



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE TEORIA DA ARTE E EXPRESSÃO ARTÍSTICA
CURSO DE LICENCIATURA EM DANÇA**

VICTOR MARINHO DA SILVA FALCÃO

**PARA A TELA: UM BREVE ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DA VIDEODANÇA E
SEU CENÁRIO NA ATUALIDADE**

**Recife
2021**

VICTOR MARINHO DA SILVA FALCÃO

**PARA A TELA: UM BREVE ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DA VIDEODANÇA E
SEU CENÁRIO NA ATUALIDADE**

Trabalho de conclusão apresentado ao
Curso de Licenciatura em Dança, como
requisito parcial para obtenção do grau
de Licenciado em Dança.

Orientadora: Profa.^a Dra.^a Maria Acselrad

**Recife
2021**

VICTOR MARINHO DA SILVA FALCÃO

PARA A TELA: UM BREVE ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DA VIDEODANÇA E
SEU CENÁRIO NA ATUALIDADE

Trabalho de conclusão apresentado ao
Curso de Licenciatura em Dança, como
requisito parcial para obtenção do grau
de Licenciado em Dança.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Cláudio Marcelo Carneiro Leão Lacerda

Prof. Esp. Marcelo Sena Oliveira

Profa.^a Dra.^a Maria Acselrad
(orientadora)

Recife, Agosto de 2021

AGRADECIMENTOS

A Salete Mariana da Silva, minha mãe. Por ser esse mar de amor e generosidade que sempre esteve conectado comigo, que muitas vezes me colocou como prioridade e que segue como uma luz em minha vida.

A Vanildo Marinho da Falcão, meu pai. Por sempre se fazer presente em minha trajetória, por seguir me dando suporte nas minhas vivências e por esse amor demonstrado de diferentes formas.

A Monique Ferreira, meu amor. Por quem tenho um sentimento e relação que transcende explicações, por ser de longe a pessoa que mais me apoiou em toda minha carreira artística e por seguir se reinventando junto comigo nesses loucos e necessários episódios vividos.

A Lua Cruz, Mateus Paulo, Matheus Vasconcelos e Victor Souza. Por estarem comigo tornando essa jornada mais suportável e por se consolidarem como essa família maravilhosa, carinhosamente chamada de Orgulho Ferido.

A todos os arte-educadores que contribuíram em minha formação. Em especial a Ana Emília Freire, Iris Campos e Flávia Pinheiro. Que foram essenciais nessa jornada.

A Ewerton, Isabela, Duda, Yuri, Jonas, Fábio, John, dentre os muitos outros seres que a UFPE me proporcionou o convívio. Como também aos grandes amigos e referências vivas que a arte me trouxe. Nossas vivências juntos foram incríveis!

Ao Louis, que segue me surpreendendo de diversas formas e que me auxiliou direta e indiretamente para a realização deste.

A Maria Acselrad, por ter me orientado e muitas vezes “organizado” minha mente em todo esse processo.

RESUMO:

A presente pesquisa tem como objeto de estudo o campo da videodança. Seu objetivo principal segue em investigar a relação entre dança e o registro de imagens, que culminou na existência deste campo, partindo dos primeiros contatos até alguns desdobramentos atuais. Nela também é possível encontrar uma discussão a respeito da videodança, entendida como uma arte híbrida e como a mesma tem se consolidado com o passar do tempo. Além das importantes contribuições que foram feitas por meio de seus artistas através dessa relação, influenciando ativamente no desenvolvimento desse cenário. Também é feito um recorte temporal focado nos últimos anos (2020 e 2021), quando se revela um cenário, que já demonstra um crescimento significativo, obtendo uma enorme procura em razão do isolamento social, momento em que muitos artistas encontraram nessa área uma possibilidade de continuar com o seu fazer. Por fim é feito um relato descritivo a respeito de dois processos de criação em videodança, realizados em meio a este recorte temporal, que tiveram seus produtos apresentados em festivais da atualidade.

Palavras Chave: Videodança, dança, cinema, vídeo, imagens, criação.

ABSTRACT:

This research has as its object of study the field of videodance. Its main objective is to investigate the relationship between dance and image recording, which led to the existence of this field, from the first contacts to some current developments. It is also possible to find a discussion about videodance, understood as a hybrid art and how it was consolidated over time. In addition to the important contributions that were made through their artists through this relationship, actively influencing the development of this scenario. It is also made a time frame focused on the last years (2020 and 2021), when a scenario is revealed, which already presents a significant growth, obtaining a huge demand due to social isolation, a moment when many artists found in this area a possibility to continue with their work. Finally, a descriptive report is made on two videodance creation processes, carried out in the middle of this period of time, who had their products presented at current festivals.

Keywords: Videodance, dance, cinema, video, images, creation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	The Horse in motion. "Sallie Gardner", 1878. Eadweard Muybridge	14
Figura 2	La CakeWalk Infernal, 1903. Méliès	19
Figura 3	Footlight Parade, 1933 - Busby Berkeley	23
Figura 4	Meshes of the Afternoon, 1943. Maya Deren	25
Figura 5	Beach Birds For Camera, 1992. Merce Cunningham	29
Figura 6	A Study in Choreography for Camera, 1945. Maya Deren	33
Figura 7	Study of a man jumping a horse, 1872. Eadweard Muybridge	43
Figura 8	Sequência de frames 1, 2020. <i>a-tempo</i>	44
Figura 9	Imagem inicial, 2020. <i>a-tempo</i>	45
Figura 10	Imagens da obra, 2020. <i>a-tempo</i>	46
Figura 11	Frame do vídeo, 2021. <i>Estragos</i>	47
Figura 12	Sequência de imagens, 2021. <i>Estragos</i>	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
Capítulo 1: Contexto histórico: os cruzamentos entre dança e o registro de imagens em suas coexistências	12
1.1 Da fotografia ao cinema:	13
1.2 O encontro: primeiras interações entre os dois campos	15
1.3 Novas possibilidades: cinema sonoro e suas grandes produções	20
1.4 Dança digital: a chegada do vídeo e seus diferentes formatos	26
Capítulo 2: Videodança: fruto de uma hibridação entre dois campos	31
2.1 Cenário Atual: como anda a relação entre dança e vídeo na atualidade?	36
Capítulo 3: Relato: Processos criativos de videodança em meio ao período de isolamento social	41
3.1 a-tempo	42
3.2 Estragos	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
ANEXO (OBRAS ANALISADAS)	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

INTRODUÇÃO

A relação entre dança e vídeo se iniciou muito antes da expansão da era digital, logo, anteriormente ao formato de vídeo, tal como o conhecemos, atualmente, existir. Os registros de imagens, de modo geral, flertam com a possibilidade da captura, com o desejo de uma certa eternização dos momentos vividos e a chance do compartilhamento dessas vivências. Sobre vivências?

Sobrevivências! Sou um jovem negro, nordestino, gay, que cresceu em Nova Descoberta, região periférica do Recife-PE. No momento, finalizando minha primeira graduação e percebendo que essas características compuseram este trabalho, estiveram presentes em tudo que produzi e se mostraram como elementos norteadores nesse meu processo de formação. Trago aqui essas informações sobre momentos do meu percurso na vida e na arte pois as julgo fundamentais na construção do que tenho me tornado, obviamente, seguindo em constante evolução. O que somos, sentimos ou fazemos é resultado daquilo que, anteriormente, vivemos.

Tudo que nós vivemos, todas as experiências, sensações corporais, emoções, sentimentos, relacionamento (consigo, com o outro, com o mundo) marcam nossa vida e nos faz ser quem somos (fisicamente e psicologicamente). Não é a genética que nos define, são nossas vivências. (PASSOS ,2014 p.3)

Dentre todas as vivências que me promoveram um contato com a arte, foi por meio de uma gravação em DVD que surgiu meu interesse em treinar para ser um dançarino e futuramente entrar para esse “mundo”. Em 2005, foi gravada a segunda edição do *Red Bull BC One*, um dos primeiros campeonatos de breaking a nível mundial. Nos anos seguintes, essas gravações obtiveram uma enorme popularidade nas periferias do Brasil. Foi através deste DVD que consegui ter meu primeiro contato com o Breaking e, por meio de gravações como essa, pude conhecer um campo muito maior, hoje conhecido como Danças Urbanas¹. Sem poder utilizar a internet para realizar pesquisas e obter maiores referências, nós, jovens periféricos, nascidos nos anos 90 e com interesse em praticar danças urbanas, dependíamos

¹ Segundo Ribeiro (2011), danças urbanas é um termo criado para identificar os estilos de dança provindos da cultura Hip Hop que surgiu na década de 70 e vem ganhando força e popularidade até os dias atuais.

dos meios midiáticos como filmes, videoclipes, documentários, entre outros produtos, para acessar mais informações sobre esses universos. O vídeo foi um dos maiores meios de difusão, em escala global, de muitos elementos culturais, tendo como exemplo as danças urbanas. A cultura Hip Hop, da qual pertence, encontrou na TV e em outras plataformas de mídia fortes aliados para propagar seu movimento cultural. Segundo o pesquisador e diretor de publicidade Luis Cerveró (2008), após a chegada da internet esse cenário obteve um crescimento significativo com comunidades virtuais e sites como o YouTube, tornando possível a troca de informações com pessoas do mundo todo instantaneamente, como aponta a performer e pesquisadora Jaqueline Vasconcellos (2012).

O presente trabalho tem como intuito principal a investigação da relação entre dança e o registro de imagens, sem se limitar a formatos, desde seus primeiros contatos até a atualidade. Nele é utilizada uma metodologia de pesquisa bibliográfica com o intuito de apurar os principais cruzamentos dessas áreas, iniciando com um apanhado histórico, passando por um breve recorte para o campo da videodança e seu atual cenário e finalizando com um relato de processos criativos desenvolvidos nesses âmbitos.

No primeiro capítulo é realizada uma contextualização histórica, onde é possível entender como se desenvolveram os diferentes registros de imagens no decorrer do tempo. Para chegarmos ao atual e popular formato de vídeo, foi necessária a existência do cinema, e a criação deste só se fez possível com o advento da fotografia. Além disso, se faz presente um breve resumo sobre a história da dança em contato com essas áreas, destacando os episódios mais significativos dessa coexistência. Gostaria de esboçar aqui, uma pequena insatisfação a respeito deste “resumo” que possui majoritariamente informações sobre a história dessas práticas com o foco na Europa e América do Norte. Sei que é necessário um olhar sobre as perspectivas de outras regiões, porém encontrar referências bibliográficas que fogem desse ponto de vista, se mostra como uma tarefa necessária e de enorme dificuldade.

O segundo capítulo é desenvolvido através de um recorte para a vertente que nasceu como um fruto híbrido dessas áreas, a videodança. Sua evolução se deu devido aos questionamentos presentes sobre a definição desse campo e as contribuições dos seus artistas renomados. Também é feita uma análise sobre o seu

cenário atual, refletindo sobre o contexto em que estamos inseridos e as variadas influências que têm norteado o fazer artístico desse meio.

No terceiro e último capítulo desta monografia, é realizado um relato a respeito de dois processos criativos em videodança, desenvolvidos pelo autor deste trabalho, em meio ao isolamento social. Nele há reflexões sobre os diferentes momentos desse período e como isso desaguou nas obras.

Diante do exposto, essa pesquisa pretende trazer reflexões a respeito dessa área que segue em constante crescimento, e talvez novos olhares sobre o que já era considerado como consolidado. Assim como também uma breve discussão sobre seu fazer na atualidade, pensando também em como esse campo irá prosseguir, tendo em vista que os avanços tecnológicos e as estruturas sociais seguem em constante transformação. Também, com este trabalho, pretendo me colocar em um novo lugar, pesquisando e contribuindo nesta cena, onde a presença de pessoas negras, periféricas e/ou pertencentes a minorias sociais se mostra de forma escassa, já que a videodança é uma linguagem que tem sua história e atuação predominada por pessoas brancas.

Capítulo 1: Contexto histórico: os cruzamentos entre dança e o registro de imagens em suas coexistências

Este trabalho se inicia com um breve resumo a respeito da relação entre dança e o registro de imagens, primeiramente no formato do cinema e em seguida sua passagem para o formato de vídeo. Neste capítulo iremos investigar os seus acontecimentos em ordem cronológica, iniciando com seus primeiros contatos, ainda no século XIX, até sua chegada no século atual.

Ao longo da sua história, a humanidade coleciona episódios nos quais demonstra um certo apreço pela imagem, nos seus mais amplos significados. Muitas vezes utilizada como ou para representação de algo, de acordo com o historiador de arte alemão Hans Belting (2005), é na cultura grega que surge seu conceito, no contexto da relação entre aparência e o ser. Belting (2005) trata a imagem como “presença de uma ausência” e a relaciona com questionamentos entre o “visível versus invisível” e “físico versus mental”.

Nunca houve imagens físicas [images objet] sem a participação de imagens mentais, uma vez que uma imagem, por definição, é algo que é visto (e só é algo quando é visto). Reciprocamente, as imagens mentais também dependem de imagens objetivas, no sentido em que aquelas são o *retour* ou a *rémanence* destas. A questão da imagem sempre diz respeito ao vestígio e à inscrição. (STIEGLER, 1996 p. apud BELTING, 2005, p.73)

Povos de diferentes épocas e localidades utilizavam dos mais variados tipos de recursos físicos para a representação de algo. Essas representações, que também serviam como registros, poderiam ter origem no real (corpos humanos, animais, objetos) ou no imaginário (seres mitológicos, espíritos, que entre os gregos chamava-se de *Eidolon*²), tal como aponta Belting (2005), em suas constatações sobre antropologia e ciência da imagem, discorrendo sobre: efígies, pinturas, artefatos dentre outros. A fotografia, que serviu como base para o cinema e depois para o vídeo, é também um desses exemplos, onde a humanidade encontra mais um meio de registrar imagens.

² “*Eidolon* era entendido como a imagem de um sonho, a aparição de um deus ou o fantasma de ancestrais mortos. Também abrange largamente o significado de imagens mentais e mnemônicas no pensamento simbólico, assim como imagens projetadas sobre o mundo exterior”. (BELTING, 2005. p.68)

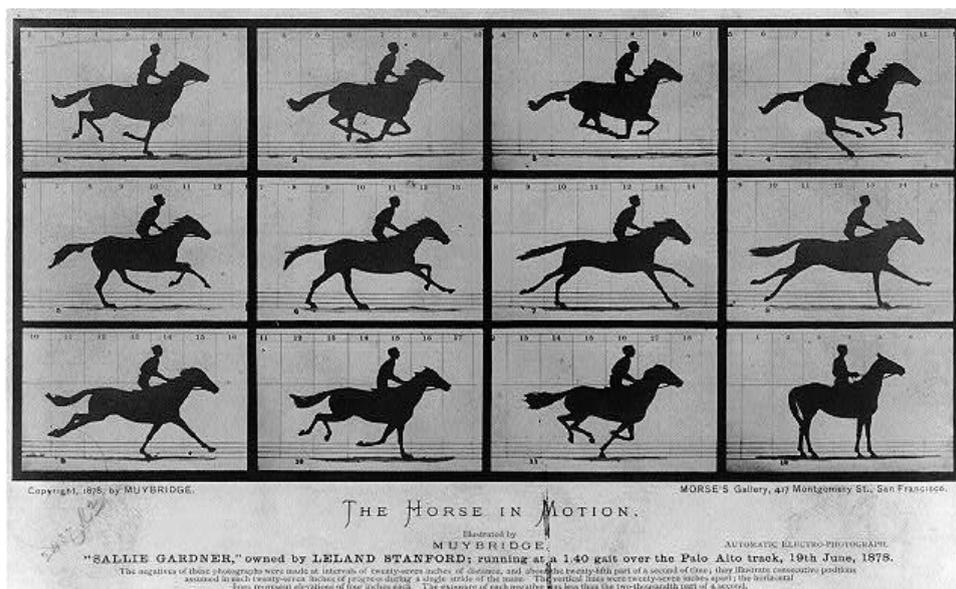
1.1 Da fotografia ao cinema:

O primeiro registro de uma imagem ou o que conhecemos, atualmente, como fotografia, foi feito no início do século XIX, Segundo o Prof. de Fotografia e Cinematografia Felipe Salles (2004), o francês Joseph Nicéphore Niépce (1765 – 1833), no ano de 1826 realizou o fato histórico de capturar a vista de uma janela. Este feito, apesar de estar atrelado ao nome de Niépce, não pode ser creditado apenas a ele, pois para chegar neste marco muitos pesquisadores contribuíram por anos com seus experimentos relacionados a essa área do conhecimento até esse episódio ocorrer, conforme aponta o autor em seu Manual de Fotografia e Cinematografia Básica.

Com o passar do tempo e a evolução dos saberes referentes a esses estudos, fica perceptível a consolidação e o sucesso desta “invenção” e, também por causa dela, o desabrochamento de novos caminhos para esta linguagem. Socialmente, o ato de registrar algo despertava interesse, seja para compartilhar, colecionar ou para servir como material de estudo. De acordo com o antropólogo e videasta Pierre Jordan (1995), a antropologia, enquanto disciplina dedicada ao entendimento da cultura, em seus primeiros momentos, também viu na fotografia uma ferramenta para estudos que puderam auxiliar pesquisas de cunho científico e social.

Além do interesse em capturar (termo usado na atualidade para o registro de imagens) e conservar esses registros, a paixão pela imagem seguiu evoluindo juntamente com os saberes e experiências que ela promovia, por exemplo, no que diz respeito ao movimento. O fotógrafo inglês Eadweard Muybridge (1830-1904), ficou conhecido mundialmente por seu experimento revolucionário em 1876, quando se utilizou de inúmeras câmeras, simultaneamente, na tentativa de obter respostas sobre o galope de um cavalo. Sua principal dúvida era se o animal retirava as quatro patas do chão, simultaneamente, enquanto executava sua galopada. Este feito não foi de utilidade apenas científica e zootécnica, ele também contribuiu para estudos e despertou pensamentos referentes ao registro de imagens de uma maneira mais ampla. De forma indireta a humanidade não pretendia registrar apenas as imagens em si, mas também, essas imagens em movimento.

Figura 6 - The Horse in motion. "Sallie Gardner", 1878. Eadweard Muybridge.



Fonte: Library of Congress³

Seguindo essa curiosa linha de pensamento, no ano de 1882, o francês Étienne-Jules Marey (1830 - 1904) divulgou a criação de uma nova máquina que conseguia capturar 12 fotografias por segundo. Nas palavras de Jordan (1995, p.11), neste momento, "o fuzil fotográfico nascia e com ele a cronofotografia que, pela primeira vez, autorizava a produção de imagens do movimento, verdadeira antecipação do cinema, movimento de imagens". Tendo uma leve semelhança visual com o trabalho realizado por Muybridge, a cronofotografia organizava as imagens sucessivamente trazendo uma sensação de movimento e continuidade para quem as observava.

O forte interesse de captar imagens em movimento foi um ponto essencial para o desenvolvimento de toda uma vertente de estudos relacionados a esta técnica. Graças a isso, a arte da fotografia pôde amadurecer a ponto de desenvolver outras vertentes sem deixar de ter sua identidade. O cinema e o vídeo, portanto, são resultado de muitos estudos e práticas provindos do que se iniciou naquelas últimas décadas do século XIX. É importante lembrar que essa evolução não se deu apenas pelos nomes citados neste texto. Muitos pesquisadores, não só da Europa, contribuíram ativamente para o crescimento deste campo.

³ Disponível em: <https://www.loc.gov/resource/cph.3a45870/> [consultado em 07-08-21]

Segundo Jordan (1995, p. 12) Thomas Edison (1847-1931), empresário conhecido por “patrocinar” inúmeras invenções bem sucedidas, fabricou o primeiro cinetoscópio, no ano de 1891, graças aos estudos de seu sócio William Kennedy Laurie Dickson (1860 - 1935). O aparelho permitia a observação de imagens animadas de maneira individual e mais tarde alcança um enorme sucesso em seu país. Com este feito a humanidade atinge mais um “degrau” nessa busca pelo registro de imagens. A partir dali, eles poderiam “eternizar” também o movimento. Sobre as características técnicas desse invento, Jordan (1995) afirma:

O registro das imagens realizadas com a ajuda do kinetógrafo sobre o filme de celulóide de 17 metros, ao ritmo de 48 imagens por segundo, permite uma “projeção” breve de 6 segundos. Em seguida, esta duração chega a aproximadamente um minuto. (JORDAN, 1995, p. 12)

Na França, em 1894, o empresário Antonie Lumière (1840 - 1911) tomou conhecimento desse invento e logo adquiriu um dos exemplares do cinetoscópio fabricado por Edson. Segundo Jordan (1995, p.13), Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862 - 1954) e Louis Jean Lumière (1864 - 1948), filhos de Antoine e conhecidos mundialmente como “Irmãos Lumière”, buscaram melhorias para esse aparelho que ainda possuía algumas limitações. Ao final do ano seguinte, no *Grand café* de Paris, acontece o que é considerado como a primeira sessão de cinema da história, com o cinematógrafo, originalmente registrado como: *cinématographe*. “Aperfeiçoado por Louis Lumière, reunia três funções: o registro das imagens animadas, a revelação das imagens positivas e a projeção.”(JORDAN, 1995, p. 14). Por este invento, os Irmãos Lumière são considerados como os pais da sétima arte. Foi nesta exibição, por acaso, que Georges Méliès (1861 - 1938), já possuindo vivências com as artes, tomou conhecimento e se interessou pela área, produzindo futuramente obras marcantes. “Considerado o criador do espetáculo cinematográfico, o francês Georges Méliès foi um dos primeiros a experimentar o novo invento com o intuito da fantasia, transformando as imagens em movimento em uma forma de expressão artística.” (TOMAZZONI, 2012, p. 60)

1.2 O encontro: primeiras interações entre os dois campos

Embora houvesse um grande número de elementos que “mereciam” ter alguma atenção e serem registrados, a arte de capturar imagens em movimento encontrou na dança um campo fértil para experimentação, e por conta disso, também a evolução de seu fazer.

A humanidade sempre teve uma curiosidade em especial pelo movimento. Muitas invenções importantes para o desenvolvimento da ciência e da tecnologia estão atreladas a esse interesse, em particular. Quando os Irmãos Lumière apresentaram seus vídeos para o grande público, ficou notável que aquilo iria muito além do comercial. Soava também como um compartilhamento de descobertas e curiosidades, a possibilidade de registrar e mostrar algo novo, que de certa forma era impalpável, aguçava a mente das poucas pessoas que poderiam fazer isto. Ainda que o cinema não estivesse associado unicamente à elite, naquele momento não era fácil ter acesso aos aparatos tecnológicos que permitiam esse arte-fazer, sendo assim, seus primeiros praticantes eram de famílias pertencentes a grupos sociais mais abastados.

Sobre esse interesse em registrar o “novo”, nota-se uma relação com o desenvolvimento dos estudos antropológicos, que, de acordo com Jordan (1995, p.11), demonstravam uma enorme curiosidade por registrar o “outro*” contribuindo para o surgimento do cinema, por exemplo, através da criação da linguagem dos filmes etnográficos.

Sendo a dança, a arte que traz majoritariamente o movimento do corpo como eixo central de seu arte-fazer, fica fácil entender o porquê de tantos registros históricos utilizando-a. Jordan (1995) discorre sobre numerosos títulos gravados no final do século XIX e início do século XX, bem no início do período em que os registros em película se tornaram possíveis. Ainda segundo o autor, pesquisadores e cineastas demonstravam um enorme fascínio pelas celebrações culturais dos povos ameríndios, registrando acontecimentos que existiram de fato e também produzindo obras fictícias baseadas nessas culturas, tendo como exemplo: *Indian War Council*, *Indian Snake Dance Series in Moki Land* e *Sioux Ghosts Dance*.

Segundo Brooks (2006), Thomas Edison também registrou uma quantidade significativa de bailarinas neste período. A dança utilizada nessas gravações não possuía um caráter revolucionário para o seu cenário, pelo contrário, a maioria possuía os mesmos atributos do que já era produzido naquele tempo, mas o ato de registrar esses movimentos trouxe acontecimentos e características

importantíssimas para o desenvolvimento de ambas as áreas artísticas. Sobre esse episódio, Virginia Brooks descreve:

[...]O efeito obtido era como se as moças estivessem no palco; todos os seus sorrisos, saltos e giros foram vistos”. Edison filmou danças muito simples, quase mecânicas e repetitivas, convenientes para o formato circular dos antigos cinemas, onde, para o assombro do público, a foto se movimentava e poderia ser vista vezes sem fim. (BROOKS, 2006, p.9).

Partindo deste momento, temos o início de uma relação que permanece até hoje. O vínculo entre a dança e a produção de imagens só cresceu, desde então. Ainda no início do século XX, novos tipos de produção envolvendo essas vertentes artísticas continuaram a surgir, por exemplo, as gravações de apresentações ao vivo, feitas por Thomas Edison e o fotógrafo Peter Elfeldt (que registrou apresentações completas do Royal Danish Ballet) (BROOKS, 2006).

Para além do interesse comercial e científico, as experimentações nesse âmbito começaram a assumir uma dimensão de caráter mais artístico, influenciando aquele cenário e também os que estavam por vir.

A dança, por ser mais antiga que o cinema, já tinha uma série de características, propriamente, voltadas ao seu arte-fazer, mas ao se relacionar com a sétima arte, começou também a ser usada com novas e diferentes intenções por quem atuava neste campo. De acordo com Brooks (2006), nas primeiras décadas do século XX, artistas como Méliès e Emile Cohl (1857 - 1938) já faziam descobertas e experimentações com técnicas de cinema, conseguiam "pôr em movimento" utensílios que não possuíam vida, o que mais à frente caminhará para a técnica de *stop motion*⁴, relacionada ao cinema de animação, popularmente conhecido como desenho animado.

Neste momento, já era possível perceber a emergência de um importante pensamento: o de produzir algo unicamente para a tela. Esse conceito se fez necessário para as discussões e avanços do que se entende, atualmente, por videodança, tornando-se indispensável para o amplo mercado cinematográfico e videográfico que irá emergir nos anos seguintes. A arte desenvolvida por Méliès, junto com seus contemporâneos, foi precursora daquilo que ficou conhecido através

⁴ *Stop Motion* é a técnica que trabalha com o chamado quadro a quadro, ou seja, várias fotografias de um mesmo objeto ou pessoa para simular seu movimento. Fonte: CanalTech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/stop-motion-o-que-e/> [consultado em 01-08-21]

de nomes do âmbito cinematográfico, com alta relevância também no contexto da dança. Destacam-se: Busby Berkeley (1895 - 1976), Maya Deren (1917 - 1961), Shirley Clarke (1919 - 1997), dentre outros.

A dança seguiu marcando presença no desenvolvimento da arte cinematográfica, desempenhando diferentes funções. Em alguns momentos tida como protagonista e, em outros, unicamente, para compor a obra sem muitas explicações. As limitações do cinema pré-sonoro obtinham na arte do movimento mais possibilidades a serem agregadas às suas produções, porém ainda havia uma espécie de submissão da dança em relação à sétima arte. Os diretores a utilizavam de variadas maneiras, que divergiam do seu propósito enquanto linguagem artística. De certa forma, o cinema também influenciou diretamente no pensamento e no fazer artístico da dança. Sobre isso Airton Tomazzoni comenta que:

O cinema fez uma verdadeira revolução no modo de produzir, circular e, conseqüentemente, se perceber a dança e o corpo que dança. O tempo, o paço e o próprio corpo se fragmentam e se reconfiguram, em uma complexa mudança de percepção, de apreciação, de validação. (Tomazzoni 2012, p.52)

Enquanto isto, o cinema já tinha alcançado uma escala internacional caracterizando-se como uma arte de massa, responsável pela criação de uma indústria. De acordo com Tomazzoni (2012), há registros de sessões contendo filmes com dança em sua programação ocorridas neste mesmo período aqui no Brasil, conforme pode ser observado no site brasileiro *Mnemocine*⁵, que possui arquivos a respeito dessas exibições partindo do ano de 1896.

Embora a cinematografia tenha se expandido rapidamente, mostrando seu sucesso e aceitação na sociedade, por parte dos artistas da dança, houve uma significativa resistência pois temiam uma certa descaracterização de sua arte, conforme aponta o Prof. Dr. em artes visuais Leonel Brum (2012):

As primeiras aproximações entre o cinema e a dança não foram fáceis. Por temerem perder a autenticidade de sua arte, os bailarinos da dança clássica inicialmente se mostraram resistentes às filmagens, permitindo somente alguns poucos registros". (BRUM, 2012, p.81)

⁵ De acordo com seu site oficial, "*Mnemocine* é um projeto dedicado ao ensino e pesquisa de cinema, fotografia e audiovisual em seu sentido mais amplo. Realiza cursos e apoia projetos junto a escolas, ONGs, instituições públicas e privadas." Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/> [consultado em 07-08-21]

Então, com o distanciamento dos bailarinos famosos, os cineastas também recorreram a bailarinos “menos consagrados”, muitos deles ainda jovens e amadores. Por isso, também é possível notar uma variedade de estilos de dança que fogem ao clássico e erudito, na maioria dos trabalhos desse período. “Nos primeiros filmes, as dançarinas eram amadoras, ou ainda crianças se exibindo com graça, logo substituídas por profissionais de vaudeville, cabarés ou teatro musical.” (Nunes, 2009, p.52). Para além deste questionamento trazido por Nunes (2009) e Brum (2012), é válido lembrar que a antropologia moderna, iniciada com as pesquisas e práticas de campo do teuto-americano Franz Boas (1858 - 1942), influenciou de modo expressivo a esfera que permeia a fotografia e suas variantes. De acordo com Jordan (1995), no final do século XIX, inúmeros registros contendo danças, celebrações e outras informações sobre povos não-brancos foram feitos e propagados. O interesse em registrar o “outro” se tornou algo recorrente e também rentável. Como em *La CakeWalk Infernal*, desenvolvida no ano de 1903 por Méliès. Nesta obra podemos ver os bailarinos dançando o “cakewalk”, estilo de dança afro-americana criada pelos escravos que viviam no Sul dos Estados Unidos da América. Tempos depois, no campo do cinema musical e seus decorrentes, foi possível ver um processo parecido com danças, como sapateado e o jazz.

Figura 2 - La CakeWalk Infernal, 1903. Méliès



Fonte: Site IMDb⁶

⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0222874/mediaviewer/rm310853632/> [consultado em 07-08-21].

Seguindo esse movimento do cinema pré-sonoro percebe-se que a dança continua como algo característico do mesmo, contudo, ela foi perdendo seu protagonismo e, também, sofrendo limitações neste espaço. Tomando como exemplo os formatos das coreografias feitas para serem filmadas, muitas delas seguiam o padrão de exibição do palco italiano, outras se faziam presentes apenas para compor ou servir de interlúdio entre as cenas. Também é possível avistar a dança em segundo plano, nas mais variadas gravações (estando mais distante da câmera, servindo como pano de fundo e como composição cenográfica). Nas palavras de Brooks: “a coreografia não era por si mesma importante. Os diretores escolhiam os elementos do movimento para criar dança como eles a entendiam, de modo que se adequasse à tela” (2006, p.11).

Das inúmeras produções desse período, não se pode deixar de citar “*Intolerance*”, produzida em 1916, pelo diretor norte americano D. W. Griffith (1875 - 1948), onde podemos ver inúmeros bailarinos formados pela artista Ruth St. Denis (1879 - 1968), grande influência no cenário da dança moderna nos Estados Unidos da América e na Europa. Nessa produção destaca-se o uso do “*travelling*” (quando uma câmera se movimenta continuamente com a ajuda de trilhos dando mais uma perspectiva de movimento às filmagens). Desde a emergência da sétima arte, o cinema pré-sonoro trouxe vários atributos que foram de imensa importância para o desenvolvimento de seu ambiente. A contribuição dos seus pesquisadores e/ou fazedores serviu como base, por décadas à frente, para quem atuava neste espaço.

Dos musicais de Busby Berkeley, na década de 1930, ao cinema experimental da década de 1960, os filmes mudos deixaram um determinante legado para a produção de dança no cinema, revelando o intenso e profícuo diálogo entre as duas artes. Trafegando entre ciência e arte, tradição e vanguarda, democracia e controle, um novo regime de visibilidade começava a nascer. (TOMAZZONI, 2012, p.73).

1.3 Novas possibilidades: cinema sonoro e suas grandes produções

Com o surgimento de novos questionamentos sobre o fazer da dança nasceu o movimento da dança moderna, que obteve uma enorme expansão nas primeiras décadas do século XX. Através dela inúmeros artistas buscavam novos caminhos para exercer essa arte. Esses questionamentos trouxeram micro revoluções no

meio artístico que desaguaram na chegada de muitos segmentos com distintas características em um curto período de tempo. Como aponta Brum (2012), muitos cineastas, tal como Thomas Edson, encontraram nestes pensamentos coincidentes uma ponte de ligação entre a arte do cinema com a arte da dança. Diferente de seus antecessores, que seguiam os padrões de dança clássica, muitos desses novos fazedores não possuíam resistência em estabelecer um diálogo entre esses dois campos artísticos, pelo contrário, tinham o interesse em praticar a dança com um caráter também experimental, encontrando assim novos significados e possibilidades de se pensar a cena. “As experimentações de Loïe Fuller para criação dos efeitos de iluminação sobre as suas vestimentas, por exemplo, foram fundamentais para o emprego mais artístico da luz elétrica nos palcos” (BRUM, 2012, p.82)

Paralelo a este movimento, que ascendeu com o passar dos anos, crescia um “novo” formato de cinema que rapidamente ganhou popularidade e se tornou uma peça chave para a grande indústria cinematográfica norte-americana. Trata-se dos musicais, estilo de filme que utiliza a união de música, dança e atuação em suas narrativas. Conforme Brum (2012), o cinema musical veio acompanhado de muitas evoluções significativas, dentre elas a possibilidade de sincronizar o som com a imagem nas suas obras, marcando assim a chegada do cinema sonoro (1927). Ainda segundo o autor, o cenário norte-americano estava entrando na sua famosa “Era de Ouro”, onde muitas produções adquiriram fama em escala global e também muitos ícones, tidos ainda hoje como referência, atuaram.

Nunes (2009), faz uma curiosa e brilhante comparação trazendo os filmes musicais como resultado de um casamento entre a dança e o cinema. Esse “relacionamento amoroso” impulsionou expressivamente o mercado de ambas as partes envolvidas e também trouxe muitos frutos para a história dessas artes. Assim, como em todo casamento, o cinema musical também apresentou muitas divergências de pensamento, no que se refere a particularidade das duas linguagens, a imagética e a sonora. Como nos anos anteriores, nesta relação, a dança seguia submissa ao cinema, dependendo das vontades dos produtores e desempenhando um papel menos importante, embora sempre atuante.

O cinema sonoro contava com mais estrutura, dando mais possibilidade para a dança atuar de forma completa, se desvinculando da dependência que lhe caracterizava. Mas seu formato seguia limitado, como no cinema pré-sonoro. “Para

a dança restou o papel, a princípio, de entretenimento frívolo nos espetáculos, ou de metáfora do sexo, com os casais protagonistas” (Nunes, 2009, p.53).

Nesta época houve multi-artistas que se destacaram e colaboraram de maneira pertinente na evolução dessa área. Fred Astaire (1899 - 1987), norte-americano conhecido por seus aclamados trabalhos na TV, cinema e teatro trouxe mudanças significativas para esse cenário. Ainda que sua dança apresentasse as mesmas propriedades dos períodos anteriores, mantendo os mesmos formatos de coreografias, configurações de espaçamento entre outras características, ele reivindicava uma maior atenção para a expressão desse fazer. Brum (2012) discorre sobre as interferências expressivas nos processos de filmagens que se tornaram características de Astaire. Estando à mercê da montagem dos filmes e das intenções de seus diretores, a dança ocasionalmente sofria cortes, closes e interrupções que desagradaram Astaire e, possivelmente, outros artistas da dança que trabalhavam nesse tempo. “Deste modo, o coreógrafo mantinha, em longos planos-sequência, praticamente sem a utilização de efeitos especiais, a integridade daquilo que ele considerava como a dança “original” (BRUM, 2012, p. 87). Com ele, a dança passou a seguir com a mínima interferência possível, mostrando suas coreografias completas e de corpo inteiro, tendo uma visão aproximada do que se vê em um teatro.

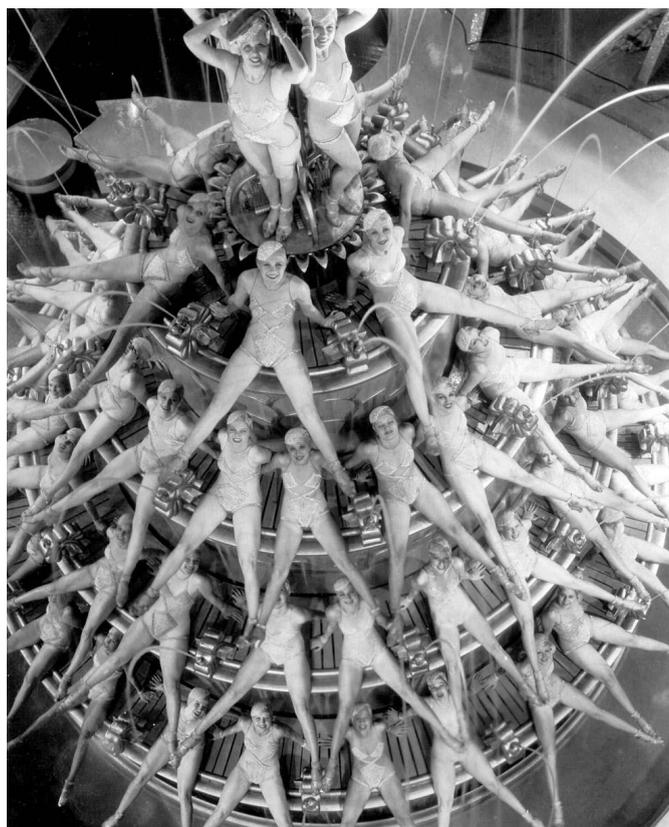
Com um pensamento diferente ao de Astaire, Busby Berkeley contribuiu com novas perspectivas para a utilização da dança no cinema. Conhecido por colocar em suas cenas montagens coreográficas com o efeito “caleidoscópio”, onde se utilizava de inúmeras bailarinas executando movimentações repetidas, algumas vezes até mais simples “Berkeley rompeu com o conceito de coreografia de palco, liberando a dança das perspectivas frontais com suas câmeras no teto, e criou uma dança cinematográfica, incrivelmente modernista” (NUNES, 2009, p.54). Certamente essas inovações trouxeram imagens jamais vistas para todos os espectadores, e explicam o tamanho sucesso das obras do diretor. Porém, apesar de sua atuação ousada, colecionando obras de sucesso, o artista também acumulou críticas que não se limitavam ao campo da dança em seus trabalhos:

Berkeley não era um coreógrafo, apenas organizava os bailarinos criando padrões de movimento e efeitos ópticos projetados especificamente para a câmera, “a fotografia era a coreografia”. Ele criou uma dança para a câmera a partir de movimentos sofisticados e mergulhos vertiginosos — sua

principal assinatura estética. O cineasta se valia de mecanismos especiais de gravação e edição para criar efeitos caleidoscópicos que transformavam as bailarinas em meros elementos decorativos. (PORTER, 2009 apud BRUM, 2012, p.89)

Nunes (2009), também aponta críticas sobre o trabalho do diretor. Segundo a autora, o mesmo fundamentava suas criações em cima de corpos femininos dotados de padrões de beleza amplamente valorizados, exibindo-os em abundância tal como um produto. Tendo em vista a estrutura patriarcal que foi desenvolvida na história da humanidade, fica fácil atribuir a má veiculação da imagem feminina e também a exotificação dos corpos ao grande sucesso do diretor. Como é o caso de suas produções com Carmen Miranda, artista conhecida internacionalmente e que por muitos anos representou a imagem da mulher sul-americana para outros países. De acordo com Nunes (2009, p.55), “Carmem foi apenas um dos instrumentos de fabricação do exotismo tropical, presente no imaginário do estrangeiro até hoje.”

Figura 3 – Footlight Parade, 1933 - Busby Berkeley



Fonte: Encyclopædia Britannica⁷

⁷ Disponível em:

<https://www.britannica.com/biography/Busby-Berkeley/images-videos#/media/1/61983/197809>
[consultado 04-08-21]

Assim como nos experimentos de Meliès e nos trabalhos de Berkeley, muitos outros artistas seguiram explorando a interação da dança com o cinema sem tentar limitar, mesmo que indiretamente, as fronteiras entre elas. A pesquisadora em videodança Claudia Rosiny (2012), fala sobre a rápida evolução do audiovisual e sua influência sobre outras vertentes artísticas. Esses pensamentos podem ser relacionados com os dos fazedores do cinema experimental ou cinema de vanguarda, que a partir de 1920 se viam influenciados por movimentos artísticos e exploravam novos modos de execução para sua arte, fugindo também da estrutura comercial.

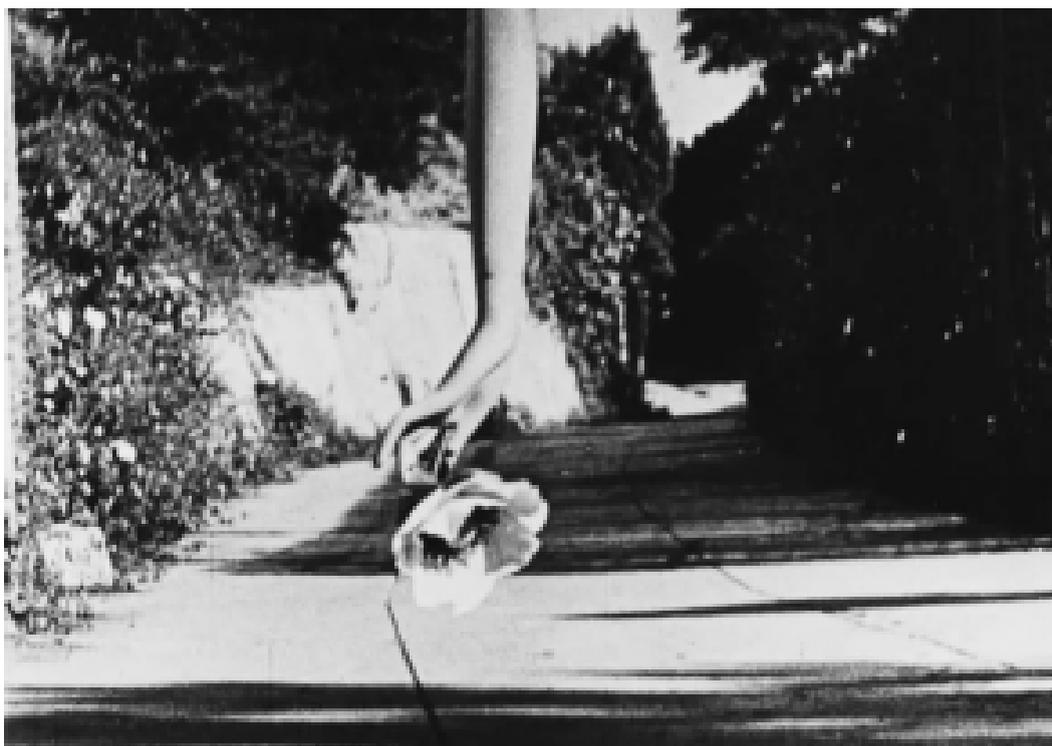
Tais questionamentos também estão presentes na trajetória de Maya Deren, artista ucraniana, naturalizada norte-americana, atuante na área da dança e do cinema que ficou conhecida, internacionalmente, por suas obras inovadoras, sendo também a primeira mulher a conquistar o Grande Prêmio Internacional para Filmes de 16mm no Festival de Cinema de Cannes, com *Meshes of the Afternoon* (1943). Considerada pioneira por seu pensamento e produção que culminou no que hoje é entendido por videodança, Deren começou suas práticas antes mesmo da chegada do vídeo (por meio da interação entre dança e cinema). Segundo Rosenberg (2006), Deren, juntamente com outras artistas de sua época, fundou um território independente onde era possível a realização de experimentações e criações de obras que se tornaram referências na história da dança para a câmera. Como em *A Study in Choreography for Camera* (1945), que utilizou de uma coreografia executada pelo bailarino Talley Beatty (1923–1995), realizada em diferentes locações e gravada de ângulos distintos, contando com a montagem cinematográfica para estabelecer uma continuidade entre os diferentes cenários. De acordo com a própria Deren (2008, p.222) sua pretensão era que a essência desse trabalho tivesse uma relação tão forte entre dança, câmera e montagem que seria impossível a execução em outro lugar, a não ser neste filme.

Essa reflexão a respeito de algo que só é possível no filme, se caracterizou como um dos fundamentos para as práticas da videodança, mais uma vertente derivada da relação entre dança e cinema (futuramente dança e vídeo). De acordo com Caldas (2009), na junção dessas duas linguagens da arte há um lugar onde o impossível se torna possível e os coreógrafos podem abandonar a relação espaço-tempo que é característica da dança para os palcos, abrindo-se mais

propriamente para a experiência das possíveis relações com o cinema e o vídeo. Ainda a respeito dessa arte cinematográfica, Caldas reitera:

Do mesmo modo, ela é arte do espaço; um espaço que se pode descontínuo, "imaginário, estruturado, artificial, deformado, um universo filmico onde há condensações, fragmentações e junções espaciais (a imagem é um transporte no tempo, mas também um transporte no espaço) (BETTON, 1987, p. 28 apud CALDAS, 2009 p.32)

Figura 4 - Meshes of the Afternoon, 1943. Maya Deren.



Fonte: TAVARES, 2019. p.28

Influenciados por pensamentos que confluem com o de Deren e seus contemporâneos, outros artistas seguiram experimentando e produzindo obras que movimentaram esse cenário. Como: *Dance In The Sun*⁸, produzido por Shirley Clarke em 1953. Neste período já se podia avistar a dança sendo exibida na TV norte-americana, como aponta Brooks (2006), surgiram programas dedicados a essa temática e repertórios completos eram exibidos em suas programações.

⁸ Disponível para apreciação em: <https://www.youtube.com/watch?v=vSnfrPLr0zA&t=251s> [consultado em 08-08-21].

A variedade de formatos em que a dança flertava com o registro de imagens já se tornava um questionamento latente, pois desse “relacionamento amoroso” mencionado por Nunes (2009) surgiram registros de espetáculos e apresentações, icônicas cenas de filmes musicais e uma “nova” área de atuação onde suas fronteiras seguiam incertas. Segundo Brooks (2006), no ano de 1965, Allegra Fuller Snyder classificou esses diferentes formatos em: meros registros da coreografia; filmes que documentam o espetáculo; e coreocinema. Este último também pode ser referenciado de formas diferentes, como: cine-dança e videodança.

1.4 Dança digital: a chegada do vídeo e seus diferentes formatos

O avanço tecnológico conquistado ao longo do século XX, além de facilitar cada vez mais o encontro da dança com o cinema, pôde também influenciar, consideravelmente, as criações nesse contexto. Com a chegada de equipamentos portáteis e de vídeo, em meados dos anos 1960, muitos artistas encontraram caminhos mais práticos e econômicos para realizar seus experimentos artísticos.

Como aponta Rosiny (2012), o movimento da arte pós-moderna americana que seguia promovendo interações entre artistas de diferentes áreas e técnicas, encontrou no vídeo um novo campo a ser explorado. A autora também cita inúmeros artistas que seguiram alimentando esses encontros. Dentre todos esses fazedores de arte, destaca-se Merce Cunningham (1919 - 2009) que, nas palavras de Brum (2012, p.96), “foi um dos mais atuantes pioneiros a investigar as relações entre dança e vídeo no início da década de 1970”. Suas investigações, que tiveram enorme relevância no contexto da dança, não se limitaram apenas a esse campo, juntamente com outros artistas, tal como Nam June Paik (1932 - 2006) Sul-Coreano precursor da videoarte, Cunningham trouxe importantes reflexões a respeito da dicotomia entre a dança para o palco e a dança para o vídeo, produzindo também obras de enorme relevância. Brum (2012, p.100) afirma que Cunningham também “foi um dos responsáveis por realizar, com absoluta competência, a transição dos pensamentos de dança no cinema para a tela do vídeo”. Sobre o legado de Cunningham, a coreógrafa e pesquisadora Ivani Santana afirma:

A videodança, como a denominamos hoje, apenas surgiu com Cunningham, nos idos dos anos 1960 e início dos 1970, como mencionado anteriormente. Se bastasse a junção (ou apagamento das fronteiras) entre duas artes para que fosse gerada uma terceira, logo os acontecimentos relatados poderiam ter promovido algo como filme-dança ou cine-dança, seguindo a estrutura colonizadora e dual. Percebemos que esse não foi o caso. Foi necessário que o contexto como um todo – a área da imagem (vídeo ou cinema), a dança, a tecnologia e o meio que habitavam – oferecesse uma condição tal que propiciasse a emergência desse fenômeno, hoje reconhecido pelo título de videodança. (SANTANA, 2006, p.8)

No Brasil, partindo dos anos 1970, já era possível avistar uma crescente movimentação na cena da videodança/videoarte, conforme aponta Tavares (2019, p.33). Embora relativamente recente, as facilidades que o meio digital trouxe puderam intensificar as explorações que surgiram já neste período e, conseqüentemente, viabilizar mais trabalhos artísticos. Analivia Cordeiro (1954) multiartista, arquiteta e pesquisadora corporal, considerada um dos nomes de maior relevância na história da videodança brasileira, cooperou fortemente com suas pesquisas ao longo dos anos para o surgimento deste cenário. Sempre relacionando o corpo humano com os meios eletrônicos, seus objetivos “não se restringiam à obra em si; de maneira ampla, focavam a continuidade do estudo das composições de movimento” (BRUM, 2012, p. 104). A artista produziu trabalhos expressivos, desde 1973, com *M-3X3*, considerada a primeira obra de videodança no Brasil, até depois da virada do milênio, adentrando o campo de referências que veio a resultar no cenário artístico do século XXI.

Segundo Cerveró (2008), foi também em meados dos anos 1970, mais precisamente em 1975, que a banda Queen gravou seu primeiro videoclipe. Considerado um dos primeiros vídeos neste formato, *Bohemian Rhapsody* foi um marco para a indústria musical, e trouxe influências diretas para o meio audiovisual. De acordo com Cerveró (2008), o ano de 1975⁹ é considerado o ano zero na história dos videoclipes, mas existem controvérsias apontando trabalhos anteriores, embora haja dificuldade de que estes sejam encontrados e reconhecidos. Diferente da videodança, o “videoclipe é, não esqueçamos nunca, uma ferramenta comercial

⁹ Neste Mesmo ano, aqui no Brasil, o artista Ney Matogrosso protagonizou o trabalho América Do Sul, que mais a frente obteve premiações internacionais e foi considerado um marco nesse cenário. Fonte: Correio Braziliense. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/05/interna_diversao_arte.760215/videoclipes-marcam-a-historia-da-musica-e-continuam-a-ser-fundamenta.shtml [consultado em 26-10-2021]

para a promoção e venda de um lançamento discográfico”.(CERVERÓ, 2008, p.45). Ele está ligado diretamente a alguma música, tendo uma relação quase que de dependência, já que o intuito inicial é de promovê-la e atrelar “visual” para a mesma. No entanto, desde então, se abriu mais um caminho mercadológico em que a dança e o vídeo poderiam atuar juntos. Embora nos primeiros anos, a dança tenha aparecido sem muito investimento no que se refere à coreografia, corpo de baile e técnica, ainda assim foi possível avistá-la em produções de alguns artistas, como nos videoclipes realizados por Kate Bush (Kent- 1958), artista Inglesa que produziu vários trabalhos deste tipo, neste período, como aponta Cerveró (2008).

No decorrer da década de 1980, a dança obteve um maior aproveitamento nesse cenário, tendo como referência também algumas estruturas típicas dos filmes musicais e ganhando uma maior atenção dos músicos e diretores. Neste período, o videoclipe já tinha se tornado algo característico da indústria musical e audiovisual, e, com o tempo, seus investimentos propiciaram cada vez mais o surgimento de produções marcantes, como na grande maioria das produções do icônico Rei do pop, Michael Jackson (1958 - 2009). Vale salientar que o mesmo teve um enorme significado para esse campo. Sobre sua influência, Cerveró (2008, p.48) afirma: “É absolutamente incrível como um só artista foi responsável por definir um novo meio audiovisual e as estratégias comerciais inerentes ao mesmo” . Assim como Michael Jackson, outros artistas seguiram alimentando esse mercado e usando de variadas danças para compor seus trabalhos. Dentre esses, não se pode deixar de citar Madonna (Bay City - 1958) considerada a rainha do gênero musical pop e que sempre dialogou com a dança em seus trabalhos audiovisuais.

Esse foi um dos modos, mas não o único, de propagação de muitas danças urbanas, por exemplo. A cultura Hip Hop, da qual pertence, foi conquistando um amplo espaço nesse cenário audiovisual e, com isto, levando seus elementos para mais lugares. Segundo o arte-educador e pesquisador Henrique Bianchini (2016), o canal de televisão norte-americano MTV (Music Television), por muitos anos foi o principal meio de exposição e difusão desses vídeos. Com programações voltadas inteiramente para a temática musical, o canal ganhou popularidade e credibilidade. Deste modo, a década de 90, serviu como vitrine para artistas que trabalhavam ou dialogavam com a música em suas produções.

Embora o século XX tenha desfrutado de constantes e significativas evoluções na relação entre dança e produção de imagens, como aponta Brooks

(2006), em seus últimos anos, teve que lidar com uma escassez de “material novo” e uma estagnação, no que se refere à evolução dessa relação. “O número de programas que eram feitos mundialmente seguiu aumentando, mas o ritmo de crescimento não era tão elevado como nas duas décadas anteriores.” (BROOKS, 2006, p.16). Não obstante, houve também produções que se fizeram importantes para esse meio, seja no formato de filme, videodança ou videoclipe. Eis aqui, “[...] alguns destaques: Elliot Caplan com dois filmes premiados, Cage/Cunningham (1991), um documentário sobre esta duradoura parceria, e Beach Birds for Camera (1992), uma notável transposição do trabalho de palco de Cunningham” (BROOKS, 2006, p.16).

Figura 5 - Beach Birds For Camera, 1992. Merce Cunningham



Fonte: Site All Arts¹⁰

A ligeira forma com que a tecnologia avançou logo após a virada do milênio nos trouxe fenômenos relevantes, dentre eles, a “facilidade” no acesso à internet e a emergente globalização digital, que se mostraram como elementos norteadores do que estava por vir. Nas palavras de Cerveró (2008, p.54) “alguns grupos alcançaram enorme sucesso através da rede, mediante vídeos nos quais se deixa de lado o formato técnico e centra-se a atenção sobre a ação”. Percebe-se que o

¹⁰ Disponível em : <https://allarts.org/2019/10/what-to-stream-merce-cunningham-captured-on-film/> [consultado em 08-08-21]

acesso à rede e a suposta facilidade em adquirir materiais de gravação trouxeram particularidades amadoras para as propostas em vídeo, resultando em uma cena artística moldada por essas características que tiveram um grande significado. A título de exemplo, podemos mencionar os primeiros videoclipes da banda Ok Go, que ganharam fama mundial através do YouTube. Chama atenção o modo despojado no que se refere à técnica e produção de vídeo que esses e outros títulos semelhantes tiveram, também merece atenção a quantidade de visualizações que o Youtube e outras plataformas de compartilhamentos de vídeos vêm recebendo ao longo de todo esse tempo. Portanto, a internet facilitou a produção, difundiu e também consagrou obras com perspectivas divergentes das renomadas técnicas de cinema e vídeo. Ainda nas palavras de Cerveró: “E hei de dizer, como realizador, que essa falta de complexos por parte das novas gerações no cuidado da imagem, parece-me algo saníssimo e, inclusive, revolucionário.” (CERVERÓ, 2008, p.54).

Capítulo 2: Videodança: fruto de uma hibridação entre dois campos

Com mais de um século desde o primeiro contato, a dança e o audiovisual continuam fomentando interações entre si. O que teve início com aquele “encontro” ainda no final do século XIX, na atualidade, apresenta inúmeras variantes em seus formatos. Aqui iremos fazer um recorte a respeito de um desses formatos, analisando seus questionamentos e observando como têm seguido na atualidade.

Devido ao emergente contato com o campo digital e suas constantes inovações, qualificar todos esses formatos existentes se torna uma tarefa quase impossível. De acordo com a performer e pesquisadora Ceriani (2012), o videoartista interdisciplinar Douglas Rosenberg, organizou os diferentes modelos da dança em contato com a câmera e tela em: “obra coreográfica para a câmera; documentário sobre grupos, indivíduos, técnicas etc.; obra experimental (relacionada à videoarte) e obras para palco (relacionadas à dança multimídia)” (CERIANI, 2012, p.287). Essas quatro categorias elencadas por Rosenberg conseguem abraçar um grande número de outras subcategorias existentes. Sendo fruto do contato entre dança e audiovisual, a videodança segue em constante crescimento e se vê contemplada nessas categorias. Embora seu início oficial e sua popularização tenham acontecido em meados dos anos 1970, conforme aponta Tavares (2019), pesquisador da área de comunicação, cultura e dança, no presente momento ainda existem especulações a respeito de suas grafias, técnicas e delimitações.

Brum (2012), discorre sobre os diferentes nomes atribuídos a esse fazer, “Apesar de contar com uma produção expressiva, não há consenso sequer sobre sua grafia: “videodança”, “vídeo dança” ou “video-dança”; ou outras expressões que tentam referi-la como “dança para tela”, “dança para o vídeo” etc.” (BRUM, 2012, p.108). De acordo com o autor, foi em um texto de origem norte-americana, no ano de 1975 que o termo *videodance* (mais comum dentre todos existentes) foi utilizado pela primeira vez, justamente no período em que seus artistas pioneiros atuavam.

A associação da videodança a uma arte híbrida também é algo recorrente em sua história. Segundo Caldas (2012), há um senso comum que trata a videodança dessa forma, vinda de um diálogo entre vídeo e dança, obtendo um fruto indissociável de ambas linguagens. De acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, o termo híbrido traz como definição: “o que tem elementos diferentes

na sua composição.”¹¹ Conforme Tavares (2019), esse conceito está presente na grande maioria das discussões sobre esta linguagem ou campo, “ao definir como arte híbrida a Videodança, afirma-se que este passa a se configurar como campo resultante do cruzamento entre outras áreas da prática artística.”(TAVARES, 2019, p.30). Segundo o autor, a origem dessa expressão, diferente da atualidade, carregava uma conotação negativa, por ter relação a monstruosidades, injúrias e brutalidades. Porém na contemporaneidade e, principalmente, na esfera artística a associação ao híbrido traz um sentido muitas vezes agradável para aquilo que se está relacionado.

Parte desses significados vem sendo vinculados às criações dentro das artes, ressignificando suas produções, seja na dança, no teatro, nas artes plásticas e outras. As criações híbridas são caracterizadas por esta pluralidade de acontecimentos, que se relacionam e dialogam o tempo todo, estabelecendo conexões entre diferentes linguagens e favorecendo à pesquisa e criação de novos produtos artísticos (ANGELI, 2017 apud TAVARES, 2019, p.30).

Embora essa pluralidade, citada pelo autor, tenha um aspecto positivo, é por sua abundante presença que a videodança segue com suas fronteiras fluidas e/ou flexíveis. Mesmo não sendo uma característica contraproducente para a área, este fator é responsável pela dificuldade na delimitação e até definição da mesma.

Para tentar entender o que esse hibridismo traz para esse segmento artístico, é preciso olhar também para o passado, onde encontros, sejam eles entre pessoas ou técnicas, e experiências importantes aconteceram. Como em 1945, quando Maya Deren, segundo Tavares (2019), criou uma de suas obras mais icônicas, *A Study of Choreography for Camera*, trabalhando sob a perspectiva de produzir algo que fosse além do que era entendido por dança ou cinema. De acordo com Caldas (2012), este feito de Deren veio como um manifesto, obtendo questionamentos inovadores que não se limitavam às técnicas já legitimadas desses campos.

Pretendo que este filme seja, essencialmente, uma amostra de filme-dança, ou seja, uma dança tão relacionada à câmera e à montagem que não possa ser realizada como uma unidade noutro lugar senão neste filme em particular. (DEREN, 2008, p. 222 apud CALDAS, 2012, p.251)

¹¹ "híbrido", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/h%C3%ADbrido> [consultado em 28-07-2021].

Figura 6 - A Study in Choreography for Camera, 1945. Maya Deren.



Fonte: OLIVEIRA, 2009 p.26

Ainda que Deren não seja considerada, consensualmente, como uma artista da videodança, suas provocações foram de imensa importância para a consolidação desta área. A intenção em obter um resultado que fosse além de uma simples soma de técnicas, ou seja, que trabalhasse com a coexistência de técnicas, de maneira inerente, se mostrou como um dos componentes norteadores do que estava por vir. A artista não escondia sua vontade em ver o desenvolvimento deste campo, que naquele momento era chamado de “filme-dança”, da mesma forma que destacava a importância na colaboração de artistas responsáveis por desenvolver essas diferentes técnicas.

É minha mais sincera esperança que o filme-dança seja rapidamente desenvolvido e que, em interesse de tal desenvolvimento, uma nova era de colaboração entre dançarinos e cineastas abrir-se-á — uma na qual ambos reuniriam suas energias criativas e talentos rumo a uma expressão de arte integrada. (DEREN, 2008, p. 222 apud CALDAS, 2012, p.251)

Muitos artistas de renome na história da dança e audiovisual expressavam intenções que confluiam com as da coreógrafa. Seguindo Brooks (2006, p. 10), no final do século XIX “Méliès e Emile Cohl, na França, começavam a utilizar técnicas cinematográficas para fazer dançar objetos inanimados e para animar figuras imóveis. Criavam coreografia que somente existia na tela”. Caldas (2012, p.250) também aponta que “nas imagens caleidoscópicas quase abstratas a que assistimos no cinema de Berkeley, [...] reconhecemos algo impossível de ser produzido ou reproduzido no palco”. O autor prossegue afirmando que suas danças

eram de alguma maneira compostas para a câmera. Embora essas referências como Berkeley, Méliès, entre outros tivessem pensamentos que de alguma maneira convergiam com os de Deren, somente a própria expressou o desejo em obter um resultado "híbrido" e impossível de ser executado de outro modo, até então jamais externado.

Conforme Tavares (2019), contemporaneamente ao advento da videodança, o mundo artístico passava por um momento de inovações. Dentre essas, era possível notar a presença das problemáticas levantadas por Deren. Movimentos artísticos foram surgindo e com eles novos modos de fazer arte. Ainda segundo o autor, “a preocupação dos integrantes¹² girava em torno do rompimento das barreiras entre a arte e a não arte, consideravam que o processo artístico deveria ser levado às coisas do mundo, como a cidade, a natureza ou própria tecnologia.” (TAVARES, 2019, p.43)

De acordo com Rosiny (2012), foi nesse cenário que Cunningham, o precursor desta vertente, começou a exercê-la, onde se trabalhava de forma experimental e novas propostas surgiram corriqueiramente. A troca de saberes entre artistas de diferentes áreas, como almejava Deren, felizmente se mostrou bem sucedida. Nas palavras de Rosiny (2012, p.122), “O intercâmbio entre criadores de dança e de cinema torna-se tão intenso que as próprias profissões parecem permutáveis”. A pesquisadora também cita alguns casos de artistas que não tinham formação em determinada área, mas após esse momento começaram a realizar trabalhos profissionais na mesma. Assim como o “belga Jan Fabre, originalmente um artista visual que, como coreógrafo, trabalha frequentemente com imagens de movimento em câmera lenta” ou “Frédéric Flamand [...] atual diretor do Ballet National de Marseille, que também não veio do campo da dança, e trabalha como coreógrafo juntamente com videoartistas”.(ROSINY, 2012, p.122 - 123), dentre outros nomes contemporâneos.

Partindo deste momento, tem-se uma consolidação do que na atualidade é entendido como Videodança. Embora ainda com uma certa dificuldade sobre suas delimitações, já era possível enxergar sua disseminação. Como aponta Tavares (2012, p.33), “eventos e festivais proliferaram pelo mundo, apesar de serem considerados escassos e pouco difundidos, ficando limitados muitas vezes ao

¹² Ao usar “Integrantes”, TAVARES (2019) se refere aos participantes dos grupos como o Fluxus e de movimentos artísticos da década, como: *happenings* e performance.

próprio meio artístico”. Vale destacar ainda, sua proximidade da videoarte, que teve surgimento num período muito próximo e que flertava com os mesmos questionamentos sobre o fazer artístico. Contudo, Tavares (2019), afirma que a videodança de alguma maneira seguiu

na contramão do videoarte, que conquistou seu lugar em museus, provavelmente por seus criadores serem artistas plásticos e visuais, os produtores de videodança acabaram encontrando circulação em caminhos não tradicionais à dança, como festivais de vídeo e de cinema...(TAVARES, 2019, p.33)

Desde então a videodança segue como um “gênero independente da dança propriamente dita, e da videoarte, que se multiplicou em um universo de experimentações escorregadio a definições”, como aponta o professor e jornalista Mário Trindade (2009, p.35). O autor continua enunciando que não se trata somente de um registro de bailarinos em ação, ou de planos-sequências com bons movimentos, mas sim, e também, da imagem digital que transcende qualquer genealogia material (TRINDADE , 2009).

Segundo Ceriani (2009), ao submeter seus corpos e ideias a este campo tecnológico digital, os criadores/intérpretes se vêem em um processo de desmaterialização e/ou *des-carnação*, deixando de antever o processo de abstração do corpo físico e do espaço, concebendo algo que se relaciona com a matéria digital.

Na dança para a tela o corpo é a matéria-prima de uma re-conceitualização da corporeidade, um corpo filmado e editado que se transforma num corpo único e múltiplo na simultaneidade dos fragmentos encaixados na edição de uma coreografia que instaura uma protonarração. (CERIANI, 2009, p.288)

Sendo assim, a videodança segue como um segmento híbrido provindo dos meios da dança e do audiovisual, onde as características de ambas se mostram indissociáveis , mas que permanece como um campo de fronteiras flexíveis que permitem uma vasta pluralidade em seu arte-fazer. Não se limitando a um registro de imagens dançadas e sendo, segundo Santana (2006, p.8), “um dos pontos de convergência existentes nessa Cultura Digital”.

2.1 Cenário Atual: como anda a relação entre dança e vídeo na atualidade?

Da mesma forma em que a videodança pôde alterar os aspectos estéticos, temporais, visuais e geográficos das produções de arte, o meio tecnológico digital trouxe novos modelos de atuação para seus profissionais. Neste subcapítulo, pretende-se averiguar como o cenário da videodança tem se manifestado, atualmente, lidando com um desenfreado avanço tecnológico e em um momento jamais visto na história da humanidade, posto que a pandemia em escala global causada pelo vírus covid-19, veio impor uma nova realidade para esta linguagem.

Após o início do isolamento social, que foi decretado no ano de 2020 em consequência do agravamento da pandemia, a classe artística ligada ao campo da dança teve que tomar uma postura jamais pensada para a sua realidade, sendo obrigadas a adotar novas metodologias a respeito do ensino e da produção da dança. Por conta disso, fomos ficando reféns das telas, sejam elas em TV, Celular, Computador, *tablet* entre outros aparatos tecnológicos. Desde então, foi notável o enorme crescimento das produções artísticas em geral vinculadas ao audiovisual. O projeto *Dança em foco - festival internacional de vídeo & dança*, por exemplo, obteve um crescimento considerável de inscrições para sua mostra que acontece anualmente. Como aponta o site oficial do projeto, é possível que "(...) em 2020, tenhamos chegado aos inéditos 1200 filmes inscritos desde as mais diversas partes do mundo, e a um aumento significativo da proporção de obras brasileiras" (SELEÇÃO OFICIAL, 2020, documento eletrônico)¹³. Isto reforça o pensamento sobre a produção de dança, de que este campo está trabalhando com mais perspectivas, ganhando também mais espaço no meio digital.

Nos últimos anos, a internet tem abrigado a grande maioria dos formatos provindos do contato entre dança e o registro de imagens, se mostrando um cenário fértil e com grande possibilidade de exploração. Como dito anteriormente, a globalização digital que começou em meados da década de 1960, mas que tomou uma proporção muito maior no início do século XXI, se mostrou como um componente de grande influência para o desenvolvimento desse cenário. De acordo com Jaqueline Vasconcellos, performer e pesquisadora em dança e com um foco no cenário latino-americano, politicamente "os meios audiovisuais e os atuais meios

¹³ Disponível em: <http://dancaemfoco.com.br/projeto/> [consultado em 29-07-2021].

digitais têm sido efetivos na propagação de obras e criadores” (VASCONCELLOS, 2012, p.43). Para a autora, o que possibilita esse feito é a videografia e seus amplos modos de confecção. Embora tenham sido desenvolvidos numa conjuntura global bem diferente da atual, seus estudos referentes a uma rede “*artístico-social digital*” se mostram relevantes na contemporaneidade, onde podemos ver os diferentes formatos de produção em dança se utilizando das redes, sejam elas de internet, *streaming*¹⁴ ou sociais, para sua realização. Essas interações em rede já vêm se mostrando potentes há décadas, bem antes de entrarmos nesse período de isolamento social. Nas palavras de Vasconcellos (2012), “o conceito de rede e malhas se fortalece nas ciências sociais a partir do final da década de 1980, quando os processos de globalização tornam-se a nova diretriz econômico-social mundial.” (ESCOBAR, 2004 apud VASCONCELLOS, 2012, p.30).

Diferente do século anterior, onde as possibilidades de produção, publicação e propagação de um material artístico eram consideravelmente menores, além de ter uma estrutura de mercado de atuação diferente, a atual geração detém o privilégio de poder interagir de forma imediata e da facilidade em criar algum material de vídeo. Segundo Cerveró (2008), na primeira década do século XXI, os vídeos domésticos ganharam popularidade de forma rápida e trouxeram particularidades revolucionárias para os anos seguintes. Isso nos coloca numa configuração social e mercadológica diferente da vivida na maior parte da história experimentada, até então, pela relação entre a dança e o audiovisual.

Ainda de acordo com Vasconcellos (2012, p.43), “Hoje qualquer um, a qualquer tempo, pode produzir domesticamente um material em audiovisual”. Esse fator traz para o cenário da arte, a possibilidade de vivenciar um momento em que incalculáveis produções, sejam elas profissionais ou amadoras, são desenvolvidas. Ao pesquisar a expressão “videodança” no site de buscas mais acessado da atualidade, o Google, rapidamente pode-se encontrar mais de 200.000 resultados¹⁵ relacionados a essa palavra. Esse número se multiplica, consideravelmente, se a pesquisa for feita com o termo vindo da língua inglesa (*videodance*), chegando a mais de 4 milhões de resultados¹⁶. É evidente que nem todos os resultados da

¹⁴ De acordo com o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, “**streaming** é a Tecnologia que permite a recepção de dados, sobretudo de áudio e vídeo, em fluxo contínuo à medida que vão sendo enviados, sem necessidade de descarregar o conjunto total dos dados (ex.: *transmissão em streaming*)”. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/streaming> [consultado em 07-08-2021].

¹⁵ Disponível em: <https://www.google.com/search?q=videodan%C3%A7a> [consultado em 28-07-2021]

¹⁶ Disponível em: <https://www.google.com/search?q=videodance> [consultado em 28-07-2021]

pesquisa são exatamente obras ou conteúdos relevantes, porém a facilidade em obter informações, mesmo que básicas, movimentam o campo e impulsionam suas criações. A comunicação com artistas consagrados ou de outras regiões que dificilmente teríamos alcance sem o auxílio das atuais redes, também traz uma possível potencialidade para esse arte-fazer.

Esse aparato tecnológico contribui, enquanto ferramenta, para entendermos o que está sendo produzido e o como se conhece nos grandes centros, pois através de redes sociais nos chega, em nosso computador, as maneiras de produzir arte, cultura e informação [...] Sobretudo, argumentamos que esse mesmo tipo de ferramenta nos possibilita perceber que há outra lógica de construção emergindo na região. Essa compreensão nos leva a outros possíveis entendimentos sobre Dança e uma efetiva participação na emergência do campo da Videodança. (VASCONCELLOS, 2012, p.30).

As redes sociais vêm assumindo um papel essencial nesse tempo, segundo Vasconcellos (2012), elas “possuem ferramentas que constituem esses meios de comunicação massivos, disponibilizando informações que chegam a diversos lares, ao mesmo tempo, tal qual a televisão o faz.” (VASCONCELLOS, 2012, p.44). A pesquisadora prossegue afirmando que nesse campo da internet há uma maior seleção e interação realizada por quem está acessando, sendo assim, mais potente do que nos meios televisivos. A ideia de usar o termo “interator” também é apresentada em suas reflexões. A autora faz referência a expressão adotada pelo pesquisador Arlindo Machado, que discute sobre as novas posturas dos consumidores desses conteúdos. “A própria palavra – interator – nos remete a uma ação: a de interatuar, agir junto com. Essa conceituação trazida pelo autor traça um perfil adotado por esse corpo-pessoa que age na rede como um alguém que a modifica” (MACHADO, 2007 apud VASCONCELLOS, 2012, p.44).

Festivais importantes têm feito uso de formatos virtuais para sua realização. Aulas, ensaios e até espetáculos também têm utilizado esse modelo. Mas esta é uma tendência que se inicia mesmo antes do período pandêmico. Como aponta em seu site oficial, o projeto *Dança em foco - festival internacional de vídeo & dança*, têm realizado suas edições de forma *online*, desde 2018, quando nem se pensava sobre as atuais restrições e isolamentos obrigatórios (2020, documento eletrônico)¹⁷. Mas ao bater recordes em números de inscrições e acessos no ano de 2020, fica

¹⁷ Disponível em: <http://dancaemfoco.com.br> [consultado em 29-07-2021].

perceptível que há uma mudança, ligada às atuais circunstâncias, nas ações por parte dos consumidores e fazedores de arte.

O *Híbrido - Festival Brasileiro de Videodança*, se utilizou da rede social instagram como um de seus elementos principais, para a realização da edição 2021. Além de ser utilizada para a divulgação e comunicação com os seus *interatores*, a direção do festival optou por usar sua página na rede como uma das plataformas de exibição das obras selecionadas e também para realizar a votação da categoria experimental (júri popular). Segundo seu site oficial¹⁸ e sua página na rede instagram¹⁹, os internautas poderiam votar em suas obras favoritas através de interações com a publicação em que a mesma estava inserida, por meio de curtidas e comentários. O conceito de interator, citado por Vasconcellos (2012), no qual o público pode interagir, atuar e influenciar nos desdobramentos do meio onde as obras estão postas, se fez presente nessa conjunção. Pessoas de diferentes localidades, dentre elas os próprios criadores e intérpretes selecionados para o festival, poderiam trocar uma vasta gama de informações, sejam elas sobre assuntos técnicos ou até mesmo um simples agradecimento. Este método trouxe de modo indireto uma aproximação que já era necessária, tendo em vista o distanciamento, em seus amplos significados, que por conta da quarentena foi efetuado. Como também tornou esse ambiente mais confortável para os iniciantes na prática da videodança, que passaram a explorar este campo influenciados pelo atual contexto.

O festival internacional *Cena CumpliCidades*, que possui uma década de duração, também se utilizou do formato online para realizar sua décima edição (ano de 2021). Diferente dos demais festivais citados anteriormente, este não tinha como princípio a atuação no campo da videodança. Segundo seu site oficial²⁰, o festival tem seu foco na singularidade da dança e do corpo, trabalhando com formação de platéias e fomentando as produções artísticas. No atual período, porém, seus organizadores precisaram repensar as maneiras de interação do festival, utilizando-se de uma edição totalmente online e empregando a videodança como temática principal. Como consta na programação, disponível em seu site, nesta edição, foram realizadas residências artísticas de modo remoto, onde se podia

¹⁸ Disponível em: <https://www.hibridofest.com.br/> [consultado em 29-07-2021]

¹⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/hibridofest/> [consultado em 29-07-2021]

²⁰ Disponível em: <https://www.cenacumplicidades.com/> [consultado em 29-07-2021]

desenvolver criações, nesta área, tendo como culminância grandes mostras de dança para a divulgação e apreciação das obras criadas.

Conforme aponta Trindade (2009), do mesmo modo que a fotografia pode reenquadrar a pintura no século XIX, a videodança trouxe uma nova experiência e subjetivação que alteraram as artes cênicas presenciais, como por exemplo, a dança. Assim como na atualidade, o avanço tecnológico aliado a atual conjuntura têm ressignificado a relação entre corpo, tela, espaço e presença.

Capítulo 3: Relato: Processos criativos de videodança em meio ao período de isolamento social

Para além do desenvolvimento tecnológico e digital, outros fatores vêm contribuindo para o fortalecimento e popularização do campo da videodança. Conforme afirma Cerveró (2008), os múltiplos acontecimentos do século XXI nos trouxeram mais possibilidades, não somente a respeito dos aparatos técnicos e de produção, mas também quando se pensa em características de criação e propagação. O autor afirma que no início do atual século, devido às condições anteriormente citadas, também ganharam popularidade obras com aspectos mais amadores. O período atual, juntamente com todo seu contexto, possui uma certa influência neste momento. Como dito anteriormente neste trabalho, o isolamento social nos obrigou a repensar em como exercer a arte da dança lidando com todas essas barreiras, sejam elas subjetivas ou literais. Por esta causa, assim como eu, muitos outros artistas da dança intensificaram seus estudos e práticas na área da videodança, chegando a desenvolver processos criativos e obtendo experiências que certamente irão contribuir em seu fazer artístico.

Neste capítulo, irei desenvolver um relato a respeito de dois processos de criação em videodança, vivenciados no período de isolamento social, no qual me encontro como criador-intérprete-videodançarino, e por este motivo, que em alguns momentos escrevo na primeira pessoa do singular, para assim obter um melhor entendimento e continuidade neste ato de escrever-dançar. Assim como a performer e arte-pesquisadora Kildery²¹ (2015, p.9), “entendendo isso como um ato micropolítico pois inscrevo assim minhas palavras como criador, inscrevo minhas escolhas”.

As videodanças escolhidas²², ***a-tempo*** (2020) e ***Estragos*** (2021), apresentam uma série de correlações com este trabalho que vão além do seu campo de atuação. Com elas pude participar de dois dos festivais citados no capítulo anterior desta monografia. *a-tempo* esteve na programação internacional do *Híbrido - Festival Brasileiro de Videodança* e *Estragos* foi desenvolvida na residência artística “Imersões poéticas compartilhadas em videodança” promovida

²¹ Atualmente a artista se reconhece como Iara Izidoro, mas por motivos burocráticos, no corpo do texto e nas referências bibliográficas deste trabalho ela será citada como: KILDERY (2015). Da forma que consta em sua monografia publicada.

²² Links disponíveis para apreciação no anexo do trabalho.

pelo festival internacional *Cena CumpliCidades*, participando também da sua programação oficial na edição 2021.

Ainda que estejam situadas em um recorte de tempo atual, como também produzidas em um intervalo de tempo relativamente curto (2020 - 2021), ambas as obras apresentam influências dos seus diferentes momentos, mostrando suas e/ou minhas “bagagens”²³, que, segundo Passos (2014), sempre estarão presentes nos nossos processos de criação.

Quando iniciamos um processo criativo em alguma linguagem artística, toda esta “bagagem” aparece: não é possível separar a nossa existência de nossa história vivida. Eu sou o que vivi e o que eu vivo. Esta “bagagem”, em alguns aspectos, está presente no nosso consciente e em grande parte, guardada no inconsciente, podendo ser ou não acessada, vir ou não vir à tona dependendo de fatores externos ou internos. (PASSOS, 2014. p.3).

3.1 a-tempo

Esta videodança teve seu processo desenvolvido no ano de 2020, em parceria com a fotógrafa Monique Ferreira, ainda nos primeiros momentos da quarentena, e marca o meu primeiro contato intencional com essa vertente. Embora tenha vindo de uma área da dança que a relação com o vídeo sempre se fez muito presente (dança urbanas), além de ter experiências profissionais com o audiovisual de forma geral (videoclipes, comerciais, registro de shows, entre outros), até então eu nunca tinha estudado de fato a videodança. Foi neste período que o curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal de Pernambuco, no qual este trabalho segue como pré-requisito para a sua finalização, ofertou a disciplina de videodança em seu primeiro semestre de forma remota, que chamamos de 2020.3. Uma curiosidade sobre este fato é que este curso de Licenciatura em Dança até então nunca tinha oferecido uma disciplina a respeito dessa área da arte, mostrando uma das muitas reinvenções e influências que o contato entre tecnologia e a atual conjuntura tem sobre o cenário contemporâneo desta arte.

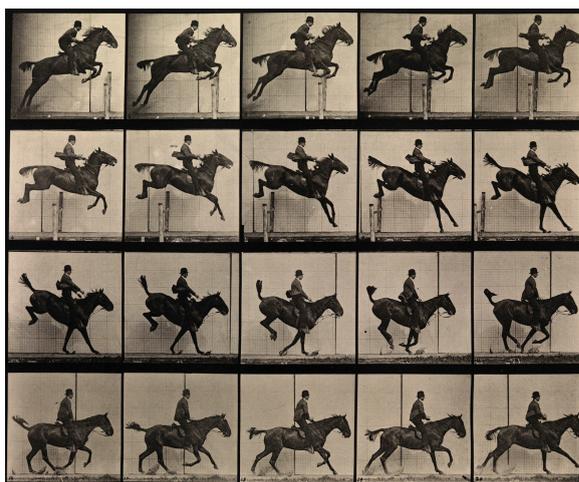
Na disciplina, ministrada pela Profa.^a Dra.^a Maria Acselrad com parceria do Prof. Oscar Malta, pude conhecer a história e os demais conteúdos que permeiam essa área. Destaco como ponto positivo os questionamentos trazidos pelos

²³ Conforme Passos (2014), em seus estudos sobre corpo-memória, essa “bagagem” é composta por nossas experiências de vida e constituem e moldam quem somos.

professores a respeito de uma atenção sobre o olhar que iria além das perspectivas norte-americanas e europeias, tendo em vista que neste meio as influências dessas duas regiões imperam. De acordo com Trindade (2009), a videodança é muitas vezes reduzida a desenvolvimentos tecnológicos explorados por Edison (EUA) e Méliès (FR).

a-tempo surge em um momento de muitas descobertas, num ponto em que apesar de todas circunstâncias negativas, eu me via em um exercício de constante aprendizado e reinvenção, evidentemente sem ignorar e deixar de sentir o que ocorria com o mundo, mas me vendo obrigado a buscar maneiras de seguir com o mínimo de sanidade nesse início isolamento. Nela me propus a brincar com elementos temporais, nas suas variadas conotações, usando como referência a história e criação do cinema e seu desenvolvimento até a chegada do vídeo. Ao entender como a evolução da fotografia resultou na possibilidade de registrar o movimento, se iniciando com as experimentações de Muybridge, passando pela cronofotografia e mais à frente influenciando técnicas de animação como o *stop motion*, me vi estimulado a fazer uma investigação sobre esse tipo de trabalho. Deste modo, comecei a realizar experimentos com o meu aparelho de celular, na tentativa de obter uma proximidade visual da cronofotografia²⁴.

Figura 7 - Photographic study of a man jumping a horse, 1872. Eadweard Muybridge.



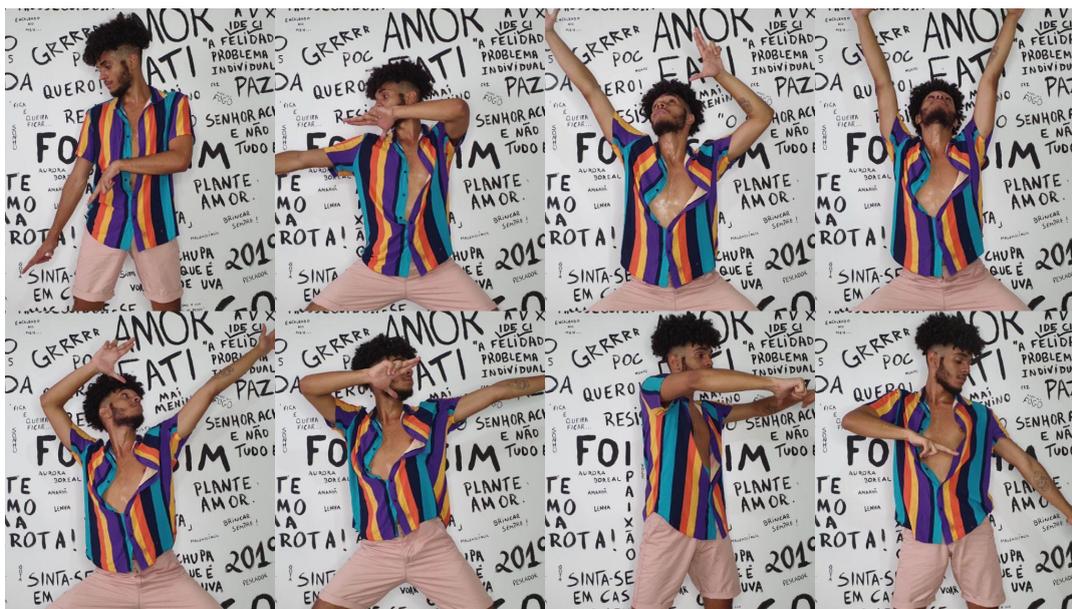
Fonte: Encyclopædia Britannica²⁵

²⁴ O conceito desta prática foi discorrido na página 13 deste trabalho.

²⁵ Disponível em:

<https://www.britannica.com/biography/Eadweard-Muybridge/images-videos#/media/1/399928/127536> [consultado em 06-08-2021]

Figura 8 - Sequência de frames 1, 2020. *a-tempo*



Fonte: Acervo pessoal do autor (Fotografia: Monique Ferreira)

Pensei em dois métodos para dar andamento aos experimentos no processo de criação. O primeiro consistia em usar o temporizador da câmera, neste modo eu me colocava em uma determinada posição e aguardava o disparo automático do aparelho. Percebi que desse jeito poderia facilmente chegar no visual esperado, mas senti falta de uma “presença cênica” nas imagens. Visualmente as poses estáticas me agradavam, porém sentia uma certa frieza nas imagens que não me traziam a ideia de movimento, pra mim, isso poderia comprometer o trabalho no aspecto dramático.

No segundo, utilizei a câmera do mesmo aparelho de celular, só que em formato de vídeo e efetuei gravações de algumas movimentações. Neste método, pretendi utilizar da edição para capturar frames do vídeo e assim montar as imagens por mim apelidadas de “cronofotográficas”. Assim pude resolver o aparente problema da presença cênica, porém perdi um pouco da qualidade nas imagens.

Em minhas discussões com Monique, a fotógrafa do trabalho, pude perceber a potencialidade dos dois métodos e ainda experimentar outra possibilidade, a do disparo de imagens em sequência, no qual já tinha conhecimento mas ainda não tinha relacionado com essa experiência. Com o andamento do processo chegamos à conclusão de que seria válido usufruir dos três métodos, aproveitando as potencialidades de cada um, trazendo mais possibilidades para a construção da

obra. Monique me trouxe mais pensamentos sobre a manipulação das imagens através da fotografia, também me fez pensar em ângulos, composições, e algumas outras particularidades que quem não atua nessa área tende a esquecer. Com isso consegui desenvolver e finalizar o roteiro, entendendo onde eu queria chegar com a obra, artisticamente falando.

Figura 9 - Imagem inicial, 2020. *a-tempo*.



Fonte: Acervo pessoal do autor (Fotografia: Monique Ferreira)

O trabalho é iniciado comigo (o intérprete), de costas para a câmera e interagindo com a palavra “tempo”, escrita em uma imensa parede branca repleta de informações. Após isso, é possível ver uma pequena movimentação ritmada e um pouco conturbada com a visão da câmera e do intérprete. Rapidamente, o quadro é mudado, mas as imagens prosseguem no mesmo cenário e com a câmera estática. Aí se inicia uma coreografia, que irá se estender até o final do trabalho, mas que será registrada com os 3 diferentes métodos, já experienciados. Nota-se que a câmera permanece estática no início e aos poucos vai saindo de seu lugar, se aproximando do intérprete até obter um maior número de frames por segundo, deixando de se utilizar da técnica de *stop motion* e chegando na prática de vídeo.

A escolha da trilha sonora foi influenciada pelo estilo de dança usado (danças urbanas), já este foi pensado no fim do processo numa tentativa de trazer alguma particularidade que se distanciasse dos padrões clássicos da dança, uma vez que nesse meio da videodança é possível ver, majoritariamente, trabalhos com influências europeias.

3.2 Estragos

Este trabalho tomou corpo no primeiro semestre de 2021, enquanto participava da residência artística “Imersões poéticas compartilhadas em videodança”, ofertada pelo festival internacional Cena Cumplicidades e facilitada pelo bailarino, pesquisador e mestre em artes cênicas André Rosa. Embora seus experimentos só tenham se iniciado nesse período, gosto de pensar que seu processo nasceu no começo do período de quarentena.

De maneira oposta a *a-tempo*, nela me coloco em um campo muito mais sensível, onde sou atravessado pelas informações da contemporaneidade. Por não estar mais no início do isolamento, onde muitos seguiam esperançosos e pacientes, tentando buscar conhecimentos e reinvenções para lidar com tudo que estava acontecendo, pude digerir de uma forma mais potente tudo a que eu estava sendo submetido em todo esse recorte temporal que foi iniciado em março de 2020.

A criação foi conquistando uma dramaturgia de processo, ou seja, “a obra não teve sua dramaturgia construída de antemão, e sim, durante o próprio tempo de desenvolvimento de seu processo de criação” (TOURINHO, 2009 apud MELO, 2009, p. 81).

Figura 11 - Frame do vídeo, 2021. *Estragos*.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

As reflexões a respeito da videodança trazidas por André Rosa, no decorrer da residência artística, despertaram em mim o interesse em explorar a Coreo Edição, que de acordo com Ceriani (2012, p.306), “se originou, em grande parte, da ação técnico-expressiva de editar e coreografar ao mesmo tempo”. Por me encontrar em um lugar onde procurava potencializar o sentir e suas reverberações, optei por não coreografar as cenas, como também por não estipular um roteiro fixo, para assim lidar com o imprevisto nos momentos de gravações e, possivelmente, também nos momentos de edição. Nas primeiras investigações eu já senti a necessidade de filtrar algumas intenções de movimento, pensando unicamente no visual, porém minha proposta inicial era de deixar fluir o sentir. Sendo assim, empreguei o uso do tempo aliado às experimentações para ir moldando o próprio trabalho, como explica Passos (2014), na sua pesquisa sobre memória do corpo.

Às vezes as regras e os limites são impostos pelo próprio material a ser trabalhado, como as leis físicas do som, da cor, da gravidade ou do movimento. Outras regras são inerentes ao estilo ou às convenções sociais adotadas pelo artista. Na dança e no teatro, por exemplo, onde o corpo do artista está presente na obra, os limites são mais óbvios já que o corpo é ao mesmo tempo o motivo, o instrumento, o campo de atuação e a própria obra de arte. (PASSOS, 2014 p.8)

Tais limites, citados por Passos, foram se mostrando no decorrer do processo, sendo em alguns momentos subjetivos, envolvendo inspirações e pirações, como também em outros mais técnicos, como a definição do formato de vídeo, ou para onde o mesmo seria destinado. Embora estivesse sendo criado em meio a uma atividade ligada a um festival para ser exibido em uma mostra de artes, optei por gravá-lo na vertical, para ser apreciado em uma perspectiva diferente das telas horizontais, pensado para ser visto em aparelhos móveis, e disponibilizá-lo através do instagram, uma das redes sociais mais usadas nesse recorte temporal.

Estragos então, é uma reflexão em movimento, um exercício configurado para a tela e direcionado para as redes, onde compartilho meu estado atual, após e durante a “digestão” de inúmeros atravessamentos, sejam eles positivos ou negativos. Pensado, gravado e editado em casa, a obra traz unicamente um cenário, onde me desdubro, me reinvento e me esvaio para a tela e todos os seus espectadores.

Figura 12 - Sequência de imagens, 2021. *Estragos*.



Fonte: Acervo pessoal do autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos aqui realizados só se tornaram possíveis por consequência de muitas contribuições, sejam elas em formato prático e tecnológico, como os feitos científicos do século XIX, de modo estético e político, tal qual os questionamentos dos artistas revolucionários dos anos 1970, ou de modo acadêmico, como nas muitas referências bibliográficas deste trabalho.

É importante citar que as problemáticas aqui investigadas não se findam nesse ponto. Como dito no trecho de introdução, minha pretensão consistia em colaborar com a discussão e a evolução dos saberes relacionados à videodança. Essas questões levantadas tendem a servir como base para outros acontecimentos, podendo se desdobrar em outras pesquisas, obras artísticas, oficinas de criação, dentre inúmeras outras possibilidades na qual me sinto inquietado a abordar.

No decorrer da pesquisa é possível identificar uma questão relevante: a história da dança em contato com o audiovisual tende a estar atrelada ao desenvolvimento tecnológico desta área. Embora a dança, fora do contexto da videodança, não demonstre um apreço tão grande pela evolução tecnológica, dentro deste campo ela segue sendo completamente influenciada por esse progresso, reafirmando o quão potente essa relação de troca tende a ser.

Para além do recorte temporal utilizado no segundo capítulo deste trabalho, onde é levado em consideração também o atual momento pandêmico, pode-se observar que nos últimos anos a ligação entre dança, vídeo e tecnologia já vinha em ascensão, assim como afirma Vasconcellos (2012).

Deste modo observa-se que os termos *videodançar* e *videodançarino*, investigados em Oliveira (2009), de certa forma seguem presentes, sendo utilizados de maneira direta e indireta, mostrando a potência destes contatos e hibridações desenvolvidos com o tempo. Fator que contribui com o arte-fazer da dança para além dos formatos investigados neste trabalho, pois, assim como afirma Brooks:

Para que a dança continue, nas suas muitas formas, tanto em espetáculos ao vivo quanto nessas muitas telas, é responsabilidade nossa produzir as obras que esse extenso público irá apreciar, porque ambas – a dança que assistimos ao vivo e a que assistimos nas telas-, merecem ser vistas. (BROOKS, 2006. p.17).

ANEXO (OBRAS ANALISADAS)***a-tempo:***

Criador/Intérprete: *Victor Marinho*

Fotografia e Direção de imagem: *Monique Ferreira*

Edição e montagem: *Victor Marinho*

Trilha sonora: *Mr Eazi & Major Lazer feat. Nicki Minaj & K4mo - Oh My Gawd*

Disponível para apreciação em: <https://youtu.be/ExhXT1-LGWc>. Acesso em 09 de ago. 2021

Estragos:

Criador/Intérprete: *Victor Marinho*

Fotografia e Direção de imagem: *Victor Marinho*

Edição e montagem: *Victor Marinho*

Trilha sonora: Biz - Mirage I Arabic Trap Mix

Disponível para apreciação na rede social instagram em: https://www.instagram.com/tv/CPZV68Bl8jt/?utm_medium=share_sheet. Acesso em 09 de ago. 2021

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELTING, Hans. Por uma antropologia da imagem. **Concinnitas**. Ano 6, vol. 1, n° 8, julho, 2005.

BIANCHINI, Henrique. **O nome “Hip Hop Dance”**. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yhUvgpKE_DQ&t=671s . Acesso em 09 de Ago. 2021

BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). SELEÇÃO OFICIAL 2020. **Site Dança em foco**. Disponível em: <http://dancaemfoco.com.br/> . Acesso em 06 de ago 2021.

BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). PROJETO. **Site Dança em foco**. Disponível em: <http://dancaemfoco.com.br/projeto/> . Acesso em 06 de ago 2021.

BROOKS, Virginia. De Méliès ao streaming vídeo: um século de imagens móveis da dança. *in*: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Dança e Tecnologia**. Dança em foco, v.1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.. p. 9-17.

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. *In*: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 75- 114.

CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. *In*: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Dança na tela**. Dança em foco, v.4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria: Oi Futuro, 2009. p. 28-34.

CERIANI, Alejandra. Projeto webdança: uma coreografia do gesto digital. *In*: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 283- 310.

CERVERÓ, Luís. Bodysnatchers: apontamentos para uma história da dança (ou o corpo representado) no videoclipe. *in*: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Entre imagem e movimento**. Dança em foco, v.3. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria: Oi Futuro, 2008. p. 44-54.

Deren, Maya. **Essential Deren: Collected Writings on Film**. Nova York: Documentext, 2008.

JORDAN, Pierre. Primeiros contatos, primeiros olhares. *in*: **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, NAI-UERJ, Rio de Janeiro, 1995 - N. 1 - p. 11 a 22.

KILDERY, Jorge Eduardo de Souza Santos. ((((**ELÉGÛN**)))) **UM CORPO DESTERRITORIALIZADO PELO TRÂNSITO**. 2015. Monografia - Curso de Licenciatura em Dança. Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2015.

MELO, Ailce Moreira de. **Nexos da videodança: a construção dramaturgica em Maxixe**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Artes Visuais, Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2014.

NUNES, Ana Paula. **CINEMA, DANÇA, VIDEODANÇA (entre-linguagens)**. 2009. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, UFF, Niterói/RJ, 2009.

OLIVEIRA, Ana Carolina Moura De. **VIDEODANÇAR. UM VERBO POSSÍVEL.: Uma proposta metodológica para o ensino da videodança**. 2009. Monografia - Curso de Licenciatura em Dança, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009.

PASSOS, Juliana Cunha. **Corpo-memória, discursividade e processos criativos em dança**. Córdoba-Argentina, 2014.

RIBEIRO, Ana. CARDOSO, Ricardo. **Dança de rua**. Campinas, SP; Editora Átomo, 2011.

ROSENBERG, Douglas. Notas sobre a dança para a câmera e manifesto. *in*: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Dança e Tecnologia**. Dança em foco, v.1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006. p. 22-28.

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte midiática. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (org). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 115-150.

SALLES, Felipe. **Manual de Fotografia e Cinematografia Básica**. Site Mnemocine. Disponível em: http://www.mnemocine.com.br/download/manual_introd_cap1_hist.pdf. Acesso em 01 de ago. 2004.

SANTANA, I. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital (edição trilingue) In: **Dança em foco. Dança e Tecnologia**. Org.: P. Caldas, L.Brum. RJ: Inst.Telemar. 2006. Vol.1 pp-29-37 ISBN 85-99247-06-9.

TAVARES, Carlos Gonçalves. **VÍDEOCORPORICIDADE – Experimentações em videodança**. 2019. Tese (Doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes) - Universidade do Algarve, 2019.

TOMAZZONI, Airton. Um baile mudo: a dança no cinema pré-sonoro. *In*: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 51- 74.

TRINDADE, Mauro. Entre – A videodança e os gêneros da arte. *in*: BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Dança na tela**. Dança em foco, v.4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria: Oi Futuro, 2009.. 35-37

VASCONCELLOS, Jaqueline. **CONFIGURAÇÕES CONTRA-HEGEMÔNICAS PARA MODOS DE DIFUSÃO DE DANÇA E VIDEODANÇA NA AMÉRICA LATINA: PERSPECTIVAS EM MOVIMENTO.ORG.** (121) f. il. 2012. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Dança. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.