ponto destes extremos encontraríamos Beyoncé produzindo no que Bourdieu chamou de “campo de produção em larga escala”, onde as criações são produzidas para consumo em massa, como os modelos ditados e incentivados na cultura pop. A definição de produção e reprodução artística por Bourdieu poderia ainda se aplicar a outros agentes produtores. Na lista da Forbes outros artistas da cultura pop estão ao lado de Beyoncé como Lady Gaga, Katy Perry e Taylor Swift e todos se encaixam neste modo como produzem, com o objetivo de atingir milhares de espectadores. Sendo assim, muito provavelmente produzem por meio de modelos infalíveis, modelos economicamente viáveis, monitorados por profissionais e testados e cristalizados na pela cultura pop. Muitas dessas obras envolvem cenários extravagantes, músicas remixadas e sequências coreográficas impactantes, que exigem treino e prática, em sua produção profissional, mas são

coreograficamente acessíveis para de serem executadas, disseminadas e reproduzidas por qualquer pessoa e grupos dentro dos contextos e espaços da cultura pop, como os clubes de dança, boates, festas e mais recentemente, telas.

Para Giguere (2019) esses exemplos de apropriações devem ser legitimados como propriedade intelectual sujeitas às condições e legislação de direitos autorais do autor. Logo, ainda que o processo de apropriação seja realizado (já que somos influenciados tacitamente pelas nossas referências) a origem da reprodução deve ser notificada:

Tomar emprestado o movimento ou ser inspirado pela criação do movimento de outra pessoa não é novo nem exclusivo da dança. Os artistas fazem uma amostra do material que está disponível para eles. Existem inúmeros exemplos na música e nas artes visuais, bem como na dança, em que um artista acena com a cabeça ou responde a outro usando uma pequena parte de seu trabalho, muitas vezes intencionalmente. (GIGUERE, 2019, p. 30)

De acordo com Goldsmith (2011), que estudou as condições do direito autoral no século passado, é quase impossível detalhar os casos de apropriação em relação ao passado, uma vez que as referências vão se tornando mais numerosas na medida em que o desenvolvimento tecnológico e acesso à mídia torna a recuperação de informação mais fácil. Ele cita como exemplo um web jornal que faz curadoria de notícias que são extraídas de outros sites. Da mesma forma que as referências de apropriação, a cada momento as referências se atualizam e a cada atualização da página retorna com conteúdo diferente. Outra questão importante é o uso cada vez mais constante de algoritmos sobre o conteúdo das redes sociais. Estes algoritmos identificam os gostos e se apropria de uma forma automática do que tenha sido pesquisado para apresentar algo semelhante no futuro. Com a aplicação de técnicas de aprendizado de máquina, estes algoritmos têm agora a capacidade de analisar e comparar posturas e sequência de corpos em vídeo, potencialmente aplicando o mesmo processo em relação ao conteúdo coreográfico. Ainda que seja um recurso de marketing de vendas, não deixa de configurar uma apropriação de conteúdo, completamente aplicável ao conteúdo não verbal e incorporado das danças.

Sendo o movimento humano uma forma de relação do homem com o meio, sugere-se que a apropriação, e a sua utilização e reprodução em excesso, seja característica de uma sociedade e cultura. Desta forma, a apropriação em um contexto da onipresença do movimento nas artes é um elemento fundamental para discutir a cultura de massa dentro das novas relações impostas pela mídia, pela pós-modernidade e pelos novos eventos que se apresentam na contemporaneidade.

1.5 Corpo, imitação e aprendizado

O corpo é um suporte muito importante para a performance de significados culturais, pessoais, sociais e artísticos. Neste panorama de significados possíveis nos corpos, a comunicação gestual tem mais um papel especial na expressão e interpretação de mensagens (DESMOND, 1994). Entretanto, a apropriação de gestos e movimentos têm sido muito pouco discutidas, mesmo que as culturas modernas de dança estejam repletas de exemplos importantes deste problema.

Segundo Souza, Hunger e Caramaschi (2014) a dança é considerada historicamente uma das mais antigas manifestações socioculturais do homem. Ela constitui um elemento essencial na construção das identidades culturais nas sociedades, acompanhando as sociedades humanas desde as primeiras evidências de sua presença, quando elas buscavam através do gesto manifestar sua existência e comunicar. As sociedades formaram seus códigos verbais e gestuais, foram divididas regionalmente e culturalmente e os movimentos continuaram fazendo parte da sua rotina de comunicação e manifestação. Dentre estes códigos de movimentos, encontramos a dança. Autores como Verderi (2009) e Marques (2003) citam que o estudo e a compreensão da dança vão muito além do ato de dançar, ou seja, a dança auxilia na formação do indivíduo contribuindo com sua construção de conhecimento.

Com as mudanças nos modos de comunicação das sociedades humanas, as artes, e mais especificamente, a dança também sofreram ajustes e adaptações na sua forma de criar, fazer e ensinar. O avanço e democratização da tecnologia alterou as rotinas da produção artística incluindo novos processos do fazer artístico. Mais uma vez artistas e reprodutores são convidados por sua época a alterar seu processo de criação ou de ação em relação às revoluções técnicas, o que não seria diferente, no caso da dança. Essa reorganização cultural acompanhada de novas ferramentas afeta não apenas os artistas, mas a recepção da arte também. No período mesolítico, a comunicação não verbal tinha como objetivo comunicar, com o passar dos séculos e da codificação das linguagens, a dança passa a representar uma região, uma cultura, um determinada temporalidade e etc. A dança torna-se técnica e ramificada, com vários estilos e formas de se fazer e ensinar. Até que o aprendizado dispensa o professor, autor, artista, criador, e aquele que deseja aprender alguma sequência coreográfica basta ter um dispositivo eletrônico com acesso à internet. Wallon (2010) confirma que o movimento contribui para evolução da sociedade no início do seu texto intitulado “O ato motor”:

Dentre as maneiras que o ser vivo tem de reagir ao meio, o movimento é o que deve aos progressos de sua organização no reino animal e no homem uma

eficácia e uma preponderância tais que seus efeitos foram considerados pelos behavioristas o objeto exclusivo da psicologia. Mas é justamente essa limitação que impõe atribuir ao movimento significações extremamente diversas. (WALLON, p 75-76)

Um recurso utilizado amplamente em vários domínios do processo de aprendizagem é a imitação, que se apresenta claramente nos processos de aprendizado da comunicação gestual e apropriação artística. Para Wallon (2010) a imitação “[...]é a indução do ato por um modelo exterior”. Para ele a imitação advém de um movimento externo, necessário uma outra pessoa para ser imitada, copiada, apropriada. Um dos motivos que a linguagem se torna compilação de símbolos conhecidos e aceitos por um grupo é sua reprodução sistemática e fluida, isso também se dá por causa da imitação. No caso do movimento, a imitação é operacionalizada por técnicas e formas de fazer, e se transforma através de pequenas variações que servem às diferenças de cada corpo, propostas artísticas, espaços coreográficos. A imitação é uma ação comum e frequentemente utilizada na sala de aula de dança, independente da modalidade, nível e idade que a aula é direcionada.

Para Wallon (2010) na infância, a imitação discorre da atração das pessoas que as rodeiam, sendo o recurso de imitar uma fonte inesgotável já que a todo momento somos estimulados visualmente. Segundo ele, a imitação é uma forma da criança se conhecer e entender um pouco mais sobre o ambiente em que está inserida. Logo, desde a infância somos imbuídos biologicamente de uma faculdade que nos capacita a imitar o outro, seja como uma forma de comunicar, de aprender, de atrair, de criar conexões ou de fazer parte daquele grupo. Com o passar dos anos somos preenchidos com novos estímulos, informações, formas de comunicar e aprender, mas a imitação continua presente em todas as fases da vida. Mesmo que a técnica de dança esteja formalizada por conceitos e explicações, as práticas são sempre acompanhadas de demonstrações do movimento no corpo a ser imitado (professor ou aluno que tenha domínio da sequência) que são seguidas da tentativa de reprodução – ou imitação - dos movimentos propostos. Como não temos os mesmos corpos e as mesmas histórias corporais, os processos de imitação são processos de variação. As inúmeras variáveis que nos distinguem uns dos outros corporalmente ou cognitivamente se refletem no processo de, repetir um movimento.

1.6 A dança, a imitação e os neurônios-espelho

Nos anos 1990, Rizzolatti e Craighero (2004) perceberam que os macacos que assistiam passivamente outro macaco desempenhar uma ação apresentavam ativação na mesma área do

cérebro do macaco que executava a ação. A descoberta desta área de ativação cerebral, cujo efeito é popularmente conhecido como “neurônios-espelho”, provocou uma revolução no estudo sobre imitação e aprendizado. Esta área (também chamada de área de Broca) também observada em alguns estudos com humanos, está localizada no córtex frontal inferior e parece ser requisitada quando alguém executa uma ação ou observa outra pessoa executando uma ação (FIGUEIREDO, 2010). A contribuição de Rizzolatti, embora questionada por uma série de outros estudos (FIGUEIREDO, 2010; VILLA, 2016), teve um rápido impacto fora das áreas da neurociência e da ciência do movimento, uma vez que permitiu compreender a imitação em comportamentos de pares em grupos na sociedade e de pessoas em situação de observar e aprender movimentos corporais, como o caso da prática da dança. Sendo a imitação algo natural e que nos acompanha desde a infância (WALLON, 2010), esse processo de visualizar uma imagem, interpretá-la, decodificá-la e representá-la em nosso corpo acontece de forma indireta e mais vezes do que possamos imaginar no decorrer do dia e de nossas atividades do cotidiano.

Figueiredo (2010) e Villa (2016) sugerem que a relação de bailarinos e espectadores promovem reciprocamente uma ativação de seus neurônios-espelho. Logo, ao assistir um espetáculo de ballet no teatro ou uma sequência de movimentos disponibilizadas num aplicativo de vídeos o espectador não está passivamente observando outro corpo em movimento. Segundo a hipótese latente na descoberta dos neurônios espelho, o espectador requisita circuitos neurológicos semelhantes ao do sujeito que realiza a ação, sendo uma das primeiras evidências neurocientíficas da relação entre mecanismos de percepção e ação. Os neurônios-espelho atuam de forma tão significativa no processo de imitação e apropriação de um movimento que para que ele aconteça o corpo não precisa sequer notar que o processo está acontecendo. Logo, são ações pré-condicionadas em que o indivíduo acaba se acostumando com os hábitos sem perceber o porquê faz e por que repete determinada ação. O observador vê a ação, simula mentalmente como aquele movimento se executaria em seu corpo, quais os membros seriam necessários para a ação e executa o movimento, ou não (FIGUEIREDO, 2010). Imersos numa cultura, que nos apresenta constantemente estímulos a serem imitados, estamos frequentemente sendo convidados a simular as ações observadas. No caso da observação das danças na miríade de exemplos presente nas mídias sociais, esta simulação pode variar em novas sequências de movimentos e danças, que a qualquer momento podem ser executadas fisicamente. Para Figueiredo (2010):

Certas ações motoras constituintes de uma dança podem atuar reconfigurando os movimentos, a manipulação de objetos e a percepção dos dançarinos e dos espectadores. Não é necessário se dar conta deste mecanismo para que ele

ocorra. Quem assiste uma dança simula em termos sensório-motores a ação observada em seu próprio corpo, compartilhando em parte a mesma dança, bem como, certas emoções, sentimentos e pensamentos. (FIGUEIREDO, 2010, p 1).

Assim como a teoria de aprendizagem significativa de Rogers *apud* MOREIRA (1999) propõe que para alcançar maior nível de compreensão e entendimento o observador precisa passar pelos três tipos gerais de aprendizagem, sendo estas cognitiva, afetiva e psicomotora, também Figueiredo (2010) sugere que nossa experiência de imitação, como a dos neurônios-espelho não se restringe às ações. Ela completa:

Não existe uma atividade que seja exclusivamente sensorial e outra somente motora. O aparato sensório-motor é integrado. Embora dançar e assistir dança sejam ações distintas, ambas são absolutamente congruentes. (FIGUEIREDO, 2010, p 2).

Sendo os neurônios-espelho parte importante desse processo de comportamento social e compreensão em termos de ação, para identificar o comportamento ligado ao movimento de determinado grupo deve-se observar o que eles assistem, já que parte da reprodução destes movimentos podem se dar devido ao efeito da imitação dos neurônios-espelho. Para Villa (2016) esses estímulos internos ou externos geram padrões que podem formar uma sequência de movimentos e assim sugerir que o corpo se movimenta ou dance, só de pensar, ver ou sentir algo relacionado ao estímulo. Ela ainda acrescenta que um determinado movimento não precisa ser experimentado fisicamente no corpo para que ele seja realizado. Segundo a pesquisadora, a capacidade dos neurônios-espelho é tão avançada que juntamente com o aparelho sensório-motor a observação de um modelo permite uma representação mental daquela ação que deve ser realizada.

1.7 Conclusão

Neste estudo, tomamos como ponte de partida o posicionamento da cultura pop dentro desse conjunto de delineamentos impostos por uma indústria cultural 2.0 que não está orientada pela cultura, mas por uma forma de produzir e consumir compartilhada por grande parte da sociedade ocidental contemporânea do século XXI. A indústria cultural pretendia em seu modelo inicial, como aquele pensado e refletido por Adorno em meados dos anos 1940, uma mercadoria em que seu acesso fácil não exigiria uma reflexão aprofundada por parte do consumidor. Esse modelo de perfil de consumidor seria um trabalhador assalariado, afetado por uma jornada exaustiva de trabalho, que consumiria os produtos dessa indústria cultural em seu tempo livre. Se a cultura pop oferece enquanto mercadoria, produtos culturais, suas variações

e se encontra presente neste modelo pré-concebido da indústria cultural, ela vai seguir os modelos de produção massiva, que incluirão produção em massa de músicas, coreografias de dança, roupas e tudo relacionado aos artistas do seu mundo pop, tornados fáceis e acessíveis. Essa cultura deve ser capaz de ser compreensível pela grande parte do público, e de se adaptar com um algoritmo de entretenimento, reutilizando-se de fórmulas de para se fazer sucesso na cultura pop, como shows com cenários extravagantes e muita dança (DANTAS, 2021). Entretanto, este consumidor, espectador, observador são sujeitos dotados de um corpo de uma cognição incorporada que assimila e acomoda o ambiente como conhecimento, e a relação deste sujeito com o corpo é uma realidade de mudança no mundo contemporâneo. Neste processo acelerado pela cultura pop propomos estabelecer uma reflexão de como esse corpo imita, apropria ou copia os movimentos. Este ambiente está situado na indústria cultural 2.0, pós-modernidade ou sociedade contemporânea, com o recorte temporal histórico imerso numa realidade mais virtual do que propriamente física.

A ideia de um corpo sem fisicalidade e virtual está sugerida na capacidade de aprender sem “fisicalidade”, presente pela teoria dos neurônios espelho. Embora os avanços da computação e teorias da mente estivessem prontos no tempo histórico que a cultura pop atua e atuou, a realidade do final do século XX é muito diferente da que é vista atualmente. Com o avanço tecnológico e o acesso em massa a internet, as interfaces de realidade virtual ganham seu espaço no cotidiano da sociedade. Segundo Gobira e Mozelli (2016) “a sociedade nunca esteve tão bem receptiva e engajada com a realidade virtual”. Essa maior abertura é suportada pela a acessibilidade dos aparelhos que nos permitem múltiplas virtualidades distribuídas pelo cotidiano. *Smartphones* capazes de realizar videochamadas simultâneas que nos conectam à corpos distantes, câmeras com resoluções que nos permitem ver o detalhe do gesto, televisões que se conectam via *bluetooth* aos celulares que nos permitem mostrar nossos corpos, *games* interativos que exibem avatares animados, que dançam e simulam corpos reais. O crescimento exponencial da indústria de jogos e das mídias sociais não pode ser ignorado nesse horizonte de corpos presentes nas disponíveis para a imitação. Tanto os jogos virtuais como as mídias sociais estão massivamente distribuídos nas sociedades modernas e no cotidiano, independente do perfil socioeconômico ou etário de quem as utiliza.

Se por um lado estamos cada vez mais condicionados ao modelo de visibilidade e espetacularidade da indústria pop que gira em torno de *likes*, compartilhamentos e visualizações, por outro lado, o corpo, a reprodução de movimentos e a apropriação tomam mais espaço e força em seu simulacro virtual. Para fazer parte da rede deve-se fazer parte dos

modelos que ganham destaque, e para isso é necessário reprodução, massiva e sistemática (BAUMAN, 2001). A gamificação da resposta positiva se apresenta cada vez mais relevante, seja através de desafios, seja na comemoração de missão em *games* com passos famosos de dança ou eventos e festivais que reúnem milhares de pessoas. A receita milionária gerada pelos artistas da cultura pop, pelas empresas midiáticas de aplicativos e de *games* não mentem e a cada recorte deste citado, a dança e o corpo faz parte de uma comemoração ou é a atração principal. Outro componente importante é que a cultura pop e a indústria cultural possibilitaram que mais pessoas se sentissem à vontade para se expor com movimentos e sequências coreográficas. Se antes a performance da dança em sociedade era privilégio de bailarinos clássicos ou de um grupo profissional que se dedicava horas na sala de aula de dança e nos palcos, a ascensão dos desafios de dança lançou a sociedade em uma pista ou palco virtual. A democratização em massa dessas mídias sociais também ofereceu novas formas de agrupamento de pessoas e isso faz com que elas se sintam mais à vontade para se expor.

Novamente, os efeitos descritos confirmam que a indústria cultural incorpora mecanismos para atrair o maior número possível de consumidores e assim, como já mencionado por Fiske (1989) torná-lo fieis no menor tempo possível. O processo de fidelização implica desafios de dança em aplicativos com menos de 1 minuto com uma rolagem infinita nas *timelines* que, além da efemeridade, ocupam nosso cotidiano frequentemente.

A elaboração deste capítulo foi estruturada a partir de algumas definições sobre apropriação, cultura pop e indústria cultural e outros tópicos que abarcam os temas em destaque. Dentro das perspectivas de discussão sobre o corpo e o processo de apropriação tentamos situar os elementos fundamentais do fenômeno da apropriação e os mecanismos de aprendizagem e sua especificidade em relação ao movimento. Em função da efemeridade das mídias sociais digitais e avanço da tecnologia, descrevemos o recorte temporal da cultura pop analisando épocas específicas e recursos utilizados para a apropriação do movimento. No decorrer deste trabalho aprofundaremos a observação desses processos em relação aos movimentos ao nos determos sobre as bases de movimentos e suas relações fenomenológicas, que tratamos com um experimento e um estudo de caso.

A ACELERAÇÃO DAS TROCAS SIMBÓLICAS E PROCESSOS DE APROPRIAÇÃO NA CULTURA DAS MÍDIAS

Introdução

Este capítulo tem o objetivo discutir a cultura pop em relação à cultura das mídias e como esta combinação interfere nos modelos de reprodução de apropriação em artistas e produtos que são criados dentro desta cultura. O enfoque trará a análise para a contemporaneidade do fenômeno das redes sociais e dos *games*, tratados como formas complexas imbricadas no modelo produção da cultura pop.

O capítulo está dividido em duas partes complementares. Na primeira parte cultura digital, mídias, apropriação na dança e cultura pop. Na segunda parte procuramos ver como crianças estabelecem esta relação espontânea com modelos de corpos da cultura das mídias, a partir de dados secundários coletados por pesquisadores parceiros na Bélgica e Chile.

2.1 Cultura digital e Cultura das mídias

Como discutido no Capítulo I, uma das principais características da cultura pop é a produção de um volume constante de obras que atingem um nível de reprodução massivo e se vinculam a uma rede de produtos para consumo massificado e de fácil acesso (FISKE, 1989). Nesta perspectiva, abordamos tanto os processos de apropriação quanto os processos de recepção de massa, discutidos em Oliver (2011), Perez (2008), Gatti (2012) e Tomazzoni (2015). Como parte dos objetivos desse trabalho, nos concentramos nos detalhes da produção artística e dos autores, e como eles organizam essa produção no entorno de processos de apropriação. Entretanto, os mecanismos ou canais que mediam o autor, a relação entre a obra e o público (recepção) muito provavelmente alteram os processos de produção e recepção das próprias obras. Quais são as plataformas que possibilitam a massificação destas obras produzidas na cultura pop na atualidade, e como elas permitem a quantidade e frequência característica da cultura pop?

É justamente na abordagem da cultura das mídias e cultura digital que encontramos a chave para explorar estas questões a partir da observação das transformações culturais. As

mídias são conformadoras de novos ambientes sociais e sinalizam períodos históricos e mudanças sociais, o que permite “[...] estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica etc.” (SANTAELLA, 2003). Logo, a cultura das mídias possibilita os recursos necessários, tanto em questões de dispositivos tecnológicos, como um ambiente preparado e adaptado para a recepção e mediação da cultura pop.

O estudo acerca do termo cultura envolve um arcabouço de elementos que vão além de hábitos e modos de consumo e se conformam em padrões específico, multifacetado e complexo. Para Boas (1929) o conceito de cultura envolve todas as manifestações e hábitos de uma comunidade, que por sua vez são afetados por outras ações de integrantes desta mesma comunidade. Já para Williams (1992) o termo cultura tem seu significado alterado no decorrer da história, conforme a adaptação para qual é empregado. Somente no fim do século XVIII os costumes, hábitos e o comportamento das sociedades são utilizados para definir cultura. Ainda que em algum recorte histórico os conceitos acerca de cultura venham ser similares segundo as propostas feitas por Boas e Williams, esta divergência demonstra a complexidade em circunscrever e definir o termo cultura. Como um modelo fractal, no cerne de uma cultura encontramos com várias outras subculturas que se comportam como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, incluindo capacidades de adaptação e reprodução surpreendentes (SANTAELLA, 2003).

Uma forma de realizar uma discussão a partir de um universo tão amplo e variável de subculturas é discutir seus recortes, dimensões ou segmentos. Um recorte geográfico nos possibilita discutir as características de uma cultura nacional, como a ideia de uma cultura Brasileira. Um recorte histórico-social a partir de protagonistas midiáticos ou personalidades públicas permite discutir uma parte estratificada da cultura pop através de quem produz cultura e tem impacto demográfico significativo. Já um recorte das características comunicacionais da cultura pop nos permite realizar uma discussão que envolve espaço, tempo, agentes e consumidores através do que se define como “cultura das mídias”. O recorte comunicacional da cultura das mídias é uma espécie de desdobramento da cultura de massas que reverberou nas ferramentas tecnológicas até o consumo e implantação concisa das mídias sociais. Para Santaella (2003):

Ela não se confunde nem com a cultura de massas, de um lado, nem com a cultura virtual ou cibercultura de outro. É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção,

distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de “cultura das mídias”. Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura virtual ora em curso. (SANTAELLA, 2003, p 24)

Os processos de produção, distribuição e consumo também são encontrados na cultura pop presente no terreno da cultura das mídias, e que por sua vez acompanha esses passos e adaptação de uma cultura que continua em curso. Com isso, o modo de produção, distribuição e consumo se transformam à medida que as ferramentas da cultura das mídias se modificam.

Ao lado do termo cultura das mídias, encontra-se o conceito de cultura digital. Segundo Santana (2006), a cultura digital é uma subcultura que captura emergências de novos fenômenos da cultura nos canais de comunicação digital que são manifestados e realocados no corpo e no ambiente e, conseqüentemente, na cultura. Esta cultura digital é o ambiente que propicia a emergência de novos fenômenos pela inevitável implicação da capacidade de reprodução da tecnologia digital. A cultura digital aparenta ser o macrossistema que cria ambientes propícios para a construção e reverberação das várias culturas que compõem a fractalidade da cultura das mídias, onde se desenvolvem os processos inerentes à cultura pop e outras subculturas. Justamente por sua ampla influência utilizaremos o termo macrossistema, emprestado da teoria de Bronfenbrenner e definido como um sistema “[...] de crenças, recursos, perigos, estilos de vida, estruturas de oportunidade, opções de curso de vida e padrões de intercâmbio social” (tradução nossa, HÄRKÖNEN, 2007, p. 12). As duas culturas, tanto a cultura digital como a cultura das mídias, são universos integrados e difundidos através da aceleração de trocas e dos mecanismos específicos da tecnologia digital. Em suas inter-relações a cultura das mídias sofre uma dinâmica de mudança originada da cultura digital, cujo motor interno de desenvolvimento de mediações tecnológicas (aplicativos, tendências, produtos, reprodutibilidade, acessibilidade) se propaga como transformações de mídias.

Um dos fenômenos mais relevantes de mediação tecnológica foi o surgimento das plataformas de aplicativos, em conjunto com as plataformas móveis de computação. Os aplicativos são um tipo de software adaptado para instalação em celulares ou outros dispositivos eletrônicos e que desempenham diversas funções em um sistema computacional móvel. Alguns aplicativos já vêm nos dispositivos outros podem ser baixados gratuitamente e outros são pagos, porém até os aplicativos que são gratuitos geram recursos financeiros para as empresas proprietárias de sua marca e patente.

Encontram-se aplicativos para as mais variadas atividades do cotidiano e lazer. É possível pagar suas contas através do *internet banking*, fazer compras de supermercados e

farmácia pelos aplicativos de *delivery*, assistir filmes que acabaram de lançar no cinema pelas plataformas de *streaming*, fazer aulas de provavelmente qualquer área que você possa imaginar através do ensino a distância e muito mais. As culturas das mídias e a cultura digital tem sido agregadas ao nosso cotidiano e atualmente tende a ocupar uma grande parte de nosso tempo e atenção, assim como os aplicativos ocuparam outras parcelas do cotidiano. A imersão nesta paisagem tecnológica torna a sociedade dependente da infraestrutura de *softwares* presente em quase todos os aspectos da vida nas sociedades modernas (FREITAS, SEGATTO, 2013), incluindo a relação com o nosso corpo físico e suas representações. A forma de se relacionar com estas ferramentas e este ambiente sofreu modificações e hoje o corpo humano físico reconhecido e realocado nesta nova cultura é uma das principais ferramentas para entender a aceleração das trocas no contexto das culturas das mídias e cultura digital:

Salvos do pensamento dicotomizado que separa natureza e cultura, podemos nos dedicar a reconhecer que a inserção da tecnologia nos processos culturais ainda aguarda uma descrição mais precisa. A visão amplificada sugerida nesta investigação irá mostrar que, justamente pela cultura permear todo o macrossistema, não será mais possível acreditar nela como sendo algo que o indivíduo produz e coloca em um mundo pronto antes dela, ou à sua espera. Deve-se considerar que: 1) o indivíduo está implicado no seu ambiente; 2) tal implicação ocorre porque o equipamento perceptivo do indivíduo opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando, assim, o mundo que ele pode descrever; 3) as informações estão no corpo e também no mundo e conformam como instâncias interligadas; 4) dentro e fora do corpo podem se comunicar. O homem e sua cognição podem passar a ser tratados também como processos culturais. A tecnologia, portanto, deve ser contextualizada na cultura à qual pertence. (SANTANA, 2006, p 32)

A proposta de Santana (2006) sobre corpo e tecnologia reverbera os conceitos presentes na obra de Bauman (2001) e Adorno (1995) discutidos no capítulo 1. Se na década de 2000 a tecnologia aguardava uma inserção mais precisa nos processos culturais, hoje esse processo já se ajustou. As ferramentas e os recursos disponibilizados atualmente reforçam a presença e a relação do corpo que permanece em constante adaptação com tais mecanismos, como, dispositivos eletrônicos de imagem e movimento, meios de comunicação social em amplitude global, aparelhos médicos de reconhecimento de doenças entre outros.

Santana (2006) ainda propõe outras considerações para investigar a cultura que permeia todo o macrossistema da cultura digital. Para a autora o indivíduo atua segundo as informações que o ambiente fornece e reage segundo elas. Embora essa constatação pareça óbvia em primeira instância, o panorama de ferramentas digitais no cotidiano, apresentada em Santana (2006) se encontrava em outro estágio. Entretanto, o conceito relacional estabelecido entre homem (organismo) e ambiente já se encontrava apresentado em vários estudos dentro do

espectro do conceito da cognição situada. Segundo Barrenechea (2000), por exemplo, o conceito de cognição situada abrange diversas áreas, como biologia e educação e pode ser definida como o intercâmbio mútuo do organismo e o sistema. Se o corpo se realoca, se reajusta e se adapta ao ambiente em que se encontra, podemos entender que isto pode ser realizado por meio de processos culturais e conexões criando uma forma de se relacionar. Como as ferramentas tecnológicas atuam na circulação desses modelos de adaptação entre cultura, ambiente, sujeito, corpo e dança? O texto de Santana (2006) responde parte desta questão:

Mas este ser da Cultura Digital está também nos olhos distendidos dos cirurgiões que realizam operações em pacientes localizados em outro local através da telemedicina, por meio de uma câmera e um monitor; o ciborgue está também na clonagem humana, na reprodução in vitro, nos jogadores de videogame, nos usuários de computador, e mesmo naqueles que apenas utilizam os serviços tecnológicos para acessar a sua conta bancária. (SANTANA, 2006, p 25)

O corpo do indivíduo enquanto ferramenta mediadora entre o homem e o ambiente dialoga através da tecnologia e utiliza destas novas mídias para buscar percepções da sua atual posição na cultura em que está inserido. Como já explicado, todos os setores da vida se adaptam com a cultura digital, o que não poderia ser diferente com a produção da arte e mais especificamente com a dança.

2.2 O corpo que dança na cultura digital

Para Santana (2006) a dança mediada por tecnologias é uma manifestação artística que surge para compreender a relação do indivíduo-ambiente dentro de um cotidiano de imersão tecnológica. Neste sentido, o texto descreve um corpo criador de dança que pode reverberar e contar o cenário cultural onde ele transita. Já para Santaella (2003) “São os artistas que têm nos colocado frente a frente com a face humana das tecnologias.” (SANTAELLA, 2003, p 31), eles são dotados de uma forma de conhecimento não-verbal e poético, que os reverberam as mudanças e as reproduzem em suas obras.

Quando Fiske (1989), discutido no capítulo 1, indicou que os artistas da cultura da pop ditam tendências que se tornam disseminadas, estes artistas estavam fazendo uso deste “corpo portador”, tácito, que toma a função de amplificar percepções do próprio ambiente. Esse aspecto se alinha tanto com Santana (2006) quanto Santaella (2003), na medida em que sugere que a dança ou o corpo preveem (ou definem) o que está acontecendo na cultura e no macrosistema em que se encontra. Isso torna alguns corpos em modelos que antecipam mudanças futuras, mas

são representados como imagem no tempo presente. Greiner (2005) comenta como a arte e corpo do artista contribuem para a compreensão de estudos contemporâneos:

O que eu estou buscando por meio desse caldo denso de referências e do turbilhão de hipóteses que nascem das próprias obras artísticas e não apenas de seus críticos e comentadores, é como de alguma forma arte e corpo artista colaboram para os estudos contemporâneos do corpo e a formulação de novas epistemologias. (GREINER, 2005, p 111)

O corpo que dança na cultura pop no panorama das mídias após 2010 está mergulhado nos elementos da cultura digital. Esse corpo comunica não apenas mensagens artísticas e estéticas, mas porta uma impressão do seu recorte histórico ou um marcador cronológico. A ideia da obra artística como marcador de época é mais recorrente nas referências sobre patrimônio (histórico) cultural tradicional, uma vez que este se utiliza da permanência da “pedra e cal”, da alvenaria, da madeira e da tinta para estabelecer elementos objetivos que diferenciam ou aproximam períodos históricos, e em especial na tradição patrimonial da cultura ocidental. A dança, entretanto, é considerada como um bem artístico e cultural, e é classificada como patrimônio imaterial (FERREIRA, 2021). Diante da dificuldade em registrar tais manifestações culturais, as danças, enquanto performances, são mais complexas de serem preservadas por meios de modelos desenhados para o patrimônio material. Para Ferreira (2021) “É justamente nas performances que encontramos as expressões incorporadas, ou seja, é através delas que a memória e a identidade cultural de um grupo ou indivíduo são transmitidas” (FERREIRA, 2021, p 41). Logo, é possível que as danças sejam um importante elemento cultural capaz de narrar recortes históricos e relatar as mensagens que são contextualizadas através de seus movimentos corporais.

Porque a imaterialidade é executada pelo corpo dos sujeitos e das suas subjetividades, a dança raramente é utilizada como representação “objetiva” ou descritor direto de um regime histórico, como elemento de sua “historicidade”¹. Paradoxalmente, o corpo e o movimento do artista presente nas mídias estão onipresentes em todas os sujeitos que atuam no mundo a partir do corpo humano. Suas ferramentas lhe permitem ser um agente comunicador que atua de forma adaptável e constante no ambiente em que se encontra outro corpo, mesmo que nossas capacidades não sejam suficientes para representar as possibilidades do movimento. Para Setenta “O corpo é, portanto, movimento em permanente comunicação.” (SETENTA, 2008, p

¹ Para Hartog (2013) o regime de historicidade é um convite ao desprendimento do presente, uma forma de narrativa de entrelaçar passado, presente e futuro.

37). Identificado que o corpo que dança é importante agente cultural, pois suas mensagens não dialogam apenas para sua compreensão, mas perpetuam informações valiosas para compreender o comportamento de um macrossistema. Sendo assim,

[...] o corpo é sempre o estado de um processo em andamento de percepções, cognições e ações mediadas. O corpo organiza as suas mediações e a sua relação com o mundo, onde tanto opera a regularidade quanto o acaso. O corpo é mídia não no sentido de ser um primeiro veículo de comunicação, mas como produtor da comunicação de si mesmo, daquilo que ele é no momento em que se comunica. As negociações desencadeadas pela relação de troca com o ambiente constroem o corpo que atua de modo singular numa presentidade imediata. (SETENTA, 2008, p 37)

Para Setenta (2008), um outro conceito de “corpomídia” define o produtor da comunicação, que se desenrola em negociações desencadeadas consigo e com o ambiente. Para a teoria corpomídia, o corpo se envolve em uma relação constante de troca de informações das mídias existentes no corpo com as do ambiente. Este corpo ainda é um corpo que dança na cultura pop, mas uma dança que está vinculada à capacidade de comunicação em massa inerente à potência dos meios atuais (aplicativos) como de uma capacidade de replicação de mensagem inerente ao suporte comum dos corpos humanos, um corpo universal compartilhado por todos.

O corpo pode ser visto como um dispositivo ou rede de significação cuja é compartilhada com toda espécie humana. Essa capacidade de replicação do movimento de um corpo humano compartilhado é essencial neste trabalho porque suporta verificações essenciais dos casos de apropriação discutidos no trabalho. Como discutido no Capítulo I, a apropriação caracteriza a cultura pop seja como *ato de tomar algo que não é seu como se fosse* (PEREZ, 2008), seja enquanto *estratégia para composição de novas obras* (GATTI, 2012), seja como estratégia macroeconômica de massificação de produtos midiáticos. Esse artista que cria ou se apropria, reelabora, cola e dissemina intensamente na cultura digital pressupõe que aquele conteúdo pode atingir uma grande dimensão de visualização. Essa acessibilidade combinada à capacidade de massificação das culturas digitais mesclada às culturas das mídias modificaram os usos e costumes e os hábitos de exposição pessoal pública, não obstante o surgimento de uma profunda discussão sobre privacidade de dados na rede. Santaella (2003) indica que a reverberação das tecnologias de informação e comunicação terá impacto na estrutura social das sociedades capitalistas avançadas e como em cada período histórico “a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente.” (SANTAELLA, 2003, p 25).

Para Santana (2006) não é apenas o desenvolvimento tecnológico que afeta as danças, mas todo o contexto socioeconômico:

As danças não estão apenas contaminadas pelo mundo tecnológico, mas por todo um contexto socioeconômico, que apresenta um ambiente de violência, com alto grau de competitividade, um universo no qual os valores passaram da necessidade de ser para a busca do ter, um mundo de desigualdades em todos os sentidos. O que está sendo enfatizado aqui é que corpos trocam informação com o ambiente como um todo e não apenas com a tecnologia. (SANTANA, 2006, p 63)

A abordagem de Santana (2006) dialoga com a hipótese inicial desta pesquisa no sentido que o macrossistema das condições socioculturais da cultura pop influencia os microcosmos (ou microssistema, como discutido em HÄRKÖNEN, 2007) da rotina de criação e consumo dos indivíduos que circulam a cultura, incluindo os processos de apropriação. Uma vez que a cultura pop está imersa neste contexto socioeconômico de alto grau de competitividade, as apropriações tornam-se um caminho mais rápido e seguro para manter os algoritmos alimentados como uma forma de manter a visibilidade. São estes algoritmos, suas implementações em aplicativos e serviços no amplo espectro da cultura digital que podem descrever melhor o fenômeno da apropriação na atualidade.

2.3 Os desafios de dança e o Tik Tok

Na transição do século XX para o século XXI as redes sociais começaram a expandir e ter impacto no mundo eletrônico (JESUS, 2014). Para Quandt e Souza (2008) as redes sociais são estruturas dinâmicas e complexas que possuem um objetivo comum, que é conectar perfis similares. As redes dependem da interação de seus usuários e de sua disposição em compartilhar informações e experiências (ALCARÁ; DI CHIARA; TOMÁEL, 2005) e os grandes esforços e desenvolvimentos nas tecnologias de redes sociais têm priorizado a capacidade de compartilhamento de dados, informações e mídias dos usuários. Esta abrangência e permeabilidade tornou as redes uma fonte de informações importantíssima sobre os grupos sociais mediados, e se tornou um campo de pesquisa importante em áreas como antropologia e psicologia.

Segundo Jesus (2014) a primeira rede social foi a ClassMates lançada em 1995. O objetivo da ClassMates era possibilitar reencontros entre colegas que estudaram juntos. Outras redes sociais têm nichos e funções mais especializados, como o LinkedIn lançado em 2003 com a finalidade de ser uma rede de conteúdo profissional. Ambas as plataformas foram criadas em 2004 e pretendiam reencontrar amigos e compartilhar mensagens, fotos e vídeos da sua rotina.

Algo perceptível com o decorrer das décadas, surgimento ou atualização destas redes sociais é que além delas serem práticas quanto aos seus objetivos, também estão cada vez mais dinamizando sua utilização entre os usuários. Seja através de uma interface mais prática, diminuição de caracteres por mensagem como o Twitter ou vídeos curtos de até 15 segundos no caso do Tik Tok e Reels do Instagram.



FIGURA 01: Gráfico de usuários mensais das redes sociais Facebook, YouTube, WhatsApp, Instagram, LinkedIn, Pinterest e Snapchat em 2018 realizado pela Goobec. <Disponível em <https://www.goobec.com.br/blog/redes-sociais-dados-estatisticos-2018/>. Acesso 13/09 às 7h24.>

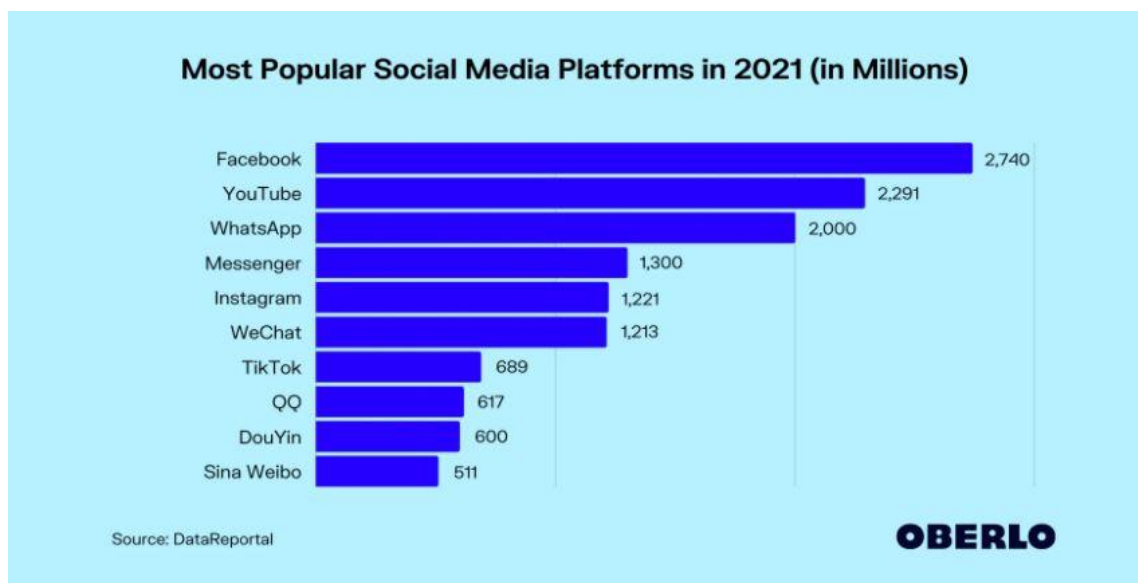


FIGURA 02: Gráfico de usuários mensais das redes sociais Facebook, YouTube, WhatsApp, Messenger, Instagram, WeChat, Tik Tok, QQ, DouYin e Sina Weibo em 2021 realizado pela Data Reportal. <Disponível em <https://agenciamoll.com.br/redes-sociais-mais-usadas-em-2021/>. Acesso 13/09 às 7h33.>

Os gráficos nas figuras 1 e 2 demonstram a preferência e estabilidade das redes sociais Facebook, Youtube e WhatsApp como as principais escolhas dos usuários. Uma nova ferramenta que foi lançada em ambas as três plataformas, e possivelmente tenha colaborado para sua permanência no topo das representações acima, são os *stories*. Os *stories* permitem que os usuários publiquem conteúdos com curta duração e só ficam disponíveis por 24 horas. Com a contribuição da aceleração das trocas e o recurso dessas ferramentas os vídeos e as fotos exibidas em rápidas sequências, aplicativos como Snapchat, Tik Tok e a ferramenta Reels estão tomando uma parcela do mercado entre os usuários (XU, YAN, ZHANG, 2019). Entretanto, quando as principais redes sociais escolhidas pelo público, como aponta o gráfico, utilizam desse recurso como uma novidade e mantêm todos os outros recursos já existentes em suas plataformas, automaticamente eles se adaptam as demandas do mercado e mantêm o público anterior a atualização.

Os perfis criados nestas primeiras redes sociais não continham o número e frequência de publicações que as contas dos aplicativos como Tik Tok e Instagram exibem em 2021. Mas eram baseados em fotos e dados pessoais que o usuário achava interessante compartilhar. Todavia, o avatar que no início das redes sociais era pouco explorado deu lugar a uma super exposição do corpo. Segundo Silva (2010) o termo avatar, era usado inicialmente para se referir a uma divindade religiosa, e posteriormente foi adotado pela cibercultura. Para Santana (2006) a interação do corpo com esse ambiente em processo de transformação tecnológica promove novas percepções em relação ao tempo e ao que é “real”, diante das opções de avatares. Com o crescimento das redes sociais, o corpo foi se adaptando as novas plataformas e suas ferramentas. É possível que o aumento das trocas e o volume de informações possibilitou que os usuários acompanhassem esse modelo expresso. O corpo que no começo era vinculado através de fotos e imagens, foi se adaptando e dando espaço ao vídeo. Outra condição que pode ter colaborado para essa propagação dos vídeos e a exibição de corpos nas redes sociais foi o desenvolvimento tecnológico dos aparelhos eletrônicos que permitem filmagem e da democratização do acesso à publicação de imagens estáticas e imagens em movimento.

Uma das principais plataformas de divulgação de vídeos que fazem sucesso na segunda década do século XXI é o Tik Tok (DAVIS, 2021). O Tik Tok lembra o Instagram em sua aparência devido a rolagem da *timeline*, mas é exclusivo para vídeos curtos. Já o Instagram, é também uma rede social online e importante agente de divulgação da cultura pop, porém diferentemente do Tik Tok, contém fotos e vídeos. O Instagram foi lançado em 2010, e nele o usuário pode compartilhar o conteúdo diretamente em outras redes sociais, como Facebook,

Twitter, Tumblr e Flickr. Em 2018, a Tencent, comprou os direitos norte-americanos da Musical.ly. O aplicativo Musical.ly foi renomeado como Tik Tok no início de 2018 para ajudar a diferenciá-lo do anterior e de outras plataformas da época (DAVIS, 2021). O Musical.ly já era uma febre entre as crianças e adolescentes ocidentais, mas a repercussão e inovação da nova versão, agora como Tik Tok foi exponencial.

Os artistas que atuam na cultura pop buscam cada vez mais por um padrão massificado de consumo, fácil acesso às mídias de divulgação e representação das suas obras nos formatos de alta capacidade de reprodução de volume contínuo de produtos vinculados a ela (FISKE, 1989). O Tik Tok se tornou um meio de divulgação para artistas que buscam resultados característicos do mercado da cultura pop. Além de consumidores concentrados em um canal, o que facilita e condensa a publicação da marca do artista, o Tik Tok utiliza a música como recurso dos vídeos que são publicados na *timeline*:

O vídeo curto no APP “Tik Tok” tem 15 segundos de duração, e o usuário pode selecionar o vídeo curto com a música de fundo, edição de movimento e efeitos especiais. Além disso, “Tik Tok” também criou uma comunidade musical distinta, com a música como o centro de divisão de categoria de conteúdo, e também lançou o "Dance Dance Machine "com a" Human Key Detection Tecnologia". (XU, YAN, ZHANG, 2019, p 59)

Para Yang, Zhao, Ma (2019) o Tik Tok é capaz de produzir um efeito de celebridade completo devido a aceleração das trocas em razão da internet móvel, capaz de promover e estimular marcas em pouco tempo. Sendo assim, a plataforma se torna um recurso interessante para a publicidade artistas da cultura pop, que imersos numa cultura pós-moderna, buscam cada vez mais ferramentas com retornos imediatos.

Antes de refletir sobre os dados das análises que repercutem principalmente nessa mídia, propõe-se refletir sobre algumas questões que podem esclarecer os dados que serão apresentados: 1) Por que os artistas da cultura pop estão investindo em modelos como os que repercutem no Tik Tok? 2) Como a plataforma atraiu 500 milhões de usuários ativos por mês em tão pouco tempo? 3) Por que os desafios de dança fazem sucesso e repercutem no Tik Tok?

Esta comunidade musical distinta como centro de divisão de categoria de conteúdo gera algoritmos que reconhece e sincroniza na *timeline* vídeos que tenham conexão com aquela faixa musical que foi salva, curtida, compartilhada ou baixada pelo usuário (XU, YAN, ZHANG, 2019). Os elementos música e dança são recursos poderosos da indústria do artista da cultura pop e marcam as gerações com marcadores coreográficos (imateriais). O Tik Tok une os dois segmentos artísticos e ainda oferece o público massificado que produtores capitalistas buscam

juntamente com números e vendas aceleradas. Outras plataformas como Facebook e YouTube também possuem música e vídeo, mas não limitam o tempo de vídeo da forma radical proposta pelo Tik Tok. Essa comparação sugere que a pressão temporal e aceleração das trocas pode ter uma relação com o tipo de penetração e aderência ao do Tik Tok, que se alinha com uma das características da cultura pop: a cultura pop é caracterizada por um padrão massificado de consumo, pelo fácil acesso às mídias de divulgação e pela representação das obras nos formatos de alta capacidade de reprodução pelo volume contínuo de produtos vinculados a ela (FISKE, 1989). Supõe-se que este possa ser um dos motivos pelo qual os departamentos de marketing de artistas como Shakira, Anitta e Normani lançaram desafios de dança dos seus clipes e músicas na plataforma nos últimos dois anos.

Outro ponto importante que deve ser ressaltado para começar a responder sobre a atração constante do Tik Tok é sua interface. Os ícones para edição dos vídeos são apresentados por meio de ícones, desenhos e formas, o que facilita a operação do Tik Tok através de uma leitura visual. Isso facilita o acesso de crianças e amplia o acesso de setores isolados pela interação textual (leitura). Além disso, as contas de usuário não têm processo de verificação envolvido, consentindo que qualquer pessoa crie uma conta rapidamente (DAVIS, 2021).

Para tentar responder a terceira indagação, que questiona o sucesso dos desafios de dança no Tik Tok podemos retornar à uma análise dos anos 90. Neste recorte histórico, Madonna, Michael Jackson, Britney Spears entre outros artistas se estabeleceram como produtores de tendências de música, dança e do mercado no entorno da cultura pop. Esta produção cria referências culturais que por vezes se estabelecem como sequências de dança, disseminadas e reconhecidas em uma dimensão de massa só possível no auge da cultura pop dos anos 90. Por exemplo, a imagem de alguém caminhando de costas deslizando os pés estava e ainda permanece invariavelmente assimilada ao passo *moonwalk*, que viralizou com Michael Jackson ao som de Billie Jean em 1982. O reconhecimento dessa representação cultural situado no corpo quando uma pessoa realiza um passo de dança conhecido é semelhante ao processo que o Tik Tok utiliza para criar um perfil com vídeos similares aqueles que o usuário posta e/ou interage na plataforma. Segundo Xu, Yan, Zhang (2019) o Tik Tok usa um mecanismo poderoso de recomendação de conteúdo utilizando inteligência artificial. O “Tik Tok” também usa principalmente a detecção de postura de corpo humano tecnologia para obter uma representação precisa do corpo do usuário (XU, YAN, ZHANG, 2019) no quadro da imagem do vídeo. A detecção de postura do corpo humano reconhece membros específicos do corpo e

movimentos feitos por ele, logo, consegue relacioná-lo as coreografias e sequências que são performadas nos desafios de dança.

Para ampliar esse impacto e criar maneiras de categorização qualitativa do conteúdo, os vídeos são rotulados e repercutidos através de *hashtags*. Um usuário publica uma sequência de dança e os outros que se interessarem pela performance baixam o áudio, decoram os movimentos e postam na maioria dos casos a mesma coreografia. Esse algoritmo de detecção de postura do corpo humano reconhece que o usuário tem interesse naquele conteúdo e começa a apresentar similares em sua *timeline*, criando uma rede de microsequências de dança sem fim, onde a apropriação de movimentos é a melhor estratégia para aumentar a circulação nos perfis e obter destaque nestas redes sociais.

Além do Tik Tok e plataformas de vídeos, outra área que se expandiu com a representação do corpo humano na cultura digital foram os jogos eletrônicos. “[...] no contexto dos jogos eletrônicos, o avatar é a representação gráfica do jogador naquele ambiente.” (SILVA, 2010). Percebe-se que apesar de nichos diferentes, as ferramentas podem coincidir, logo, as plataformas e aplicativos para a divulgação destas marcas. Sendo assim, é provável que na cultura pop há um cruzamento entre áreas distintas para maior promoção e divulgação, para que o marketing desses artistas consiga atingir mais usuários em outras redes sociais ou *games*.

2.4 A aceleração das trocas e o *game* Fortnite

Alguns jogos não possuem representações visuais dos seus jogadores. Um exemplo é o Tetris, que é um jogo de encaixar blocos, onde não existem representações dos usuários na tela. Entretanto, os avatares tem se tornado cada vez mais comuns para representação dos jogadores. Com a evolução das plataformas e dos aparelhos eletrônicos, essas representações virtuais tornaram-se cada vez mais uma simulação da imagem e movimento do corpo humano (SEVERO, 2011). Apesar que nem todos os jogos utilizem um avatar, a representação do mesmo possibilita maior identificação do jogador com o *game*. Embora as opções para a escolha do avatar variem de jogo para jogo, a maioria se utiliza da configuração do modelo do corpo do avatar que permite simular as características de um modelo do mundo real, ou de um outro avatar, o que vai desde os traços físicos aos movimentos que são realizados pelo corpo na imagem. No jogo Fortnite por exemplo, o jogador pode escolher os acessórios para compor o personagem. Com o sucesso desempenhado durante as missões, ele consegue ter acesso a novos acessórios e outros personagens são desbloqueados.

A empresa Epic Games lançou o jogo Fortnite em 2017. Fortnite é um jogo eletrônico para a maioria das plataformas disponíveis atualmente e para vários jogadores simultâneos. Ao completar uma missão (como matar um adversário) o avatar pode comemorar com uma coreografia, que são conhecidas como Fortnite *Dances*. As sequências de danças reproduzidas no *game* começaram a ser compartilhadas nas mídias sociais e o jogo ganhou um protagonismo que vai além do nicho de jogadores ou que reflete a formação de um novo público consumidor com características distintas. Para Marshall (2019) a receita que a Epic Games arrecadou com o jogo foi impulsionada pela publicidade gratuita de jovens compartilhando as coreografias nas plataformas de mídia social de forma massiva e com filmagens do jogo ao lado, colaborando indiretamente para sua divulgação. Essa ação de crianças e adolescentes postarem vídeos no Tik Tok e YouTube (MARSHALL, 2019) divulgando as sequências do *game*, reforça a aceleração do consumo na cultura pop e conseqüentemente a influência da apropriação das sequências de dança reverberadas neste cenário.

Assim como Beyoncé, Michael Jackson e outros artistas pop que já foram acusados de plágio em suas coreografias, a Epic Games também foi afetada por ações jurídicas relacionadas ao plágio. O ilustrador Matthew Geiler, o rapper 2 Milly, o ator Alfonso Ribeiro e o dançarino Russel Horning acusaram a empresa por cópia de suas obras (PAULA, 2019). A questão é como a legislação de propriedade intelectual e o ato de apropriação dessas sequências de dança que são viralizadas nas mídias sociais se tornam recursos para pessoas e empresas que não são seus proprietários legítimos. Fenômenos como os *challenges* do Tik Tok ou as Fortnite *Dances* ocorrem de acordo com a relação e adaptação do homem com o meio em que se encontra, no caso a tecnologia, logo as mídias sociais, fruto da internet e seu macrossistema. Ainda que a apropriação de movimentos impeça o acesso à propriedade dos verdadeiros autores de suas obras, ela reflete aspectos e características de uma cultura efêmera e baseada em curtidas, compartilhamentos e seguidas.

Segundo Marshall (2019) os jogadores de Fortnite performam as coreografias do *game* durante os intervalos da escola, em esportes, encontros sociais e encontros próprios para treinarem as sequências do jogo, já que a cada versão do *game* as sequências são atualizadas. Para o autor, os aplicativos de hospedagem de vídeo como Tik Tok, YouTube, Instagram e Snapchat são a chave para o alcance e impacto do fenômeno “Fortnite *Dance*” (MARSHALL, 2019). Santana (2006) comenta sobre a dança enquanto mediação tecnológica para promover esse diálogo entre arte e corpo. Uma forma de compreender o espaço e sua relação com o ambiente, seja ele virtual ou presencial. É o que tem acontecido com os exemplos do Tik Tok

e Fortnite mencionados acima. O corpo que se expõe nas mídias sociais através destas microsequências encontra-se confortável para copiar modelos de dança massificados e aproveitar do interesse gerado pela sequência. Os modelos de desafios e danças de *games* são um componente inquestionável da atração de mais pessoas para aos títulos de *games*, principalmente, crianças e adolescentes, que passam a se sentir confortáveis para dançarem e se expor através do movimento.

A cultura como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente (SANTAELLA, 2003), adapta-se e comporta-se de acordo com as ferramentas e meios que surgem em seu ambiente. Se a apropriação de movimentos de dança é possivelmente influenciada pela cultura pop e plataformas que viralizaram, como o Tik Tok e o Fortnite, supõe-se que o sucesso desses aplicativos será apenas uma alavanca para que outras plataformas de microsequências apareçam e disputem a atenção dos usuários:

A cultura tradicional da dança social tem vagarosamente, quase obstinadamente, e certamente acessos distorcidos e começos estranhos. Continuaram a se mover em direção ao corpo livre, socialmente coeso e positivo, práticas como as do Fortnite é apenas o mais recente vetor de distorção para este irremediável movimento. (MARSHALL, 2019, p 14)

Um exemplo desse consumo desenfreado e aceleração das trocas na cultura pop e nas principais ferramentas em que se encontram os exemplos dos artistas desta cultura, foi o lançamento do Reels em 2019 no aplicativo Instagram. Assim, como o Tik Tok e o Fortnite, o Reels é uma ferramenta para microsequências, neste caso de até 15 segundos que podem ser editadas e publicadas diretamente no Instagram. Neste período, outros aplicativos com a mesma proposta foram lançados, e as sequências de dança seguem reverberando nas mídias sociais e sendo cada vez mais uma aposta para os artistas e os *games*.

À medida que um jogo com a base de usuários como a do Fortnite estimula a reprodução de movimentos de dança que já existem ele ao mesmo tempo influencia a apropriação de dança na cultura pop. É possível que este sucesso esteja indiretamente ligado a divulgação das Fortnite *Dances* em redes sociais fora do nicho de jogadores. Com essa vinculação das danças em outras redes sociais, o *game* introduziu novos passos e novos avatares que reproduzem as coreografias. Essa ação demonstra o êxito das Fortnite *Dances* e possivelmente uma aposta para a publicidade do jogo. No contexto do jogo Fortnite percebe-se duas condições em que o processo de apropriação se estabelece. Em primeiro lugar, as batalhas jurídicas que o game enfrentou indica que nem todas as coreografias reproduzidas pelo jogo foram criadas por sua equipe, logo, foram apropriadas de outros artistas. Em segundo lugar, os jogadores ou apreciadores do jogo

reproduzem as danças exibidas no Fortnite e disponibilizam esses vídeos em outras plataformas não vinculadas diretamente com o *game*. Eles se apropriam daqueles passos e os exibem em outras plataformas, provavelmente em busca de uma notória visualização.

2.5.1 Experimento Chile – Bélgica

Para testar a presença e as condições do tipo de comportamento de apropriação e performance de microsequências de dança. Reportaremos um experimento onde tentamos observar como estes fenômenos ocorrem globalmente em crianças de 7 a 9 anos. Os dados secundários foram obtidos em um experimento de dança espontânea com música em colaboração com parceiros na Bélgica e Chile.

O objetivo deste experimento é verificar em que condições a performance de modelos de dança apropriada por crianças é realizada em uma perspectiva multicultural. Para isso, utilizamos dados secundários coletados em um experimento envolvendo movimento espontâneo das crianças em relação à música, realizados por pesquisadores parceiros na Bélgica e Chile dentro de um projeto de cognição musical incorporada. Os vídeos coletados neste experimento foram analisados na perspectiva de estabelecer observações qualitativas sobre a sequência de movimento dos sujeitos. A metodologia consistiu na a) gravação dos vídeos, primeiramente na Bélgica e posteriormente no Chile (parceiros internacionais), na b) anotação das categorias e segmentação das áreas dança e música e no c) processamento dos dados das anotações para visualização. Neste trabalho nos concentraremos nas sequências coreográficas presentes na cultura pop.

O experimento foi aprovado em ambos os países pelo Comitê de Ética. Na Bélgica foram aprovados pela Research Ethics Committee from the Faculty of Arts and Philosophy da Universidade de Ghent, e no Chile pela Universidade de Santiago, Chile N°: 314/2019. O financiamento foi fornecido por DIUMCE 07-2019-PGI, Metropolitan University of Educational Sciences, e Beca Chile Crea Folio 540484, Fondo de la Música, Ministerio de las Culturas y las Artes.

2.5.2 Procedimentos

Foram convidadas 23 crianças belgas para o experimento, sendo 10 meninas e 13 meninos. Das crianças chilenas que participaram do experimento foram 28, sendo 11 meninas e 17 meninos. As crianças que participaram tinham entre 7 e 9 anos de idade. Todos pais das crianças foram informados e consentiram a participação das mesmas.

A instrução das tarefas consistia em comunicar ao sujeito que ele deveria se mover espontaneamente em relação à música. Cada criança repetiu duas vezes a tarefa. Como parte dos estímulos utilizados no experimento realizado pelos parceiros internacionais, na primeira performance os sujeitos ouviam uma sequência musical de 61 segundos que apresentava uma aceleração do tempo da música no tempo 32 segundos. Na segunda performance a mesma sequência musical era apresentada aos sujeitos, porém ao invés de acelerar aos 31 segundos, ela desacelerava.

2.5.3 Análise dos vídeos e anotação das categorias de segmentação

A partir dos vídeos gravados foram realizadas anotações manuais através das funções do software ELAN, exemplificadas na Figura 03 e realizadas pela autora. Esse procedimento permitiu anotação detalhada das seguintes categorias periódico, aperiódico, auxiliar, icônico e pose, divididas em duas trilhas. Na trilha “Estrutura”. foram anotadas as sequências como padrões de movimentos homogêneos. Na trilha microestrutura foram anotadas, quando necessário, os detalhes de movimentos componentes da sequência. Estas categorias estão descritas abaixo:

Trilha Estrutura:

Categorias:

- Periódico: movimentos que mantiveram intervalos regulares;
- Aperiódico: movimentos que não mantiveram intervalos regulares;
- Auxiliar: ações executadas pelos sujeitos que não foram consideradas como movimentos de dança. Como por exemplo: coçar a cabeça e arrumar a roupa;
- Icônico: movimentos considerados famosos na cultura pop;
- Pose: posição parado performando.

Descritores:

- Qualitativo: passos que podem ser considerados movimentos característicos de gestos, poses ou sequências de dança presente na cultura. Como por exemplo: estalar os dedos, caminhar de um lado para o outro, balançar a cabeça, mexer os quadris e outros;
- Coreográfico: passos que podem ser considerados movimentos característicos de dança;
- Estados psicológicos inferidos: movimentos considerados um estado psicológico da criança. Como por exemplo: reparar no ambiente devido ao desconforto da gravação, olhar para baixo durante a filmagem devido a vergonha.

Trilha Microestrutura:

- Mudança: mudança de comportamento durante a aceleração ou desaceleração da música;
- Olhar: mudança do olhar da criança durante a aceleração ou desaceleração da música.

Descritores do corpo:

Local da periodicidade: indica em qual membro acontece o movimento com intervalo regular;

Local do ritmo: indica qual membro mantém o ritmo da música;

Outro: categoria utilizada para fazer anotações necessárias que não se encaixariam nas outras.

Estas categorias ainda foram complementadas com a descrição de movimentos, identificação de coreografias e inferências de estados psicológicos percebidos durante a execução das gravações, como por exemplo timidez ou desconforto diante do experimento. Em outra trilha foram adicionados outros quatro descritores mais específicos. Os dois primeiros referentes a percepção e reação na mudança do comportamento das crianças durante a aceleração ou desaceleração da música. E os dois últimos em relação as partes do corpo que mantinham o ritmo e cadência dos movimentos durante a execução das sequências coreográficas.

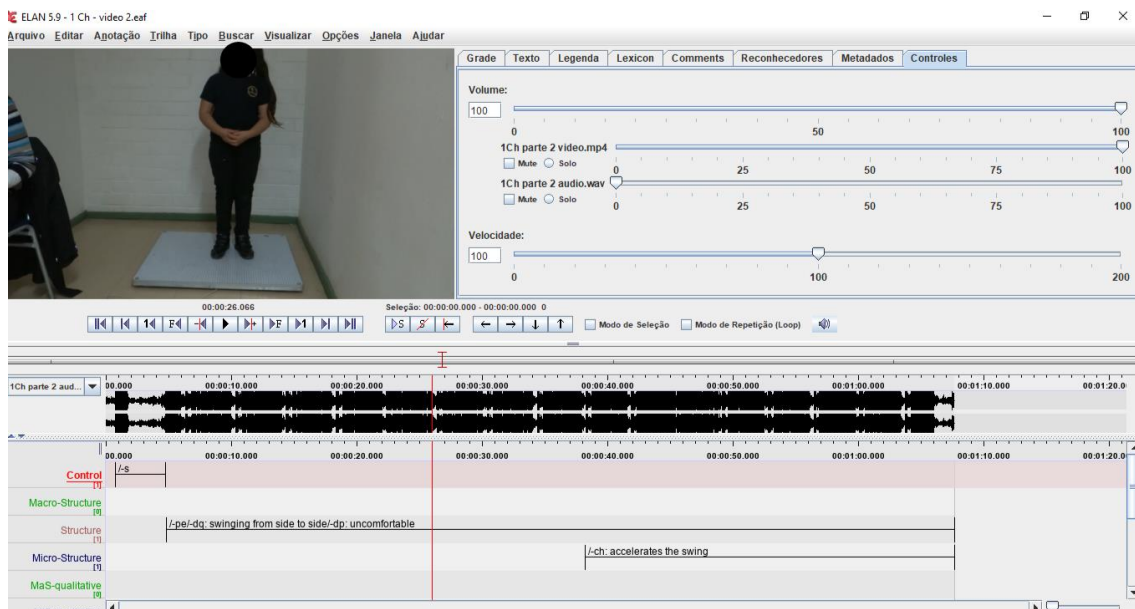


Figura 03: Tela do software ELAN demonstrando a anotação da gravação da criança 1 Ch. Cada ação é anotada manualmente na sequência do vídeo. Para cada segmentação é atribuído uma categoria e seus respectivos descritores com base nos itens já listados e definidos pelos pesquisadores.

As anotações realizadas no software Elan foram exportadas para um banco de dados relacional (Airtable) para o processamento e organização dos dados que continham tempo inicial, tempo final, duração e anotação de cada sequência de movimento. Este conjunto de dados permitiram a verificação de uma série de qualidades ou descritores das danças.

Após este processamento e da concatenação de todas as sequências de danças e movimentos os dados foram processados para visualização pelo serviço RawGraphs¹. O serviço permite que o conjunto de dados seja explorado em vários tipos de visualização, que formarão os resultados apresentados a seguir. Detalhes das visualizações serão indicadas em cada resultado.

2.5.4 Resultados

A figura 4 mostra as relações entre as categorias das sequências de movimentos apresentadas pelas crianças no experimento e as partes do corpo que eram foco da sequência. O gráfico aluvial da figura apresenta as relações como fluxos com espessuras e cores diferentes. As cores na figura representam as categorias. A espessura representa a somatória dos tempos das sequências dos sujeitos, dançando naquela categoria. Ou seja, quanto mais largo o fluxo mais tempo os sujeitos dançaram naquela categoria ou com o foco na parte do corpo.

A categoria da parte do corpo é tomada como uma análise qualitativa ampla e não indica qual parte do corpo dos sujeitos se moviam, mas uma interpretação coreográfica fundamentada e qualitativa sobre a qualidade do movimento em si. É claro que várias partes do corpo são colocadas em movimento e em diferentes magnitudes. A análise qualitativa simplesmente indica o foco visível pelo pesquisador informado através do processo sistemático de anotação.

¹ Em inglês RawGraphs

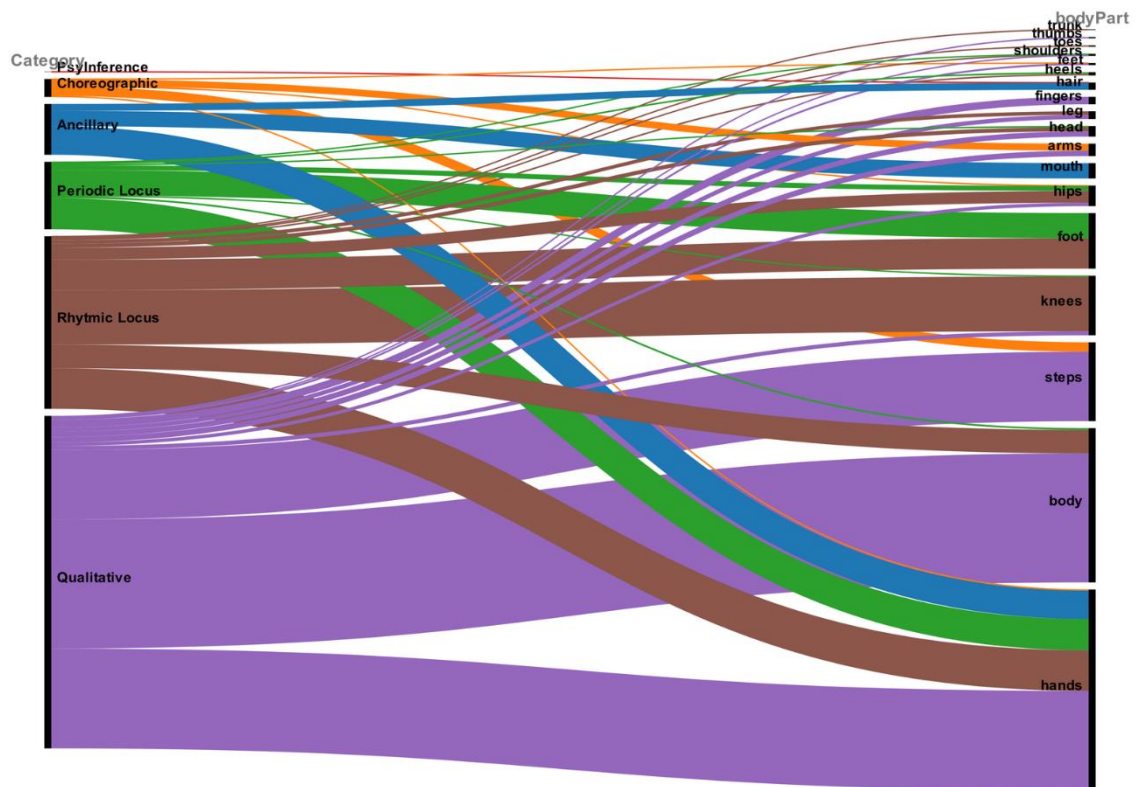


FIGURA 04: Gráfico aluvial acima descrevendo a relação entre as categorias da sequência e as partes do corpo. Os dados representam a somatória de todos os experimentos. A largura dos fluxos é proporcional à soma de todos os tempos das sequências em cada categoria. As cores representam a categoria da sequência.

Os dados representados na figura 4 indicam que a categoria de sequências de dança qualitativa (*Qualitative*) foi utilizada para descrever os passos que podem ser considerados movimentos característicos de gestos, poses ou sequências de dança presente na cultura, como estalar os dedos, caminhar de um lado para o outro, balançar a cabeça, mexer os quadris e outros. O gráfico na Figura 04 demonstra as crianças que permaneceram por quase a metade do tempo total dedicado à sequência neste tipo de movimento. Isso demonstra que uma parte considerável do “repertório coreográfico” das crianças pode estar vinculado à uma reprodução – ou apropriação – de modelos consumidos no ambiente cultural.

A categoria Rhythmic Locus (Localização de ritmo) e Periodic Locus (Localização de periodicidade) foram utilizadas para descrever movimentos regulares que se repetem em determinado tempo, sejam eles rítmicos ou periódicos, mas sem a reprodução de uma coreografia (em marrom e verde respectivamente). Estas categorias representam o envolvimento rítmico natural com a música e está normalmente focalizado em alguma parte do corpo, com recorrência das extremidades (veja as relações com pés, mãos e cabeça do lado direito do gráfico). Naturalmente, as extremidades do corpo – mãos, pés e cabeça - apresentam

mais graus de liberdade de movimento além de representarem um locus corporal privilegiado em sua função e capacidade de realização de tarefas complexas. O engajamento rítmico destas partes do corpo parece ser um indício importante de relações com a música em contraste com a reprodução de coreografias que, embora estejam vinculadas com a música, parecem expor um modo de engajamento com base em modelos de coreografia que propriamente uma atenção à música.

Essa tentativa de adaptação aos estímulos externos fica mais evidente no decorrer do experimento, quando a música acelera ou desacelera e algumas crianças acompanham o ritmo da música trocando o movimento ou adaptando o movimento que já vinham executando. Os dados indicam que os joelhos são os membros que as crianças utilizaram com mais frequência para acompanhar e manter um ritmo durante o som que escutavam. Pode ser que seja pela facilidade em flexionar e esticar os joelhos, mas ainda mostra que há uma manifestação em seguir o estímulo sonoro.

A figura 5 apresenta a nacionalidade das crianças no experimento e os movimentos coreográficos considerados famosos na cultura pop. O gráfico aluvial da figura apresenta as relações como fluxos com espessuras e cores diferentes. A variação de cores do lado direito da figura indica cada um destes movimentos coreográficos. A espessura representa a somatória de sujeitos dançando aquele movimento descrito nesta pesquisa na categoria icônico. Ou seja, quanto mais largo o fluxo, mais sujeitos dançaram aquele movimento coreográfico considerado famoso na cultura pop durante o experimento.

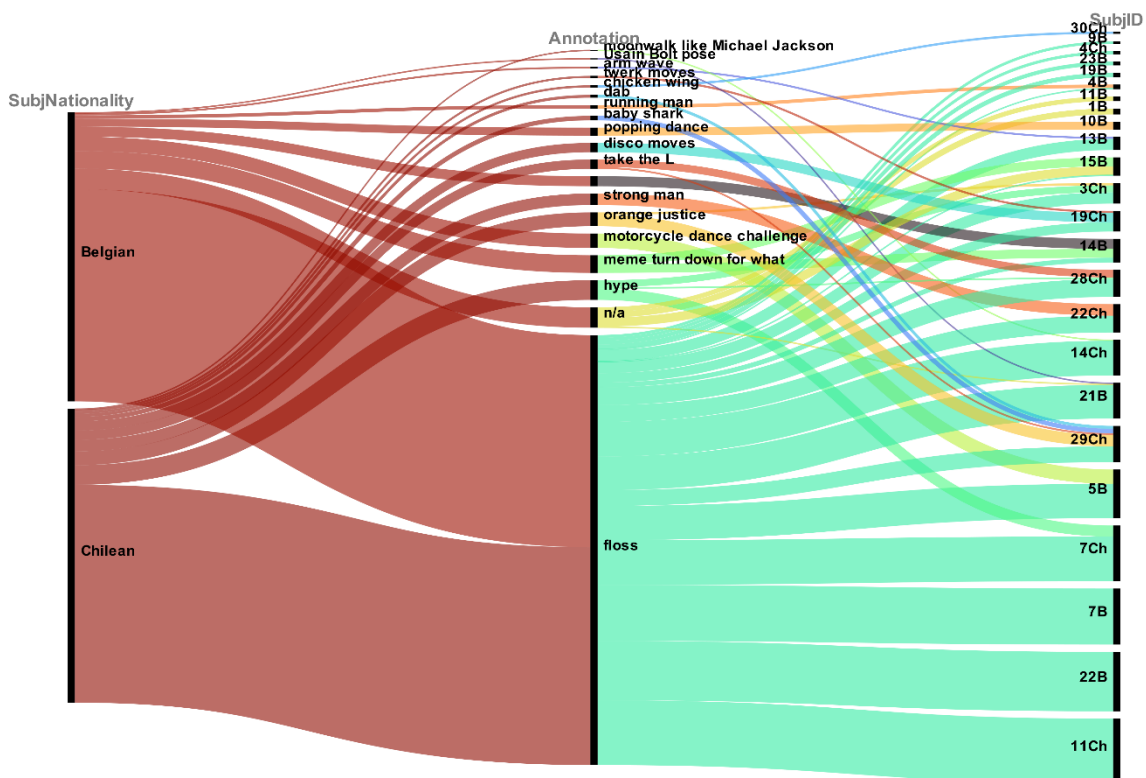


FIGURA 05: Gráfico aluvial acima descrevendo a nacionalidade das crianças no experimento e os movimentos coreográficos considerados famosos na cultura pop. A largura dos fluxos representa a somatória de sujeitos dançando aquele movimento descrito nesta pesquisa na categoria icônico.

Embora haja uma diversidade de foco dos movimentos executados com vários membros, verifica-se que as crianças belgas e chilenas que participaram do experimento, quando se moviam de forma não coreográfica, rítmica e /ou periódica, executaram mais passos com o corpo todo de uma única vez, de forma isolada com as mãos ou com os pés. Por ser uma categoria que não apresenta grandes alterações durante a execução do experimento, supõe-se que as anotações catalogadas sejam de caráter multicultural.

A figura 05 indica os movimentos de dança que foram categorizados como icônicos. No contexto desta análise utilizamos a palavra icônica para catalogar os passos de dança que fazem sucesso na cultura pop. A maioria desses passos encontram-se nos *challenges* de dança, que repercutiram inicialmente no Instagram e YouTube, e também nos *games*, como foi o caso do passo *floss*.

O movimento *floss* consiste em balançar os braços esticados com os punhos cerrados alternando na parte da frente e atrás do corpo, enquanto move-se o tronco para direita e esquerda. O *floss* é literalmente um desafio de coordenação motora e concentração até para quem pratica dança há algum tempo. É provável que o grau de dificuldade do movimento tenha

aumentado a disputa entre os usuários dessas redes sociais. Porém, o *floss* ganhou ainda mais impacto midiático quando o jogo Fortnite adicionou a dança no seu repertório de comemorações.

A figura 5 aponta que um número significativo de crianças fez a coreografia *floss* durante o experimento. Das 51 crianças, dentre elas belgas e chilenas, meninos e meninas, que participaram do experimento, 24 realizaram passos de dança conhecidos e/ou performados na cultura pop. Das 24 crianças que fizeram os movimentos icônicos, 20 delas fizeram o *floss*, sendo aproximadamente 83% do grupo que realizou os movimentos icônicos, e aproximadamente 39% de todas as crianças que participaram do experimento. Além do número relevante, outro dado que deve ser considerado no caso do movimento *floss* é a divulgação do mesmo. Dentre as 20 crianças que executaram o passo, 9 são chilenas e 11 são belgas. Essa informação indica que a repercussão e do *floss* não se limitou ao espaço.

A figura 6 descreve a relação entre as poses icônicas realizadas pelos sujeitos e sua duração no domínio do tempo, para cada sujeito. O gráfico enxame da figura apresenta a relação com circunferências com diâmetros e cores diferentes. As cores na figura representam os movimentos coreográficos icônicos, e o tamanho do diâmetro indica o tempo que cada sujeito permaneceu dançando aquele movimento. Ou seja, quanto maior o diâmetro da circunferência mais tempo o sujeito dançou aquele movimento coreográfico icônico sociocultural de países desenvolvidos, mas se amplia para outras realidades. Isto não indica somente a penetração esperada das mídias em outras culturas, mas a permeabilidade de outras culturas (e.g. as culturas em que crianças chilenas estão inseridas) para práticas corporais, culturais e artísticas de impacto global.

A categoria Icônico é tomada como uma análise qualitativa ampla baseada em movimentos coreográficos que repercutiram nas redes sociais e no jogo Fortnite. Estes movimentos são considerados famosos nestas plataformas devido as publicações, curtidas, compartilhamentos e divulgação em geral que as marcas e usuários utilizam. A análise qualitativa dos movimentos coreográficos icônicos neste experimento aponta um extrato da cultura pop com a reverberação da apropriação de danças através das redes sociais e *games*, como o Fortnite.

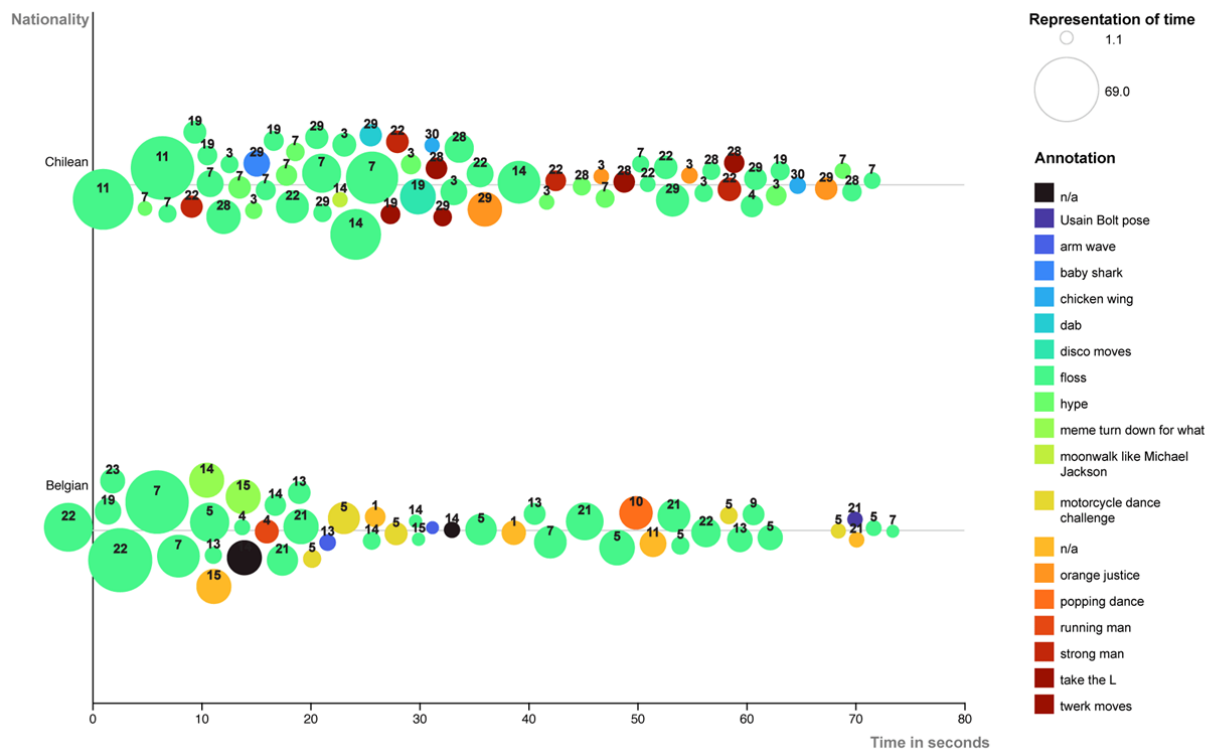


FIGURA 06: Gráfico enxame descrevendo a relação entre as poses icônicas realizadas pelos sujeitos e sua duração no domínio do tempo para cada sujeito. A linha superior representa as poses de crianças chilenas, a linha inferior a pose de crianças belgas.

A partir dos 31 segundos há uma mudança na aceleração e desaceleração das músicas. O gráfico da figura indica que a partir deste tempo os sujeitos aumentaram o tempo que permaneceram no movimento ou trocaram de movimentos. Os sujeitos chilenos 3, 14, 19, 22, 28 e 29 representados na parte superior do gráfico levaram até cerca de 15 segundos para perceberem a mudança rítmica na música e trocaram espontaneamente de movimento icônico. Entretanto, nenhum sujeito belga optou pela mudança de movimento coreográfico icônico ao escutar a mudança rítmica das músicas. Pode-se supor que os sujeitos chilenos estiveram mais expostos midiaticamente aos movimentos icônicos do que os belgas, uma vez que ao reparar de um plano geral o gráfico da figura é notável mais transição de cores na parte superior do que na parte inferior, ou que a cultura musical e coreográfica da América Latina tenha sido mais permeável para a continuidade da dança. Podemos supor também que as crianças belgas perceberam de maneira mais forte e desafiadora a mudança os padrões da música.

A figura 6 mostra que os sujeitos chilenos 3, 7, 11, 14, 19, 22, 28 e 30 repetiram o movimento icônico ou fizeram outro durante o experimento. Entretanto, dos sujeitos belgas 1, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 19, 21, 22, 23, cinco executaram o movimento icônico uma única vez. Dos 22 sujeitos, chilenos e belgas, que executaram os movimentos coreográficos icônicos,

aproximadamente 77% repetiram os movimentos ou fizeram outro considerado icônico nesta pesquisa.

Os dados indicam uma possível influência e presença dos movimentos coreográficos da cultura pop em crianças. Essa influência é multicultural e pode estar presentes em outras áreas além da música e dança, como nos *games*. O exemplo do movimento *floss* é um modelo da repercussão e fidelização das marcas FISKE (1989) presente na cultura pop. Além disso, é provável que a apropriação de movimentos de dança é um processo facilitado pelas ferramentas desenvolvidas na cultura digital SANTANA (2006), e que tais processos se assemelham mais a teoria de pegar algo do outro de PEREZ (2008), do que da influência poética defendida por GATTI (2012).

2.6 Conclusão

Neste capítulo foi discutido como a cultura pop em relação à cultura das mídias e seus produtos que são criados dentro desta cultura interfere nos modelos de reprodução de apropriação em artistas e usuários de redes sociais e jogadores de *games* que utilizam danças presentes na cultura pop. É evidente que a aceleração das trocas contribuiu para criação de modelos mais dinâmicos e interativos, como as plataformas Tik Tok e Reels do Instagram. Entretanto, essa velocidade condicionada por modelos que foram construídos no início da indústria cultural, gera um arcabouço de exemplos de cópia, plágio e apropriação.

Sendo a dança um desses exemplos que repercutiram como modelos de apropriação, propomos uma trajetória pela cultura digital e cultura das mídias para compreender o macrossistema em que se encontra a cultura pop, e como os processos de criação e produção se tornam massificados através de ferramentas que se adaptam constantemente de acordo com a tecnologia e seus usuários. Se a dança que por si tem como ferramenta o corpo, e ela vem se adaptando a este cenário online, pode-se considerar que o corpo humano também está em constante adaptação na cultura digital e suas plataformas.

Com o objetivo de examinar a presença e as condições do tipo de comportamento de apropriação e performance de microseqüências de dança na cultura pop, os dados analisados no experimento deste capítulo evidenciam alguns conceitos discutidos durante a pesquisa. A partir dos dados secundários, supõe-se que a cultura pop e seus produtos é multicultural, uma vez que os sujeitos analisados são de continentes diferentes e em alguns momentos do experimento apresentaram o mesmo movimento coreográfico. Outra questão a ser destacada é a fidelização da marca, característica da cultura pop (FISKE, 1989). Aproximadamente 77% dos sujeitos, chilenos e belgas, repetiram o mesmo movimento ou outro presente na cultura pop. Considera-

se que esses movimentos de dança estão presentes na rotina ou provavelmente foram repetidos pelos sujeitos gerando uma memória muscular.

De acordo com os conceitos e dados apresentados neste capítulo, descrevemos como a aceleração de trocas a partir da cultura digital presente no macrossistema da cultura das mídias pode contribuir para processos de apropriação, como os exemplos apresentados no experimento. Entretanto, esta avaliação é limitada pois apresenta apenas um extrato da cultura pop e mais estudos são necessários para compreender o tamanho do impacto da apropriação de movimentos de dança na cultura pop.

UMA ANÁLISE DOS PROCESSOS DE APROPRIAÇÃO ENTRE BOB FOSSE E MICHAEL JACKSON

Introdução

Neste capítulo serão analisadas as características da produção das obras de Bob Fosse e Michael Jackson na perspectiva de avaliar se processos de apropriação fizeram parte de seu processo criativo, incluindo o questionamento sobre a hipótese de que as obras dos artistas compartilham semelhanças em vários níveis. Antes de entrar no universo de movimentos compostos nas obras e nas biografias dos artistas, é necessário contextualizar suas biografias e compreender a relação de Bob Fosse e Michael Jackson com sua época e geração, como uma tentativa de analisar como o processo de apropriação na dança continua reverberando após o término de suas carreiras. O recorte temporal destas perspectivas trata das décadas de 1950 a 2000, que engloba tanto um importante período de transição entre movimentos culturais e artísticos, quanto a consolidação da matriz econômica da indústria pop discutida com mais detalhe no capítulo 1. Como tal, propõe-se um ir e vir entre as janelas tempo e espaços como uma ferramenta de articulação das hipóteses de apropriação entre passados no presente, e presentes no passado.

Em uma entrevista publicada na *Broadway Legacies*, Geoffrey Block menciona o possível processo de apropriação dos movimentos de dança que Michael Jackson teria realizado sobre a obra de Bob Fosse. Block *apud* Winkler (2019) relata que, alguns telespectadores afirmaram que os movimentos do passo *moonwalk* de Michael Jackson são idênticos aos movimentos que Fosse realizava em alguns de seus trabalhos. Um desses casos é a cena de “Snake in the grass” que Bob Fosse protagoniza no filme “O pequeno príncipe” em 1974, que o autor indica serem similares às performances de Michael Jackson no início dos anos 1980 (BLOCK *apud* WINKLER, 2019).

Ambos os artistas nasceram, cresceram, viveram e trabalharam a maior parte de suas vidas no EUA. Mesmo que suas idades os coloquem em gerações distintas, e que o sistema

sociocultural e econômico que forjou suas carreiras profissionais seja divergente, seus estilos e atuação os colocam como contemporâneos. Como compreender as aberturas e mecanismos que favoreceriam ou permitiriam este trânsito gestual na estética de uma indústria e de um tempo histórico como a que Michael se situava?

Utilizaremos alguns enfoques teóricos para tentar compreender estes dois perfis: a teoria da pós-modernidade citada nas obras “O mal-estar da pós-modernidade” (1998) e “Modernidade Líquida” (2001) de BAUMAN (1925-2017), para esclarecer sobre a transição da modernidade para pós-modernidade e como os valores entre uma historicidade e outra se alteram. A teoria regime de historicidade presente na obra “Regimes de historicidade: Presentismo e experiências do tempo” (2013) de HARTOG, como uma tentativa de compreender a partir de um novo olhar as biografias dos artistas mencionados e os presentes períodos destacados que os mesmos se encontram de uma forma não linear. E a teoria da pós-modernidade citada na obra “A condição pós-moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural” (1989) de HARVEY, onde o autor reflete sobre a dificuldade em delimitar com precisão onde a modernidade termina e a pós-modernidade inicia. A seleção surgiu da necessidade em delimitar o regime histórico que cada uma das figuras artísticas em destaque se encontra, como em determinado tempo elas se cruzam e como os rumores do processo de apropriação que circulam entre Bob Fosse e Michael Jackson se deu.

Segundo Hartog (2013), o tempo histórico é criado entre o campo da experiência e a expectativa, onde cria-se uma tensão, que o regime de historicidade busca esclarecer. Devido a esse método de perambular entre temporalidades, o pensamento relacional através das historicidades distintas torna-se um método pertinente para a construção da narrativa entre as técnicas e estilos de Bob Fosse e Michael Jackson. Neste capítulo a relação para a construção desta narrativa será realizada através de marcos biográficos e da obra dos artistas e da leitura do corpus documental aos diferentes contextos associado a dança e aos movimentos presentes nas diferentes historicidades.

3.1 O legado de Bob Fosse

Robert Louis Fosse nasceu em 23 de junho de 1927 em Chicago, Illinois, EUA e faleceu em 23 de setembro de 1987 em Washington, D.C, EUA (WASSON, 2014). Segundo Wasson (2014), Cyril Fosse, pai de Bob Fosse, também era artista do show *business*, assim como o filho. Porém, diferentemente do seu filho, Cyril não teve uma carreira de visibilidade. Bob Fosse era o caçula de uma família de cinco filhos e não se interessava pelas mesmas coisas que

os seus irmãos quando crianças. Devido a problemas respiratórios ele passava mais tempo com sua mãe, Sadie Fosse, e acabou sendo atraído pelo universo dos shows que Sadie e Cyril dirigiam sem muito sucesso. Ainda criança foi atraído para uma escola de artes quando caminhava próximo ao seu bairro, e lá iniciou seus estudos com a dança. No primeiro recital, Bob Fosse recebeu um convite para substituir um bailarino da dupla Ritz Brothers. Devido a situação financeira que a família se encontrava, Cyril Fosse assinou o contrato por 10 anos e a dupla foi renomeada de Riff Brothers. Eles dançavam, cantavam e atuavam em jantares, shows, competições e qualquer oportunidade que aparecesse (WASSON, 2014).

Fosse era um artista jovem perfeccionista e se dedicava além da jornada de trabalho. Ele ensaiava as apresentações dos Riff Brothers em frente ao espelho, na busca da perfeição e da extensão de suas pernas e braços (WASSON, 2014). Esta característica profissional presente em seu trabalho quando criança exigente perdurou durante a fase adulta. Segundo Wasson (2014) e Gottfried (2003), em 1974, Fosse ainda mantinha um ritmo intenso onde trabalhava no roteiro do musical “Chicago” durante as tardes, enquanto pela manhã trabalhava no filme “Lenny”. Essa carga de trabalho excessiva parece ser uma característica comum na rotina de artistas que buscam ou são cobrados por sucessos e repercussão frequente de suas obras, assim como acontece com a aceleração das trocas na cultura pop.

Para Benvegna (2011), foi com Bob Fosse que o Jazz Dance ganhou identidade própria. Fosse se destacou nos palcos e nas telas como bailarino, coreógrafo e diretor. Ganhou muitos prêmios e era reconhecido por sua técnica de movimentar os quadris, pelos movimentos acentuados de mãos em suas coreografias, pelo uso do chapéu-coco e por roteiros inovadores. Até hoje ele foi o único artista a ganhar um Tony, Emmy e um Oscar no mesmo ano (GOTTFRIED, 2003. WASSON, 2014). Sua posição como protagonista de um estilo, e como destaque no cenário do Jazz Dance (BENVEGNA, 2011) e Teatro Musical (WASSON, 2014) pode ter transformado sua obra em referência para outros artistas.

Segundo Gatti (2012), o processo de apropriação poética é algo “natural”, que ocorre de acordo com as referências e influências que o criador identifica em outras obras, ao produzir uma nova proposta.

Winkler demonstrou como o estilo de Fosse exerceu um profundo impacto em outras áreas da cultura popular. Por exemplo, em sua argumentação persuasiva de que com a sequência de abertura de *All That Jazz*, Fosse virtualmente criou o videoclipe moderno da MTV. Winkler também mostrou como os movimentos de hip-hop e outros passos que Lin Manuel Miranda em *Hamilton* dá continuidade ao legado de Fosse. (BLOCK *apud* WINKLER, 2019, p 103)

O período de maior disseminação da obra de Fosse ocorreu entre a década de 1950 e 1980, sobretudo a partir da televisão e veículos impressos. Esta disseminação pode ter facilitado o acesso de artistas a seu modo referencial de performance. Nos Estados Unidos “O início da década [de 1950] é frequentemente a era de ouro da televisão, com dramas ao vivo de qualidade exibidos regularmente no final dos anos 1940 e início dos anos 1950.” (HALLIWELL, 2007). Com o avanço tecnológico e aceleração das trocas, mais artistas e pessoas interessadas no estilo de Fosse puderam ter acesso ao acervo do artista como protagonista da Broadway e do Jazz Dance. Provavelmente essas ferramentas e a velocidade em que elas atuam contribuíram para a divulgação do artista fora do seu território e nicho de atuação, influenciando cada vez mais pessoas com sua técnica e estilo.

3.2 Temporalidades entre Bob Fosse e Michael Jackson

Para Harvey (1989), a pós-modernidade é como uma estética cultural. A falta de uma delimitação clara da historicidade que compreende essa estética (com análises abrangendo as décadas de 1950, 1960 ou 1970) e se suas características principais contribuem com a dúvida se esta proposta representa de fato uma ruptura com a modernidade, uma revolta contra a modernidade, ou se a pós-modernidade não estaria associada a ascensão do capitalismo ou à emergência de uma sociedade “pós-industrial”. (HARVEY, 1989).

Assim sendo, que é esse pós-modernismo de que muitos falam agora? Terá a vida social se modificado tanto a partir do início dos anos 70 que possamos falar sem errar que vivemos numa cultura pós-moderna, numa época pós-moderna? Ou será simplesmente que as tendências da alta cultura deram, como é do seu feitio, mais uma circunvolução e que as modas acadêmicas também mudaram sem um único vestígio ou eco de correspondência na vida cotidiana dos cidadãos comuns? (HARVEY, 1989, p 18)

Para Harvey (1989) os efeitos desta mudança deram a partir dos anos 70 na qualidade da vida urbana, sobretudo na produção e consumo de metrópoles, como Paris e Nova Iorque. Entretanto, parece evidente que as transformações ocorridas nos grandes centros urbanos ocidentais afetariam diretamente a produção e consumo em quase todas as áreas, inclusive na arte.

Já para Bauman (1998), a pós-modernidade estaria associada ao lançamento do livro “A infelicidade na cultura” de Sigmund Freud, publicado em 1930. Segundo Bauman (1998) a obra trazia reflexões acerca dos comportamentos da sociedade e o mal estar nas condições em que se encontravam, como compulsão, regulação, supressão ou renúncia forçada, os mesmos que seriam encontrados na modernidade. Nessa espécie de ambivalência ao mesmo tempo que o

indivíduo perde algo, ele também ganha algo (BAUMAN, 1998). Ainda que fosse visto como moderno possuir qualquer item através de uma moeda de troca, essa ação pode provocar um mal estar devido a perda do capital inicial investido. Para Bauman (1998), em 1995, a sociedade ocidental já se encontrava na pós-modernidade. Na pós-modernidade a liberdade é o valor soberano acima de os outros que se encontravam delimitados na modernidade.

Você ganha alguma coisa e, em troca, perde alguma outra coisa: a antiga norma mantém-se hoje tão verdadeira quanto o era então. Só que os ganhos e as perdas mudaram de lugar: os homens e as mulheres pós-modernos trocaram um quinhão de suas possibilidades de segurança por um quinhão de felicidade. Os mal estares da modernidade provinham de uma espécie de segurança que tolerava uma liberdade pequena demais na busca da felicidade individual. Os mal estares da pós-modernidade provêm de uma espécie de liberdade de procura do prazer que tolera uma segurança individual pequena demais. (BAUMAN, 1998, p 6)

Fosse se destaca na transição entre as duas temporalidades, onde ainda se percebem valores e padrões da modernidade enquanto mídias evoluem para sua presença na pós-modernidade. Nos anos 1950, quando Fosse já era conhecido como coreógrafo e diretor, seu espaço na indústria midiática estadunidense se estabeleceu. Segundo Harvey (1989) e Bauman (1998), é neste regime histórico que se estabelece uma transição da modernidade para a pós-modernidade. Provavelmente, a transição entre as duas historicidades é um dos motivos que tornam tão desafiador analisar e comparar Fosse e Jackson das dimensões de tempo cronológico e espaço. A indústria cultural destacada nos capítulos 1 e 2 deste estudo, seria um dos modos de produção presente na modernidade e pós-modernidade. Ao aprofundar a análise sobre os aspectos vida e obra destes artistas, evidenciamos as ligações entre estes aspectos modos de produção, reprodução e divulgação de suas obras, como foram vinculados à indústria cultural e como acompanham a transição do período moderno para o pós-moderno.

O conceito de regime de historicidade representa uma ferramenta conceitual que permite relacionar fatos e agentes presentes em temporalidades diferentes a partir de outras relações não temporais. Além de produzir uma narrativa não linear da meta-história apresentada, o conceito permite uma outra linearidade a partir das similaridades e, em nosso caso, da apropriação de movimentos. Para Hartog (2013) o regime de historicidade é um convite ao desprendimento do presente, uma forma de narrativa de entrelaçar passado, presente e futuro:

Partindo de diversas experiências do tempo, o regime de historicidade se pretenderia uma ferramenta heurística, ajudando a melhor apreender, não o tempo, todos os tempos ou a totalidade do tempo, aqui e lá, quando vêm justamente perder sua evidência as articulações do passado, presente e do futuro. (HARTOG, 2013, p 37)

Passado, presente e futuro são apenas condições designadas para medir a maneira que agentes se desenvolvem no tempo. A hipótese de uma possível apropriação artística acontece entre Bob Fosse e Michael Jackson pode estar fundamentada na articulação dos diferentes tempos presentes, como se a apropriação fosse um retorno de passado sendo relido em outro presente. Se para Perez (2008), a apropriação refere-se ao ato de tomar algo que não é seu como se fosse, essa teoria pode ser inviável no regime de historicidade proposto por Hartog. Se um artista se apropria de outro, ele usará os recursos disponíveis em seu presente para refazer a obra. No caso de Bob Fosse e Michael Jackson, o recurso disponível para recriar a obra inicial é essencialmente o corpo em movimento. Mas o corpo de cada artista é diferente, o que torna improvável que uma cópia perfeita, literal ou idêntica seja realizada. Neste sentido, não seria possível replicar um movimento que não é seu (nem os seus movimentos), uma vez, não seria possível o corpo de Jackson reproduzir os aspectos idiossincráticos do corpo de Fosse. Por outro lado, seria possível a apropriação da técnica ou do estilo de outro artista, porém, a individualidade do corpo humano enquanto mediação entre a intenção e o movimento cria uma barreira para que o processo de apropriação seja realizado como uma cópia do modelo original. Esta replicação, da mesma forma que uma cópia de um arquivo digital, se conformaria ao caso da reprodução técnica como proposta por Benjamin (1994), onde as máquinas por sua vez são as responsáveis por copiarem modelos idênticos ao inicial. Mas não estamos tratando de uma reprodução operada por tecnologia, mas de uma reprodução operada pelo corpo, dotada de conhecimento incorporado, mesmo que este conhecimento possa ser mediado por tecnologias como vídeo, cinema e imagem digital.

Embora Michael Jackson possa ter reproduzido alguns movimentos com bastante precisão e técnica, só Bob Fosse conseguiria realizar como ele fez e com sua autonomia. Essa articulação entre o tempo que o regime de historicidade nos permite visualizar contribui para a compreensão do processo de articulação dos dois artistas dentro da hipótese de apropriação apresentada. Nesta hipótese se reconhecem técnicas e estilos sendo apropriados em novos presentes, como um possível resgate ao tempo passado em uma nova releitura com novas ferramentas, modos de produção, reprodução, divulgação e outros fatores que se alteram constantemente. Logo, a apropriação em nosso contexto pode ser compreendida como um diálogo entre os regimes de historicidade incorporados, uma forma de relacionar e buscar através da arte do movimento, as técnicas e estilos com novas propostas através de novas ferramentas e tecnologias.

3.3 O pequeno Michael

Segundo Hollander (2010), nos dias que sucederam o falecimento de Michael Jackson era impossível ligar a televisão ou qualquer outro veículo de notícias sem que a notícia de sua morte não estivesse sendo veiculada. Os jornalistas, comentaristas e apresentadores esmiuçavam o laudo médico e resgatavam memórias da vida e obra do protagonista da cultura pop.

Michael Jackson realizou sua primeira performance com apenas oito anos de idade acompanhado de seus irmãos em um show de talentos em Gary, Indiana, em 1966. O grupo formado por cinco irmãos recebeu o nome de Jacksons. Ao terminar o show o grupo foi ovacionado pelos juízes e pela plateia, embora fosse claro que o destaque era o pequeno Michael Jackson. Sua voz clara, confiança, graça e ritmo ao dançar chamou atenção de todos neste momento (KROHN, 2010).

Michael Joseph Jackson nasceu em 29 de agosto de 1958 em Gary, Indiana, EUA e faleceu em 25 de junho de 2009 em Los Angeles, Califórnia, EUA. Ele era o caçula de uma família com outros seis irmãos. Seus pais, assim como os de Bob Fosse, eram artistas. Joe Jackson, pai de Michael Jackson, e seu irmão tocavam guitarra em uma banda local de blues chamada Falcons. Já a mãe de Michael Jackson, Katherine Jackson tocava piano, clarinete e cantava (KROHN, 2010). Assim, como Cyril Fosse, reconheceu o talento e investiu na carreira desde a infância de Bob Fosse, Joe Jackson identificou em seus filhos possibilidades para o sucesso e destaque na música e desde a infância do pequeno Michael, o grupo de irmãos começaram suas apresentações locais.

Joe pegou todo o dinheiro que pôde economizar para comprar mais instrumentos e equipamentos para seus filhos. Ele comprou um pandeiro, um baixo, um microfone e um amplificador. Ele queria que os meninos competissem em shows de talentos e se apresentassem em público. Ele tinha a sensação de que eles poderiam se tornar grandes. Porque Joe queria que Michael e seus irmãos tivessem sucesso, ele os pressionou com força. Ele os fez ensaiar todos os dias depois da escola. Às vezes, ensaiavam antes da aula também. (KROHN, 2010, p 12)

É provável que a pressão para ser uma celebridade começou na infância de Michael Jackson com as rotinas de ensaios impostas pelo pai e apresentações do grupo, que em pouco anos ficariam conhecidos nacionalmente como The Jackson Five. A banda formada por Michael e seus cinco irmãos mais velhos indicariam o caminho para Michael Jackson iniciar sua carreira solo na cultura pop e sua ascensão internacional. Aos 14 anos Jackson lançou dois álbuns solo - "Got to be there" e "Ben" - com um intervalo de lançamento de seis meses entre um e outro. Segundo Krohn (2010), Michael sentia inveja das outras crianças que tinham tempo livre para

brincar e se divertir, enquanto ele tinha que ensaiar com frequência. Ainda que amasse a música e gostasse de estar no palco, quando restava algum tempo, Michael, gostava de fazer pegadinhas com seus irmãos, jogar *Monopoly* e assistir desenho.

Os Jackson Five começaram a abrir grandes shows e quando estavam nos bastidores, Michael Jackson aproveitava para assistir de perto seus ídolos James Brown (1933 – 2006) e Jackie Wilson (1934 – 1984). Michael memorizava as sequências de dança de ambos os artistas, se impressionava com a energia que Brown se movia no palco, e com os sapatos brilhantes e reluzentes de Wilson. Ele queria ser como eles (KROHN, 2010). Esse desejo de ser como seus ídolos pode indicar a busca de referências e inspirações em que Michael Jackson utilizou para compor suas performances.

Com o sucesso dos álbuns solo - “Got to be there” e “Ben” - ambos os dois em 1972, Michael ascendeu em sua carreira e lançou músicas e álbuns em curtos intervalos de tempo. Após o sucesso do álbum “Off the Wall” produzido por Quincy Jones em 1979, Michael Jackson resolveu trabalhar novamente com o produtor. Em 1982, Michael e Quincy Jones lançaram o álbum que alavancaria a carreira do artista “Thriller”. O álbum conta ainda com a música “Billie Jean”, que acompanhou Michael Jackson na performance do *moonwalk*.

3.4 A ascensão do *moonwalk*

A produção artística de Michael Jackson se inicia na década de 1970 onde ele encontra os pressupostos da cultura pop em ascensão. É neste contexto de aceleração de trocas, produção em massa e pós-modernidade que encontramos a formação do mito do “Rei do Pop” Michael Jackson e de sua obra. Em 1983 no especial de televisão *Motown 25: Yesterday, Today, Forever*, Michael Jackson hipnotizou a plateia com a primeira performance ao vivo do sucesso “Billie Jean”. Entre os espectadores estavam executivos, compositores e celebridades. Antes da sua apresentação solo que seria considerada um marco na sua carreira, Michael participou de um reencontro com seus irmãos. Após abraços de despedida entre a família, as luzes apagaram e Michael deu início a seu show, com uma coreografia enérgica que ressaltava os quadris e contava com o primeiro *moonwalk* ao vivo de sua carreira. O *moonwalk*, em tradução nossa caminhada na lua, é um passo de dança em que o bailarino desliza os pés de uma forma que o corpo inteiro se move para trás enquanto a impressão é de que os passos caminham para frente. É notório o envolvimento do público durante a música e dança de Michael Jackson ao realizar o movimento. Os espectadores gritam, batem palmas e a expressão de surpresa é destacada em vários momentos pela câmera.

Segundo Pugh (2015) com o passar dos anos, Michael integrou a sequência de movimentos *moonwalk* na sua própria imagem pública, o que enfatizou sua excepcionalidade sobrenatural. Entretanto, a veiculação do *moonwalk* com a figura de Michael Jackson não tem necessariamente uma relação com a condição de autoria ou autenticidade. Esta veiculação é fixada por uma sobreposição da imagem do artista aos movimentos operada pela capacidade de massificação da cultura pop. Sob a perspectiva autoral e documental, a sequência de movimentos já havia sido performada por outros artistas como James Brown, que era uma referência para Michael desde a infância (PUGH, 2015). Uma sequência semelhante de movimentos aparece também em “O Pequeno Príncipe”, de 1974, quando Bob Fosse realizou um passo que parece caminhar para trás ao deslizar os pés de forma cadenciada.

A dança na cultura ocidental dos anos 1980 também passava por uma transição do moderno ao pós-moderno. Para Vila Nova (2010), o mesmo processo de adaptação ocorrido com a dança em outros contextos, aconteceu na transição para a pós-modernidade:

Assim como a dança no período da Revolução Industrial apresentou novas possibilidades em um processo natural de evolução, se adaptando ao seu tempo e contribuindo com as necessidades, na atualidade denominada de pós-modernidade, são verificadas algumas outras características sociais e necessidades. (VILA NOVA, 2010, p 7)

Na segunda década dos anos 2000, o acesso massificado ao vídeo, e o desenvolvimento dos formatos de videoclipe e a capacidade de reprodução dessas imagens fazem com que a dança comece a ser desvinculada de um espaço performático formalmente definido. Com videoclipes e músicas de Madonna, Michael Jackson, Diana Ross, ABBA e outros, a dança começa a migrar para espaços performáticos, como aniversários, casas, festas, escola, e não apenas nos salões, televisão e espetáculos de dança. Neste período já haviam tecnologias de reprodução de imagem em movimento e som (ex: videocassete), capazes de reproduzir a música ou o videoclipe.

3.5 Análises entre o intervalo temporal entre das obras de Bob Fosse e Michael Jackson

Para visualizar a pressão que Bob Fosse e Michael Jackson sofreram por serem figuras importantes em suas áreas e refletir se isso intensificou a criação, produção e reprodução de sua obra, podemos visualizar o intervalo temporal entre as obras dos artistas, mostrado nas figuras 01 e 02. As obras elencadas para compor estes gráficos são as obras que foram criadas, produzidas ou performadas exclusivamente por estes artistas, ou seja, que não foram feitas em parcerias com terceiros. Sendo assim, houveram muitas outras produções que não estão

registradas nestes dados, mas a proposta desta análise é compreender a se a aceleração das trocas, que se alicerçada no sistema capitalista intensificou a pressão criativa em Bob Fosse e Michael Jackson e como esses regime de historicidade se apresentam.

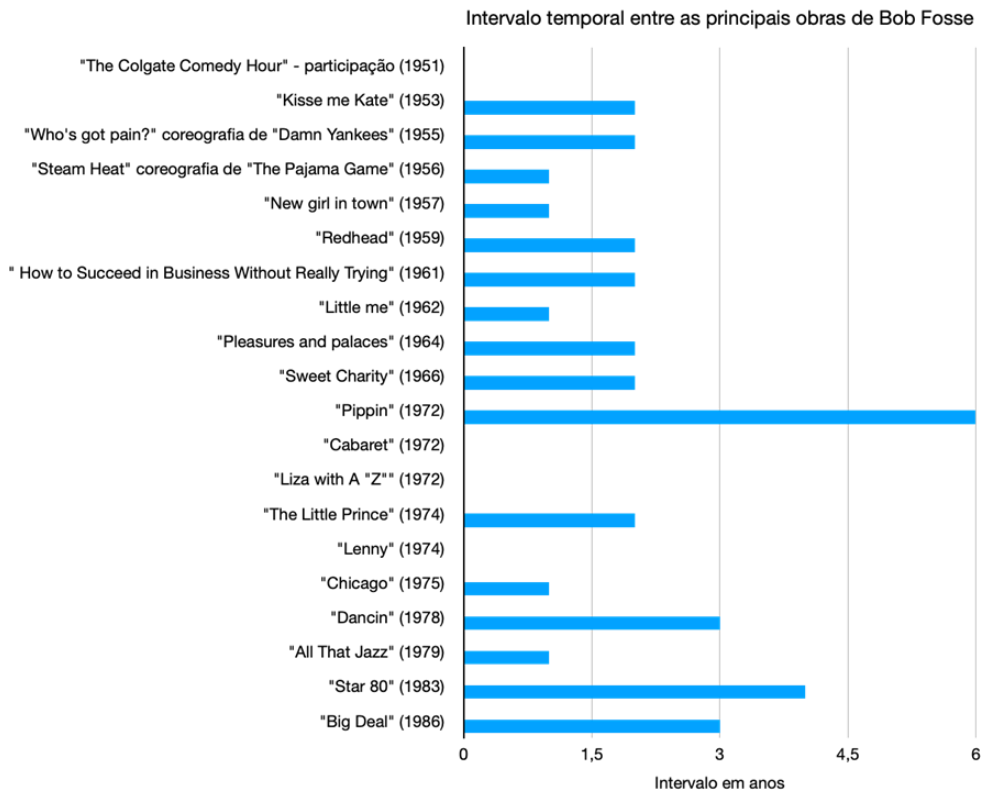


FIGURA 01: Intervalos entre as principais produções de Bob fosse de 1951 a 1986.

O gráfico barras da figura 1 mostra um período de 35 anos que contém 20 obras criadas, produzidas, dirigidas ou performadas por Bob Fosse. Esse número já demonstra como Fosse trabalhava excessivamente, reforçando que estes dados não incluem obras feitas em parcerias. Em entrevista à “Talking Dance – Steps Beyond Foundation & Steps on Broadway”, Nicole Fosse, filha de Bob Fosse com a bailarina e sua esposa Gwen Verdon, Nicole comentou sobre crescer com a ausência do pai devido ao trabalho e como os momentos em que eles tinham juntos estarem sempre relacionados a dança. Era comum que ele ensaiasse algumas cenas e coreografias com Nicole, que começou a fazer ballet clássico na infância e também que levasse a filha para os ensaios de suas apresentações.

A figura 1 mostra que o período entre a produção de obras criadas, produzidas, dirigidas ou performadas por Fosse gira em torno de aproximadamente de 2 anos entre a realização das obras (média = 1.84, desvio padrão = 1). No total das 20 obras solo esse número é aproximadamente 35% destas produções. Nota-se que após o musical “Pippin” de 1972, que

representou um hiato de 6 anos, Fosse passa a produzir as obras de maior destaque de sua carreira. Pode ter sido o intervalo da pressão em criar, produzir, coreografar e dirigir sozinho com tamanha exaustão e frequência. E também pela experiência que o artista foi adquirindo com a sua jornada artística, ou uma terceira alternativa que é a mais provável, a soma das duas opções. Provavelmente, Fosse já se encontrava aceito na sua área de atuação, com um vasto conhecimento, reconhecido nas principais premiações de suas categorias. Com uma pressão externa menor, ele pôde se preparar e criar mais obras para os anos seguintes. Isso fica evidenciado em um dos momentos de maior prestígio de sua carreira, quando Bob Fosse foi premiado com um Tony, um Emmy e um Oscar no mesmo ano (GOTTFRIED, 2003. WASSON, 2014), conquista até hoje só realizada por ele.

A figura 2 mostra o intervalo de lançamentos de álbuns de Michael Jackson. As obras feitas em parcerias não estão no gráfico a seguir. Michael é uma figura de destaque da cultura pop e muitas vezes é reconhecido como o “Rei do pop”. Essa expressão em si já vem carregada de uma obrigação em cima do artista que é posicionado em um cargo de destaque. Logo, espera-se que ele produza ao nível daquele lugar em que está. Juntamente com a superexposição da vida pessoal, como foi o caso de Michael, e a obrigação indireta dos fãs e da empresa/ artista é provável que o artista se sinta pressionado e sobrecarregado em suas criações.

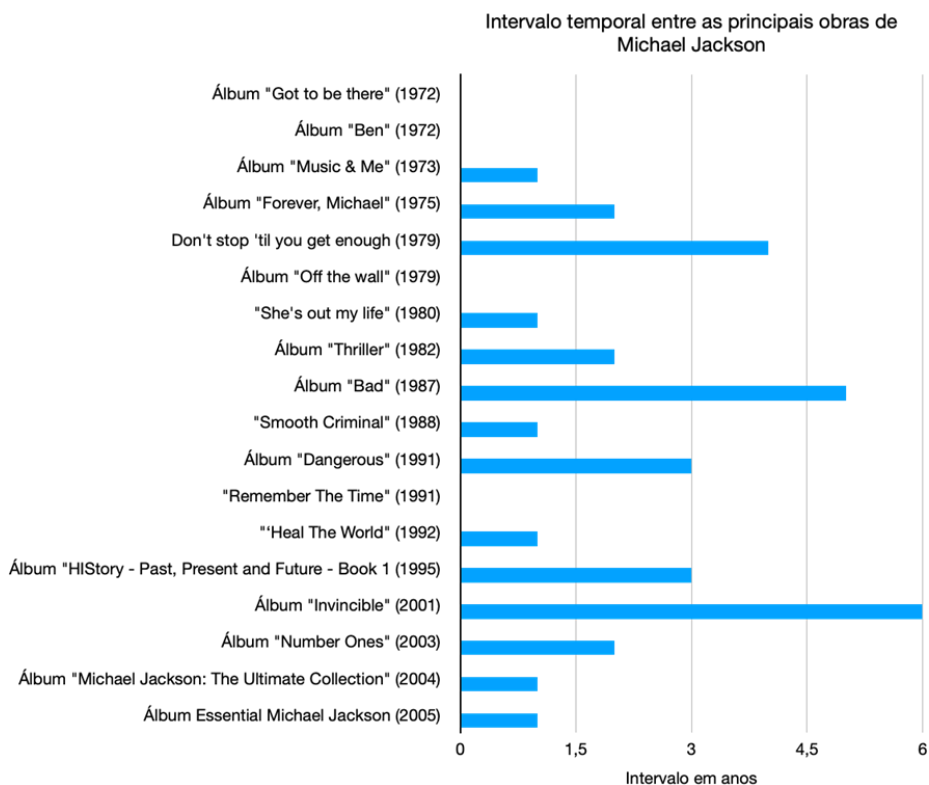


FIGURA 02: Intervalos entre as principais produções de Michael Jackson de 1972 a 2005.

Michael sofria um outro tipo de pressão já mencionado que era a cobrança excessiva de seu pai, Joe Jackson. Provavelmente, os álbuns “Got to be there” e “Ben” lançados em 1972, com um intervalo menor de 6 meses entre um e outro, são resultado também exigência do pai. Neste momento Michael Jackson tinha apenas 14 anos de idade.

A figura 2 mostra o intervalo das músicas e álbuns de Michael durante 33 anos. a média de intervalo entre as produções é de aproximadamente 2 anos (média = 1.94, desvio padrão = 2), sendo que a variação deste intervalo é maior que a produção de Fosse (refletido no desvio padrão maior). Esse valor é aproximadamente 33% das produções da carreira do artista, sem mencionar os álbuns iniciais lançados aos 14 anos de idade. Esse número mostra uma criação e produção excessiva de Michael, que fora essas obras escolhidas para este gráfico, ainda fazia parcerias e participava de outros projetos.

Assim como Fosse produziu obras de grande destaque após um período maior de pausa entre a média dos seus outros trabalhos, o mesmo ocorre com Michael como mostra o gráfico barras da figura 2. Com um intervalo médio de quatro anos, Michael lança o álbum “Off the wall” em 1979, produzido por Quincy Jones e considerado um sucesso pela crítica. Também após uma pausa de aproximadamente 5 anos, Michael lança a música e clipe “Smooth Criminal” em 1988 que foi muito bem recebida pelos fãs.

3.6 Análise de movimentos entre Bob Fosse e Michael Jackson

Além da cobrança excessiva de Bob Fosse em busca da perfeição (WASSON, 2014), como performer, coreógrafo e diretor, é provável que os críticos e artistas do entorno pressionavam tácita ou explicitamente pela manutenção da qualidade de suas obras. Nesse caso, presume-se que esses fatores gerem uma pressão e uma cobrança intensa no artista que cada vez mais exposto aos veículos midiáticos busca entregar mais trabalhos e em menor tempo. Sua projeção em mídias recentes pode ter favorecido que se tornasse elemento referência para obras de outros artistas nas décadas a seguir.

A cultura pop tende a produzir um comportamento de consumo excessivo, que por sua vez produz métodos e modelos de criação baseados na captura de atenção dos consumidores. Os artistas presentes neste contexto são estimulados a produzir em frequência e escala aumentadas. No contexto das mídias sociais das primeiras décadas de 2000, isto produz uma competição agressiva por visualizações, *likes* e compartilhamentos nas redes sociais. Uma vez que os criadores estão tomados pela pressão da produção em larga escala e alta frequência, a

economia do tempo de desenvolvimento criativo se torna estratégica porque não há tempo para criação ou reflexão. É possível que ao buscar obras no passado, que muitas vezes não reverberaram em massa em seu regime de historicidade, os autores tenham encontrado uma solução viável ao capturar a capacidade de impacto do passado para uma reformulação da obra no presente (por meio de processos de apropriação). Este processo se viabiliza pela coleta de referências de outro presente e uma reformulação segundo seu estilo, que produzem novos *hits* e propostas coreográficas.

Uma inspeção detalhada nos registros audiovisuais das performances de Michael Jacson e Bob Fosse pode permitir entender como este processo se realiza em termos de similaridade. A figura 3 mostra quadros da cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme “O pequeno filme” em 1974, e da performance ao vivo da música “Billie Jean” de Michael Jackson em 1982.

A figura 3 indica os momentos em que os dois artistas realizam o passo *moonwalk*. Como já mencionado, o movimento que desliza os pés de forma alternada para trás dando a impressão que o bailarino se move para frente já havia sido performado por outros artistas antes mesmo de Bob Fosse, que o realizou oito anos antes de Michael Jackson. Os outros elementos que compõe as duas coreografias chamam atenção quando reunidas numa mesma proposta como a roupa preta, as meias com estampas destacando, o chapéu, as luvas como acessórios compõe o figurino dos dois artistas sem que haja um registro que Michael tivesse objetivamente mencionado esta citação.



FIGURA 03: À direita captura de tela da cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme “O Pequeno Príncipe” em 1974 em 6’19” performando o passo *moonwalk*, vídeo disponível no YouTube. À esquerda captura de tela da performance ao vivo de “Billie Jean” da música de Michael Jackson em 1982 em 3’41” realizando o passo *moonwalk*. Vídeos disponíveis no YouTube. “Snake in the grass”: <https://www.youtube.com/watch?v=xXonK8EBqmk>. Motown 25: “Billie Jean”: <https://www.youtube.com/watch?v=P4cFINLpoUw>.

Não se pode afirmar que Michael Jackson se apropriou arbitrariamente da técnica de Bob Fosse, uma vez que as referências revelam um panorama de referências de dança, sendo assim, torna-se mais desafiador declarar de onde origina a ideia para incorporar a caminhada da lua no *hit* “Billie Jean”.

A figura 4 mostra uma pose característica de Bob Fosse, que em suas coreografias evidencia os quadris e mãos. Os joelhos semiflexionados e os quadris acentuados são uma marca da dança Jazz, modalidade de dança que Bob Fosse teve grande destaque.



FIGURA 04: À esquerda captura de tela da cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme em 1974 em 2’33” em pose, vídeo disponível no YouTube. À direita captura de tela da performance ao vivo de “Billie Jean” da música de Michael Jackson em 1982 em 05” em pose semelhante à de Bob Fosse. Vídeos disponíveis no YouTube. “Snake in the grass”: <https://www.youtube.com/watch?v=xXonK8EBqmk>. Motown 25: “Billie Jean”: <https://www.youtube.com/watch?v=P4cFINLpoUw>.

Os troncos levemente flexionados para frente, o olhar em direção ao chão, um braço estendido, um pé como base e o outro sendo apoiado só pela ponta dos dedos, além dos quadris acentuados e dos joelhos semiflexionados, indicam uma pose com muitos detalhes semelhantes. Outra questão interessante de ambas as poses é que elas são realizadas no início das

coreografias, como uma forma de preparação para a performance. Sendo o Bob Fosse, uma figura em destaque na dança no início dos 1980 nos Estados Unidos, Michael Jackson poderia ter buscado nele uma referência para enriquecer seu acervo coreográfico em sua carreira solo que se iniciaria naquele período. Nesta pesquisa, não encontramos referências em que ambos os artistas citam um ao outro, mas apesar de atuarem em áreas diferentes, os dois se encontravam presentes na cultura pop e até geograficamente próximos.

A figura 5 é mais uma captura de tela que indica uma provável pose similar entre os artistas. Uma das características presentes na obra de Fosse é o uso de luvas, assim como ele também as utiliza na cena da figura. A expressão “*jazz hands*” utilizada na dança jazz, dá foco as mãos, em tradução nossa, mãos de jazz. Logo, a utilização de luvas atrai mais o olhar dos espectadores para o membro em destaque. A luva utilizada por Bob Fosse parece ser de um material referente a couro e em alguns momentos da filmagem ela reluz a iluminação utilizada no *set* da gravação. Já Michael Jackson, adicionou junto ao *moonwalk* a luva cravejada em pedrarias utilizada apenas na mão direita.



FIGURA 05: À esquerda captura de tela da cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme em 1974 em 3’35” em pose, vídeo disponível no YouTube. À direita captura de tela da performance ao vivo de “Billie Jean” da música de Michael Jackson em 1982 em 22” em pose semelhante à de Bob Fosse. Vídeos disponíveis no YouTube. “Snake in the grass”: <https://www.youtube.com/watch?v=xXonK8EBqmk> . Motown 25: “Billie Jean”: <https://www.youtube.com/watch?v=P4cFINLpoUw> .

Em vários momentos da cena “Snake in the grass”, Fosse repete a pose, sendo um movimento comum do seu repertório coreográfico. Já Jackson aparece apenas uma vez nesta pose, também no início do seu show. É comum encontrar movimentos de “*jazz hands*” onde os cotovelos estão próximos ao tronco, dando maior destaque as mãos, pose que fica mais evidente

na captura de tela a esquerda de “Billie Jean” com Michael Jackson. Entretanto, esse passo além de ser visto no decorrer da cena performada por Bob Fosse, encontra-se presente em outros de seus trabalhos.

A figura 6 também é uma pose do início sequência de ambos os artistas. O cruzamento de pernas e olhar para baixo é também uma pose que provavelmente é muito retomada ao protagonista da cultura pop, Michael Jackson. Sendo inclusive, a pose escolhida por sua equipe de marketing como capa do filme “This is it”, que é um documentário/musical lançado em 2009 logo após seu falecimento.



FIGURA 06: À esquerda captura de tela da cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme em 1974 em 1’14” em pose, vídeo disponível no YouTube. À direita captura de tela da performance ao vivo de “Billie Jean” da música de Michael Jackson em 1982 em 23” em pose semelhante à de Bob Fosse. Vídeos disponíveis no YouTube. “Snake in the grass”: <https://www.youtube.com/watch?v=xXonK8EBqmk> . Motown 25: “Billie Jean”: <https://www.youtube.com/watch?v=P4cFINLpoUw> .

Na sequência da música “Billie Jean”, Michael utiliza do movimento como uma pose, mas em outros momentos como uma preparação para piruetas, sequência que ele repete algumas vezes durante sua performance. Já Bob Fosse retorna a uma pose parecida em outros momentos da cena de “Snake in the grass”, permanecendo com as mãos em movimento e em evidência.

Não se pode afirmar que Michael Jackson apropriou da técnica e obra de Bob Fosse na cena “Snake in the grass” para compor a coreografia da música que contribuiu para a ascensão da sua carreira solo “Billie Jean”. Embora, muitas poses e o icônico *moonwalk* estejam presentes em ambas as obras, não encontramos nenhuma referência em que Michael afirma ter se inspirado em Fosse. Ainda que o processo de apropriação de movimentos possa ter ocorrido,

vale ressaltar que a apropriação que o protagonista da cultura pop realiza contém outros detalhes característicos exclusivamente da sua obra.

3.7 Conclusão

No âmbito da pós-modernidade, onde encontramos situada a figura e as experiências pessoais de Michael Jackson, os indivíduos são influenciados diariamente pela publicidade. Torna-se quase impossível evitar um processo de se apropriar e ter sua obra apropriada. Assim como o meio em que a sociedade contemporânea ocidental está inserida afeta em nosso jeito de andar, pensar, comer, vestir, falar, pensar e até mesmo ser, nós também somos responsáveis por criar formas e maneiras para estas ações.

Apesar do sentimento de liberdade presente na pós-modernidade (BAUMAN, 1998), que acaba sendo reforçado pelo maior número de opções de produtos presentes nas pós-modernidade, há uma massificação de interesses que se mantém e perpetua (FISKE, 1989). Logo, essa influência de apropriar e ser apropriado durante nossa rotina é também influenciada por modelos e figuras de destaque das mídias.

Quando performou o icônico *moonwalk*, Michael Jackson encontrava-se inserido neste contexto em que a influência dos modelos de destaque que reverberam nas mídias funcionam como indicativos para ações segundo seus produtos. Se Bob Fosse se tornou uma figura de prestígio de sua área é provável que Michael Jackson tenha tomado conhecimento da obra. Porém, pelo fato de não se ter registros de tal informação e Michael citar outros nomes que se inspirou torna mais desafiador constatar se houve um processo de apropriação entre os dois artistas e suas obras.

A equipe de um artista da cultura pop é composta por muitos funcionários, desde figurinistas, coreógrafos, preparadores vocais, maquiadores, publicitários, assistentes e outros. Uma outra possibilidade para as semelhanças entre os movimentos de Michael e Fosse é que alguém tenha instruído Michael Jackson. Sendo assim, ele pode ter apropriado indiretamente dos movimentos através de uma orientação sem ao menos saber sua fonte de origem.

O caso Bob Fosse x Michael Jackson não foi discutido judicialmente. As referências são análises, especulações e rumores. Bob Fosse teve um estilo dentro das modalidades do Jazz Dance e Teatro Musical considerado único e importante para a dança. Entretanto, Michael Jackson juntamente com os recursos audiovisuais mais avançados tecnologicamente, reuniu movimentos e técnicas de artistas com maestria. Ambas as figuras foram destaque em seu regime de historicidade e se conectaram no tempo através do movimento similar. Não é

possível, muito menos correto, afirmar se Michael se apropriou da cena “Snake in the grass” para performar o icônico *moonwalk* e se elevar nas críticas com o sucesso ao vivo de “Billie Jean”.

Diante das análises dos artistas, podemos perceber uma semelhança entre os movimentos de Fosse e Michael. A similaridade é realçada por movimentos nos quadris, pés, mãos e o figurino utilizado por ambos os dois. Entretanto, como os dois artistas já estão mortos e não há registros confiáveis sobre a influência de Fosse na obra de Michael, não se pode afirmar se de fato há uma apropriação entre os dois.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisarmos os processos de apropriação da arte, cultura e sociedade, percebemos os impactos causados pela aceleração das trocas presente na cultura pop. As análises dos experimentos realizados nesta pesquisa mostram que o consumo acelerado de obras artísticas do gênero pop através de plataformas de streaming, mídias sociais e a internet contribui com o fenômeno de alta circularidade de processos de troca, reprodução e apropriação de conteúdo, incluindo o movimento coreográfico. Para isso foi necessário lançar mão de pressupostos conceituais e teorias que nos ajudassem a entender sobre o contexto da cultura pop e uma possível definição para apropriação. Considerando que a discussão ampliada do campo das artes da dança a partir da ocupação da cultura digital define a necessidade da condução deste trabalho, identificamos conceitos relacionados a cultura e a tecnologia para melhor compreensão da relação do corpo com as mídias digitais. Foi então que surgiu a necessidade em nos aprofundarmos em termos e expressões que fazem parte desta literatura em específico.

Na primeira parte deste trabalho analisamos o contexto da produção artística e dança no cenário pop a partir dos conceitos da indústria cultural e da apropriação. As reflexões extraídas nesta fase inicial mostraram que o cenário da cultura pop só pode ser abordado com a ajuda de outras áreas para estudo e com um aprofundamento de várias abordagens teóricas. Para isso fez-se necessário também que nos limitássemos aos estudos da música e na dança como janela de análise e pesquisa bibliográfica.

A recente influência das ferramentas presentes na cultura digital, explicita o papel dessas tecnologias nos processos de apropriação de movimentos de dança na cultura pop. Alguns desses impactos mais evidentes podem ser vistos em redes sociais, batalhas jurídicas entre artistas, empresas e jogos que também estão envolvidos neste macrossistema. No caso das redes sociais, podemos citar os aplicativos Instagram com a ferramenta Reels e o Tik Tok, com o modelo de microsequências de vídeos que impulsionam a aceleração de trocas, uma das características da cultura pop. No que diz respeito às batalhas jurídicas entre os artistas, citamos como exemplo a análise do caso entre Bob Fosse e Michael Jackson. Esse caso em si não foi

levado a justiça, mas é um exemplo deste modelo de apropriação, onde um artista apropria-se, de movimentos de outro, e lucra com isso sem creditar o autor do passo original. A questão que se o processo de apropriação aconteceu ou não se torna secundária na medida em que a análise do contexto sociocultural e econômico evidencia formas de produção de cultura e arte muito mais amplas que o caso Fosse-Jackson. Porém, levantamos algumas hipóteses entre a semelhança de algumas poses e o passo *moonwalk*, presentes na performance da música “Billie Jean” de Michael Jackson e na cena “Snake in the grass” de Bob Fosse no filme “O pequeno príncipe”. Essas mesmas batalhas jurídicas têm sido frequentes desde o lançamento do *game* Fortnite, que por sua vez, utiliza de movimentos coreográficos para comemorar as missões concluídas pelos avatares de seus jogadores. No entanto, algumas dessas coreografias foram apropriadas de outros coreógrafos e os mesmos recorreram judicialmente para revogarem o direito à sua obra.

O processo de apropriação de movimentos de dança se torna cada vez mais inspirado por esses modelos de trocas aceleradas e relações coreográficas baseadas em visualizações nas redes sociais e suas plataformas. Estes mecanismos sofisticados influenciam como os usuários se comportam: ao reproduzirem as sequências de dança que estão reverberando midiaticamente e ao postarem em seus perfis. Os próprios aplicativos identificam elementos da dança através da detecção de postura e os relacionam com perfis interessados nestas microsequências. Isto cria uma rede implícita, criada de maneira automática a partir de pessoas que performam sequências de movimento semelhantes, cujo relacionamento amplia o engajamento e impacto do aplicativo. De certa forma, este processo intensifica a disseminação de padrões de movimentos, e pulveriza a ideia de autor - de conteúdo (coreográfico). Este conteúdo, disseminado sob o aceite de contratos tácitos que são impostos em cada instalação de aplicativo ou assinatura de rede social facilita o trabalho de apropriação institucional de criações individuais. Esse é o caso da proprietária do *game* Fortnite, que não deve encontrar barreiras para se apropriar de uma sequência coreográfica que parece não ter um autor.

Sobre a dualidade da concepção de apropriação dos movimentos de dança como uma apropriação eticamente condenável ou uma influência poética, as teorias contemporâneas não indicam que haja uma solução simples para a discussão ou mesmo condições objetivas para avaliar com precisão a intenção de apropriador. Este enfrentamento da ambiguidade do processo de apropriação de movimentos na cultura pop pode ser enfrentado com os conceitos discutidos nesta pesquisa, e pela contribuição do texto na compreensão da aceleração das trocas e de suas influências nos modos de trabalho criativo na dança.

A elaboração das análises a partir dos dados secundários do experimento multicultural realizado com as crianças chilenas e belgas, amplia o alcance desse trabalho para além do universo acadêmico, criando possibilidades de compreender como a influência das tecnologias que cada vez mais desenvolvem dentro da cultura pop invadem as plataformas através das redes sociais e dos jogos fazendo parte da vida cotidiana de usuários que começam a se integrar a essa realidade da cultura digital já na infância.

Em função da dificuldade em coordenar referências sobre o conceito de apropriação na arte, em relação à dança, essa pesquisa abre espaço para novos estudos na área, incluindo novas metodologias proposta na análise dos movimentos de crianças (capítulo 2), que ajudaram a identificar novos dados e acompanhar o desenvolvimento de plataformas e o surgimento de novas sequências coreográficas que são influenciadas por processos de apropriação na cultura pop. Mais estudos sobre apropriação na área da dança são necessários para conseguirmos ampliar o entendimento deste fenômeno e conceitos e interpretá-lo com mais precisão, e nutrir a problematização da área a partir da imensa produção e reprodução que a cada dia é estimulada pelas ferramentas da cultura digital.

Dentro das perspectivas de discussão sobre o corpo e o processo de apropriação tentamos situar os elementos fundamentais do fenômeno da apropriação e os mecanismos de aprendizagem e sua especificidade em relação ao movimento. Em função da efemeridade das mídias sociais digitais e avanço da tecnologia, descrevemos o recorte temporal da cultura pop analisando épocas específicas e recursos utilizados para a apropriação do movimento. Entretanto, esta avaliação é limitada e mais estudos são necessários para entender o impacto do regime histórico complexo imposto pelas novas formas de disseminar movimento, pelas novas formas de produzir cultura e arte, e seus efeitos panorama da dança como disciplina.

Referências:

- ADORNO, Theodor W, HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.
- ALCARÁ, Adriana Rosecler; DI CHIARA, Ivone Guerreiro; TOMAÉL, Maria Inês. **Das redes sociais à inovação**. Ci. Inf., Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005.
- ALMEIDA, André. **E se o moonwalk de Michael Jackson tivesse sido inspirado num filme dos anos 70?** Disponível em: <<https://observador.pt/2019/06/25/e-se-o-moonwalk-de-michael-jackson-tivesse-sido-inspirado-num-filme-dos-anos-70/>> Acesso em: 4 de novembro/2019.
- ARANTES, Antonio Augusto. **O Que é Cultura Popular**. Editora Brasiliense, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro. Zahar; 1ª edição. 1 de setembro de 1998.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BARRENECHEA, Cristina Azra. **Cognição situada e a cultura da aprendizagem: algumas considerações**. Educar, Curitiba, n. 16, p. 139-153. 2000.
- BENVEGNU, Marcela. **Reflexões sobre o jazz dance: Identidade e Trans(formação)**. São Paulo: 2011.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- BERGER, Arthur Asa. **A Popular Culture Phenomenon**. Routledge. New York, 2017.
- BOAS, Franz. “**Anthropology**”. Encyclopedia of the Social Sciences, vol. 2. pp. 73 110. 1929.
- DANTAS, Tiago. **Pop**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/pop.htm>. Acesso em 29 de abril de 2021.
- DAVIS, Peter. **Tik Tok: Social Platform**. eBook Kindle: B09B4SN52T, julho 2021.
- DESMOND, J. **Embodying Difference: Issues in Dance and Cultural Studies**. Cultural Critique, v. 26, p. 33–63, 1994.
- DUARTE, Rodrigo. **Indústria Cultural 2.0**. Constelaciones – Revista de teoria crítica, n.3, p. 90-117, dez. 2011.
- FERREIRA, Marina Fares. **Dança, Caboclo, Cada Qual Em Seu Lugar: estudo sobre a patrimonialização e os movimentos corporais da Dança dos Caboclinhos–Peçanha/MG**. Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2021.

FIGUEIREDO, Valeska. **O papel dos neurônios-espelho no compartilhamento das experiências na dança.** VI Congresso de Pesquisa e Pós Graduação em Artes Cênicas. UNICAMP, 2010.

FISKE, John. **Understanding popular culture.** Routledge, London and New York, 1989.

FREITAS, Carlos Cesar Garcia; SEGATTO, Andrea Paula. **Ciência, tecnologia e sociedade pelo olhar da Tecnologia Social: um estudo a partir da Teoria Crítica da Tecnologia.** Cad. EBAPE.BR, v. 12, nº 2, Artigo 7, Rio de Janeiro, Abr./Jun. 2014.

FREITAS, Eduardo Bruno Fernandes; LEITE, Marcelo Denny de Toledo. **Provocações possíveis para perguntas infundáveis: corpo, arte e pandemia.** Rebento, São Paulo, n. 12, p. 269-279, jan - jun 2020.

GATTI, Daniela. **Apropriação Poética nos processos criativos em dança.** Campinas: Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Docente Departamento de Artes Corporais, 2012.

GIGUERE, Miriam. **Dance Trends: Choreographic Plagiarism: When Does Borrowing Become Stealing?** Dance Education in Practice, London, 2019.

GOBIRA, Pablo; MOZELLI, Antônio. **As interfaces de realidade virtual no século XXI.** Rio de Janeiro: Revista Z Cultural: Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, 2016.

GOLDSMITH, Kenneth. **Why appropriation?** New York Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 2011.

GOTTFRIED, Martin. **All His Jazz: The Life & Death of Bob Fosse.** Da Capo Press; Reprint edição. 28 de agosto de 2003.

GREENBURG, Zack O'Malley. **Os 10 músicos mais bem pagos da década.** Revista Forbes. Disponível em: <https://forbes.com.br/listas/2019/12/os-10-musicos-mais-bem-pagos-da-decada/#foto9>. Acesso em 29 de abril de 2021.

GREINER, Christine. **O Corpo.** São Paulo, ANNABLUME, 2005.

HALLIWELL, Martin. **American Culture in the 1950s.** Edinburgh University Press, 2007.

HÄRKÖNEN, Ulla. **The Bronfenbrenner ecological systems theory of human development.** In: INTERNATIONAL CONFERENCE PERSON.COLOR.NATURE.MUSIC 2007, Latvia. Anais [...]. In: PERSON.COLOR.NATURE.MUSIC. Latvia: Daugavpils University, 2007.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: Presentismo e experiências do tempo.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Edições Loyola, 1989.

HOLLANDER, Paul. **Michael Jackson, the Celebrity Cult, and Popular Culture**. Springer Science, Culture and Society, 2010.

JESUS, Aline. **História das redes sociais: do tímido ClassMates até o boom do Facebook**. Disponível em < <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/07/historia-das-redes-sociais.html>. Acesso em: 28/08/2021.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 Dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro, Rocco, 2012.

KROHN, Katherine. **Michael Jackson: Ultimate Music Legend (Gateway Biographies)**. Lerner Publications TM. Minneapolis, 1ª edição, 2010.

MANLEY, Pauline. **Beyoncé and the Frump: Cover-Versioning in Dance**. Pennsylvania, Penn State University Press, 2018.

MARQUES, Isabel A. **Dançando na escola**. São Paulo: Cortez, 2003.

MARSHALL, Wayne. **Social Dance in the Age of (Anti-)Social Media: Fortnite, Online Video, and the Jook at a Virtual Crossroads**. Journal of Popular Music Studies, Berklee College of Music, 2019.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias de Aprendizagem**. São Paulo, EPU, 1999.

NEDER, Álvaro. **MPB: identidade, intertextualidade e contradição no discurso musical**. Revista Brasileira de Estudos da Canção – ISSN 2238-1198. Natal, v.1, n.1, jan-jun 2012.

OLIVER, Wendy. **The Influence of Pop Culture and Mass Media on Dance Education Today**. Department of Theatre , Dance, and Film, Providence College , Providence, RI, USA Published online: 17 Nov 2011.

ORGAZ, Cristina J. **TikTok foi feito para ser viciante: o homem que investigou as entranhas do aplicativo**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-55173900#:~:text=Com%20aproximadamente%20800%20milh%C3%B5es%20de,vezes%20em%20todo%20o%20mundo>. Acesso em 7 de maio de 2021.

OXFORD LANGUAGES. **Oxford**: Oxford University Press, 2021.

PAULA, Jackson de. **Danças de Fortnite recebem mais uma acusação de plágio**. Disponível em < <https://www.torcedores.com/noticias/2019/12/danca-de-fortnite-recebe-mais-uma-acusacao-de-plagio>>. Acesso em: 26/08/2021.

PEREIRA, Renato Fagundes. **A ciência na historiografia do Renascimento: de Jacob Burckhardt a Alexandre Koyré.** Goiânia, Universidade Federal de Goiás - Faculdade de História Programa de Pós-Graduação em História, 2013.

PEREZ, K. G. **Apontamentos sobre o conceito de apropriação e seus desdobramentos na arte contemporânea.** Revista Digital Art&, São Paulo, v. 6, n. 10, nov. 2008.

PUGH, Megan. **America Dancing: From the Cakewalk to the Moonwalk.** Editora: Yale University Press. Connecticut, 2015.

QUANDT, Carlos O; SOUZA, Queila R. **Metodologia de Análise de Redes Sociais.** O Tempo das Redes. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RIZZOLATTI, Giacomo; CRAIGHERO, Laila. **The mirror-neuron system.** Annual Review of Neuroscience. Vol. 27:169-192. Volume publication date 21 July 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 22, dezembro 2003.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultural digital.** Salvador: EDUFBA, 2006.

SETENTA, JS. **O fazer-dizer do corpo: dança e performatividade.** Salvador: EDUFBA, 2008.

SEVERO, Ana Paula Narciso. **A estética da personalização do avatar nos processos imersivos em jogos eletrônicos.** Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital.

SILVA, Renata Cristina da. **Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos.** Contemporânea. Ed.15 | Vol.8 | N2 | 2010.

SOUZA, Nilza Coqueiro Pires; HUNGER Dagmar Aparecida Cynthia França e CARAMASCHI, Sandro. **O ensino da dança na escola na ótica dos professores de Educação Física e de Arte.** <http://www.revistas.usp.br/rbef/article/view/86667/89658> São Paulo, 2014.

TOMAZZONI, Airton. **Lições de dança na mídia.** Educação, vol. 38, núm. 1, enero-abril, pp. 77-86. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil, 2015.

VENEGAS, Ana Carolina Curtolo. **A importância do conhecimento anatômico na dança.** São Paulo, 2013.

VERDERI, Érica Beatriz. **Dança na escola: uma abordagem pedagógica.** São Paulo: Phorte, 2009

VILLA, Aline. **O cérebro que dança: Uma abordagem do sistema de neurônios-espelho em dança.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul Escola de Educação Física, Licenciatura em Dança. Porto Alegre, 2016.

VILA NOVA, Luana Miziara. **As contribuições da dança na formação do indivíduo na pós-modernidade.** CELACC/ECA-USP, 2010.

WALLON, Henri. **Henri Wallon.** Hélène Gratiot-Alfandéry; tradução e organização: Patrícia Junqueira. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

WASSON, Sam. **Fosse.** Eamon Dolan/Mariner Books; Illustrated edição. 4 de novembro de 2014.

WINKLER, Kevin. **Big Deal: Bob Fosse and Dance in the American Musical.** Oxford University Press, USA; Illustrated edição. 1 de dezembro de 2019.

XU, Li; YAN, Xiaohui; ZHANG, Zhengwu. **Research on the Causes of the “Tik Tok” App Becoming Popular and the Existing Problems.** Journal of Advanced Management Science Vol. 7, No. 2. Macau, China, Junho 2019.

YANG, Shuai; ZHAO, Yuzhen; MA, Yifang. **Analysis of the Reasons and Development of Short Video Application - Taking Tik Tok as an Example.** Francis Academic Press, UK. 9th International Conference on Information and Social Science. ICISS 2019.