



## LAZER, ENTRETENIMENTO, TECNOLOGIAS E DANÇA: INTERFACES MEDIATIZADAS

Viviane Kawano Dias<sup>1,2</sup>  
Priscila Raquel Tedesco da Costa Trevisan<sup>1,3</sup>  
Norma Ornelas Montebugnoli Catib<sup>1,4</sup>  
Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro<sup>1,5</sup>  
Gisele Maria Schwartz<sup>1,6</sup>

O avanço tecnológico gerou diversas transformações em todos os setores da vida social, inclusive, no lazer e no entretenimento. Nesta perspectiva, observa-se novas formas de fruição, registro, análise, produção e difusão das vivências nestes contextos. No caso específico da dança, foco deste estudo, sua expansividade tem sido alargada para além dos elementos técnicos coreográficos, levando-se em conta, agora, outros componentes apoiados nesse grande desenvolvimento das ciências e das tecnologias. Observa-se também que os estudos acadêmicos sobre dança têm recebido atenção de diversas áreas, entretanto, não se têm claros os significados atribuídos à dança no âmbito do lazer, quando esta é mediada pelas tecnologias. Sendo assim, este estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo investigar como a dança, desenvolvida com viés no entretenimento, é apropriada nos estudos acadêmicos envolvendo tecnologias. O estudo foi desenvolvido por intermédio de pesquisa exploratória, de caráter bibliográfico, realizada no Portal Periódicos CAPES, no período de dezembro de 2020, utilizando-se a combinação de termos *technology and dance and entertainment*. Após a aplicação de critérios de inclusão referentes a artigos na íntegra, com acesso aberto e com foco central na dança, com viés específico no entretenimento, foram selecionados apenas 2 artigos. Os dados analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo indicaram que, no artigo 1, foi descrita a criação de um espetáculo baseado em uma coreografia, com recursos tecnológicos de cenário, iluminação, sons e vestuário específicos. Esse artigo teve como objetivo impactar o espectador presente em uma exposição de artes plásticas e fotografias, fazendo-o refletir sobre as consequências da irresponsabilidade das condutas humanas, gerando crises e pandemias. Ainda que tenha sido em forma de desfrute de um espetáculo de dança, esta foi apropriada com o propósito maior de promover a reflexão acerca das condutas humanas e seus impactos, do que garantir a diversão. Já o artigo 2, abordou a utilização de realidade virtual para delinear a experiência com dança. O experimento propunha um jogo de realidade virtual, explorando como se processava a interação do bailarino com seus parceiros de dança, quando em imersão nessa tecnologia. O artigo ressaltou que este recurso interfere nos processos perceptuais da dança, provocando, para além da diversão, maneiras diferenciadas de percepção e atribuição de significados aos movimentos de dança. Diante do exposto, nota-se que as tecnologias têm injetado transformações importantes na concepção e expressão da dança no campo do lazer, desafiando à implementação de novos significados. Como o estudo encontrou um número bastante restrito de artigos e utilizou apenas um portal para a coleta dos dados, sugerem-se

<sup>1</sup> LEL - Laboratório de Estudos do Lazer

<sup>2</sup> UNIJALES – Centro Universitário de Jales

<sup>3</sup> Conservatório Municipal Cacilda Becker, Pirassununga/SP

<sup>4</sup> FREA/FIRA - Faculdades Integradas Regionais de Avaré

<sup>5</sup> LAGEL - Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer/GESPORTE/UnB

<sup>6</sup> GPAD- Grupo de Pesquisa em Audiovisualidades da Dança- UFSM



novos estudos, capazes de ampliar o conhecimento e as reflexões sobre os modos de apropriação da dança mediada pelas tecnologias nos âmbitos do lazer e do entretenimento.