

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
Mestrado

ALESSANDRA LIOTTO KIRCHER

**PROPOSTAS COMPOSITIVAS PARA ESTABELEECER RELAÇÕES ENTRE OS
CORPOS QUE OPERAM NA CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA**

Porto Alegre

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

Mestrado

ALESSANDRA LIOTTO KIRCHER

**PROPOSTAS COMPOSITIVAS PARA ESTABELECEM RELAÇÕES ENTRE OS
CORPOS QUE OPERAM NA CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Mônica Fagundes Dantas

Porto Alegre

2019

CIP - Catalogação na Publicação

Kircher, Alessandra Liotto
PROPOSTAS COMPOSITIVAS PARA ESTABELEECER RELAÇÕES
ENTRE OS CORPOS QUE OPERAM NA CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA /
Alessandra Liotto Kircher. -- 2019.
139 f.
Orientadora: Mônica Fagundes Dantas.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,
2019.

1. Videodança. 2. Dança. 3. Vídeo. 4. Composição
coreográfica. 5. Propostas Compositivas. I. Dantas,
Mônica Fagundes, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família por todo o suporte, incentivo, carinho, paciência, amor e apoio em tudo que realizo e acredito.

Agradeço aos bailarinos e colaboradores presentes nesta pesquisa que embarcaram nas propostas e na criação, realização e produção da videodança.

Agradeço aos professores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas pela transmissão e compartilhamento de saberes e experiências na vida acadêmica e artística.

Agradeço o Campus ESEFID e o Departamento de Artes Dramáticas por cederem espaço para as criações, ensaios e gravação da videodança da pesquisa.

Agradeço à minha orientadora Mônica Dantas pela acolhida, oportunidades, ensinamentos, paciência, palavras e por acreditar neste trabalho.

Agradeço aos professores Airton Tomazzoni, Carlise Scalamatto, Luciana Paludo e Suzane Weber pelos apontamentos e contribuições para a pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo descrever, refletir e analisar os efeitos de duas propostas compositivas e formativas no processo de criação da videodança *Encontros*. As propostas elaboradas para este estudo foram intituladas de *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*, tendo como intuito estabelecer relações e o trânsito de funções entre os corpos que operam na criação em videodança. Este trabalho tem natureza qualitativa e caráter descritivo a partir da aplicação das propostas compositivas, sendo estas suporte para uma produção em videodança, onde a teoria e a prática dialogam a todo o instante sendo descritas a elaboração da temática da obra, os relatos dos processos e etapas de produção, seguidas dos depoimentos dos participantes. Pretende-se com esta pesquisa contribuir para a criação, produção e avanço do conhecimento em videodança, sob o viés de investigar os efeitos destas propostas tanto como recurso compositivo como ferramenta para compreensão do trabalho em conjunto nesta arte.

Palavras-chave: Videodança; Composição coreográfica; Propostas Compositivas; Dança; Vídeo;

ABSTRACT

This research aims to describe, reflect and analyze the effects of two compositional and formative proposals in the process of creating *Encontros* videodance. The proposals elaborated for this study were entitled *Perceptive Practice for a careful look* and *Experience with the camera*, aiming to establish relationships and the transit of functions between the bodies that operate in the creation of videodance. This work has qualitative nature and descriptive character from the application of compositional proposals, which are support for a production in video dance, where theory and practice dialogue all the time being described the elaboration of the theme of the work, the reports of processes and production stages, followed by the participants' statements. This research aims to contribute to the creation, production and advancement of knowledge in videodance, under the bias of investigating the effects of these proposals both as a compositional resource and as a tool for understanding the work together in this art.

Keywords: Videodance; Choreographic composition; Compositional proposals; Dance; Video;

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Funções na videodança	47
Quadro 2. Elementos da primeira proposta compositiva	48
Quadro 3. Dispositivos	48
Quadro 4. Planos de câmera.....	54
Quadro 5. Movimentos de câmera	56

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Câmera Canon Dslr EOS Rebel T5i com Lente 18-55mm	65
Figura 2. Dia 1 do Laboratório Criativo.....	66
Figura 3. Dia 1 do Laboratório Criativo.....	67
Figura 4. Dia 2 do Laboratório Criativo.....	71
Figura 5. Dia 2 do Laboratório Criativo.....	72
Figura 6. Dia 3 do Laboratório Criativo.....	75
Figura 7. Dia 3 do Laboratório Criativo.....	75
Figura 8. Dia 3 do Laboratório Criativo.....	76
Figura 9. Caminhada para reconhecimento do espaço.....	78
Figura 10. Exercício da escuta.....	78
Figura 11. Mapeamento corporal.....	79
Figura 12. Caminhada pelo espaço direcionando o olhar a determinadas partes do corpo dos outros performers.....	79
Figura 13. Formação de duplas e momento de experimentações de movimentos do olho-câmera em relação ao corpo-dança; função coreógrafo-videomaker.....	80
Figura 14. Demonstração do plano geral e aberto.....	81
Figura 15. Experimentação do plano americano.....	81
Figura 16. Experimentação do plano fechado.....	82
Figura 17. Experimentação de Movimentos de Câmera.....	82
Figura 18. Zoom in no arquétipo Mediador.....	86
Figura 19. Combinações.....	87
Figura 20. Gravação do solo do arquétipo Ansiosa.....	87
Figura 21. Combinações com o iluminador.....	87
Figura 22. Sugestões, conversas e trocas entre a proponente e os bailarinos.....	88

Figura 23. Bailarinos sugerindo o enquadramento da câmara de acordo com o movimento e iluminação.....	88
Figura 24. Comparação de bastidores e plano de câmara utilizado.....	89
Figura 25. Comparação de bastidores e plano de câmara utilizado.....	89
Figura 26. Gravação parte externa do solo do Distraído.....	90
Figura 27. Gravação da parte externa do solo da Ansiosa.....	91
Figura 28. Plano conjunto dos deslocamentos do intérprete pelo espaço.....	91
Figura 29. Plano Plongé.....	92
Figura 30. Plano fechado.....	92
Figura 31. Plano Americano.....	92
Figura 32. Plano Aberto.....	93
Figura 33. Plano Médio.....	93
Figura 34. Gravação da parte externa do solo da Incompreendida.....	94
Figura 35. Gravação do duo do Mediador e o Imaginário.....	95
Figura 36. Performer Letícia gravando o duo do Mediador e o Imaginário.....	95
Figura 37. Plano Geral.....	96
Figura 38. Plano Plongé.....	96
Figura 39. Plano Americano.....	97
Figura 40. Plano Geral.....	97
Figura 41. Plano Aberto.....	98
Figura 42. Plano Fechado.....	98
Figura 43. Sony Vegas Pro 14.0 – Timeline.....	100
Figura 44. Take do duo sem e com efeito Chroma Keyer sob a cor verde.....	104
Figura 45. Solo da Ansiosa sem e com o efeito Chroma Keyer sob a cor vermelha.	105
Figura 46. Imagem da primeira parte da edição finalizada.....	108
Figura 47. Imagem da segunda parte da edição finalizada.....	109

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. VIDEODANÇA: UMA ARTE DE RELAÇÕES	15
2.1. Do desejo da dança pela videodança	15
2.2. A dança e o vídeo	23
2.3. Aspectos poéticos e técnicos da videodança	28
2.4. Considerações sobre corpo, espaço e tempo	34
3. PROPOSTAS COMPOSITIVAS: <i>Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera.</i>	38
3.1. O estágio docente como meio de elaboração de propostas compositivas...39	
3.2. Prática perceptiva para um olhar atento.....42	
3.3. Vivência com a câmera	52
4. CRIAÇÃO DA VIDEODANÇA	58
4.1. PRÉ-PRODUÇÃO	58
4.1.1. Do roteiro	59
4.1.2. Escolha dos bailarinos	61
4.1.3. Relatos do Laboratório Criativo.....63	
4.2. PRODUÇÃO.....84	
4.2.1 Relatos da gravação da videodança	84
4.3. PÓS-PRODUÇÃO	99
4.3.1. Edição da videodança	99
4.4. ANÁLISE GERAL	111
4.4.1. Construção de poéticas: restringir, escolher, formar..... 111	
4.4.2. Efeitos das Propostas Compositivas..... 113	
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	118
7. ANEXOS	122
7.1. ANEXO I.....	122
7.2. ANEXO II.....	130
7.3. ANEXO III.....	134
7.4. ANEXO IV	137
7.5. ANEXO V	138

1. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa lança um olhar para as possíveis relações entre os corpos que operam na criação em videodança. Sendo assim, esse estudo se propõe a elaborar propostas compositivas e formativas que possibilitem que os artistas envolvidos possam transitar entre diferentes funções, contribuindo para o desenvolvimento e expansão de poéticas em videodança.

Para tanto, foram elaboradas duas propostas compositivas denominadas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*, pensadas e desenvolvidas a partir da disciplina do estágio docente intitulada “Tópicos especiais em Dança V – Videodança” no curso de Licenciatura em Dança da UFRGS. A partir da aplicação das duas propostas, buscou-se analisar os efeitos destas tanto como recurso compositivo quanto como ferramenta para compreensão do trabalho em conjunto na videodança.

Como corpus de análise dessa pesquisa foi produzida uma videodança especialmente para essa investigação, intitulada *Encontros*.

A pesquisa se encaixa na linha de pesquisa de “Processos em Criação Cênica” por investigar os corpos criadores da videodança a partir da elaboração de propostas compositivas e formativas que enfatizem e tornem compreensível corporalmente a relação e o trânsito entre as funções de coreógrafo, videomaker e câmera. Busca-se, portanto, valorizar a construção de procedimentos que favoreçam formas colaborativas de criação em videodança. A presente pesquisa tem natureza qualitativa e caráter descritivo. Seguindo a proposição de LANCRI (2002), esse estudo se caracteriza como uma pesquisa em arte, situando o seu ponto de partida na prática artística da pesquisadora, com os questionamentos que ela traz e as problemáticas que ela suscita. Neste estudo a prática e a teoria estão atuando juntas. É sentida a importância de colocar em discussão aspectos do processo criativo envolvendo a linguagem técnica do mundo audiovisual – recursos e equipamentos necessários para planejar, criar e fazer um vídeo - para uma ampliação do entendimento e das estratégias compositivas nessa forma de arte.

Esse estudo se justifica inicialmente por questionar os corpos que criam na videodança. O corpo que dança para a câmera (o do coreógrafo), o corpo que captura as imagens dançadas para o vídeo (o do videomaker) e o corpo objeto (o da câmera). O questionamento que veio à tona foi a partir de estudos, teorias e práticas desenvolvidas sobre a videodança, com a seguinte pergunta: Como tornar compreensível corporalmente a importância do trabalho em conjunto entre o corpo que dança para a câmera e o corpo que captura as imagens dançadas, juntamente com a câmera, para a construção da poética da videodança? Quais procedimentos permitem estabelecer relações e trânsito entre esses corpos? Os papéis exercidos, de coreógrafo e de videomaker podem ocorrer de forma fluída e intercambiante?

No texto sobre “A arte da pesquisa em artes: Traçando práxis e reflexão”, a autora Kathleen Coessens (2014) explica que a abordagem teórica nas artes é estabelecida e construída a partir da própria prática artística, não podendo ser desvinculadas, e assim compreende que:

As conexões entre os passos que um artista toma, a reflexão sobre a própria prática e as suas trajetórias, seus materiais, seu conhecimento oculto, bem como as – muitas vezes implícitas – relações com outras artes e em um contexto mais amplo, formam uma espécie de método, uma maneira de fazer que então gera o próprio “conhecimento artístico” (COESSENS, 2014, p. 8).

Assim, essas perguntas são um acumulado de conexões decorrentes da atuação como artista que pesquisa, estuda e produz videodanças, instigando a querer construir uma maneira de elaborar propostas compositivas e formativas que desenvolvam uma compreensão, através de uma experiência corporal, de como esta arte opera. Que relações podem ser construídas “no” e “entre” o corpo de realizadores da videodança e o corpo de quem quer experimentar e criar nessa forma de arte contemporânea?

Entendo a temática da presente pesquisa como uma conjunção de ideias que fomentam uma ação de pesquisa. Através das experiências e trabalhos desenvolvidos na videodança, dentro e fora do campo acadêmico, surgiu a vontade de realizar propostas compositivas e formativas que proporcionem uma experiência corporal para o coreógrafo e o videomaker compreenderem, através de procedimentos que estabeleçam uma relação e trânsito entre estes performers, o trabalho em conjunto que pode haver na criação de uma videodança. Segundo as definições sobre esta arte que une dança e vídeo, na videodança o ato criativo deve ser pensado em conjunto

pelo coreógrafo e videomaker para construir a sua poética. A criação de uma videodança não é um simples registro de uma coreografia seguida de uma edição. Na videodança, coreógrafo e videomaker elaboram em conjunto procedimentos e pensamentos sobre esse fazer. Conforme a afirmação de Matheus Rocha (2007):

O videomaker também é coreógrafo, porque está construindo a dança por meio de uma linguagem que é cinematográfica. E o coreógrafo é também videomaker, uma vez que estarão juntos na montagem (ROCHA apud FAGÁ, 2007, p. 24).

Nas propostas compositivas pensadas para essa pesquisa para criar em videodança, o intuito é promover uma experiência corporal que construa um entendimento da relação e do trânsito entre as funções exercidas nessa forma de arte no corpo, tanto do coreógrafo quanto do videomaker. É importante ressaltar que não só o bailarino dança para a câmera, como também o videomaker dança junto ao operá-la. Por isso, nessa forma de arte é possível designá-los como performers da videodança. A utilização do termo performer para representar os papéis de coreógrafo e videomaker, que vem de áreas distintas, pode ser explicado conforme Peres (2008):

Quando definimos performer, falamos de um artista polifônico, capaz de usar várias técnicas para expressar seus pensamentos. Historicamente, a palavra diz respeito a um artista que utiliza diferentes linguagens para construir seus discursos e materiais. Geralmente, este performer é responsável por produzir todos os elementos artísticos e inserir seu corpo neste processo (PERES, 2008, p. 21).

Sendo assim, tanto videomaker quanto os artistas da cena – coreógrafo, bailarino e ator – quando experimentam e produzem criações unindo variadas técnicas como forma de expressão, se tornam performers por criar outros jeitos de se expressar tanto corporalmente quanto através dos recursos tecnológicos da imagem ou da cena. Portanto, o bailarino e ator podem ser videomaker e/ou coreógrafo, o videomaker pode ser ator e/ou bailarino, o videomaker pode ser coreógrafo e vice-versa, dentre variadas possibilidades. Tudo isso é possível quando estes performers buscam estudar e experimentar diferentes linguagens artísticas, sabendo das particularidades de cada uma, de como agregá-las e de como transitar entre diferentes funções.

O termo performer é utilizado por Márcia Strazzacappa (1997) no seu texto “As técnicas corporais e a cena” para designar o artista cênico, e ainda ressaltava como o uso dessa expressão compreende variadas interpretações em diferentes lugares e métodos de estudo das técnicas do corpo. A autora discorre sobre as técnicas

corporais a serviço do homem e não apenas vinculado à performance, porém enfatiza em seu trabalho as técnicas corporais que “foram desenvolvidas exclusivamente para a cena, para o artista cênico, para o performer” (STRAZZACAPPA, 1997, p. 164). Sobre o emprego do termo artista cênico, Márcia justifica:

“Definimos o artista cênico como aquele cuja obra não é um objeto exterior a ele, mas está nele próprio. Em outras palavras, é aquele que traz em seu próprio corpo o resultado de sua arte. A percepção de que o corpo do artista cênico é, ao mesmo tempo, o agente e o produto de sua obra de arte conduziu a esta conscientização de que o desenvolvimento de um trabalho corporal interfere no resultado final da obra cênica, mesmo apoiando-se em outros recursos (instrumentos musicais, objetos cênicos, multimídia, etc)” (STRAZZACAPPA, 1997, p. 163).

A partir dessas reflexões, a pesquisa tem como objetivo analisar os processos do laboratório criativo, a produção e a edição da videodança *Encontros* realizada a partir desses procedimentos compositivos, a fim de compreender como a utilização das duas propostas compositivas contribui para o entendimento da relação criativa e colaborativa entre eles e como essa experiência intervém no resultado da obra. Interessa também observar se o que é proposto como trabalho e pensamento em conjunto entre o coreógrafo e videomaker pode ser perceptível na obra de videodança.

A partir desta produção, tem-se a intenção de que estas propostas compositivas possam ser utilizadas como ferramentas de composição para qualquer artista da cena e das tecnologias da imagem (seja em vídeo, audiovisual ou projeção).

Para a realização desta pesquisa foram convidados quatro bailarinos para integrar colaborativamente na construção da videodança *Encontros*, participando de todos os processos desde a experiência com as duas propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*, laboratórios criativos, gravação até o fechamento da edição da videodança.

Os laboratórios de criação foram realizados nas dependências do Campus ESEFID da UFRGS, com duração de aproximadamente quatro horas. As gravações da videodança também foram realizadas no campus ESEFID e no Departamento de Artes Dramáticas da UFRGS. O elenco assinou o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) e termo de concessão de imagens.

No capítulo dois dessa pesquisa abordo e argumento sobre o desejo e interesse da dança em criar videodanças, citando os principais realizadores e me

colocando também como parte desse cenário que se aventura a criar nesta arte contemporânea. Após apresento uma breve contextualização de como as áreas da dança e do vídeo surgiram e passaram a se interligar, dialogar, relacionar e se unir para criar uma nova forma artística, a videodança. Em seguida, explano os aspectos característicos, técnicos e poéticos da videodança e de cada área artística que atua nela, como a dança e o vídeo. No último subcapítulo faço uma análise comparativa verificando as diferenças intrínsecas em cada área que compõe a videodança, realizando considerações acerca das questões de corpo, espaço e tempo que envolvem esse fazer artístico.

No capítulo seguinte são apresentadas as propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* que embasam esta pesquisa, com procedimentos que proporcionem uma experiência corporal aos performers e que estabeleçam relações com a noção de trabalho em conjunto e o trânsito entre coreógrafo, videomaker e câmera, no corpo e no olhar, visando uma poética em videodança. Neste momento explico a importância da experiência do estágio docente, ocorrido na disciplina de “Tópicos em Dança V – Videodança” ministrada no curso de Licenciatura em Dança da UFRGS, como um espaço propiciador na construção e no desenvolvimento de duas propostas compositivas, para pensar o corpo do coreógrafo e do videomaker na sua relação criativa em videodança.

Como parte do processo criativo, no capítulo quatro, será apresentado como se deu a criação, pré-produção, produção e pós-produção da videodança expondo as imagens/ideias, inspirações geradoras para a construção do roteiro, a escolha dos bailarinos a fazer parte da pesquisa e a definição dos personagens dos bailarinos pensados a partir da temática da obra. Em seguida, a descrição dos relatos dos dias dos laboratórios criativos e dos dias da gravação da videodança realizados com os bailarinos, com a aplicação das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* resultando na criação conjunta da obra em videodança *Encontros*.

No quinto capítulo analiso os efeitos das propostas compositivas como recurso compositivo e ferramenta para a compreensão do trabalho em conjunto entre os performers nos processos que envolveram a realização da videodança produzida pela

proponente da pesquisa com os bailarinos, para assim refletir como essas propostas podem contribuir para o campo da videodança como recurso de criação e no trabalho colaborativo entre coreógrafos e videomakers, assim como com demais artistas da cena contemporânea. Todo esse processo se entrelaça a teorias sobre videodança, composição coreográfica, linguagem audiovisual e trabalho colaborativo.

2. VIDEODANÇA: UMA ARTE DE RELAÇÕES

Na primeira parte deste estudo apresento uma breve reflexão sobre o desejo da dança de criar para o suporte da câmera e fazer videodanças, trazendo as principais referências de artistas que possuem esse interesse. Nos subcapítulos seguintes explano uma contextualização sobre a dança e o vídeo até chegar à arte da videodança em seus aspectos poéticos e técnicos, para assim, realizar considerações de como operam as questões de corpo, espaço e tempo que envolvem essas duas áreas artísticas.

2.1. Do desejo da dança pela videodança

De onde surge o desejo da dança pela videodança? De onde veio o interesse? O que levou os artistas da dança a criarem para um “novo palco”? Existe atravessamento de funções na videodança? O videomaker tem uma bagagem em dança ou o coreógrafo um conhecimento no audiovisual? Os papéis exercidos nessa arte são intercambiantes?

A partir das obras criadas pela coreógrafa, bailarina e cineasta Maya Deren, as formas de pensar a dança para a tela do vídeo foram redimensionadas, no sentido de possibilidades que o suporte da câmera pode apresentar ao filmar o corpo em movimento. Considerada pioneira da videodança, de pensar as relações corpo e câmera, décadas depois esta arte se firmou e foi experimentada por outros artistas da dança, assim como mostra Cerbino (2011):

Os trabalhos posteriores aos de Deren, como os de Merce Cunningham, Anne Teresa de Keersmaecker, Wim Vanderkeybus, Analívia Cordeiro, Alexandre Veras Costa e Paulo Caldas, entre vários outros, ampliaram as possibilidades antes propostas de cortes, planos e closes, em que a diversidade de experimentações do enquadramento do movimento transformou a relação corpo-câmera em outro fazer artístico (CERBINO, 2011, p. 3248).

A videodança surge no contexto da dança pós-moderna, nos Estados Unidos na década de 1970, com o bailarino e coreógrafo americano Merce Cunningham, que transitou da dança moderna para a dança pós-moderna, trazendo inovações para as relações da dança com a tecnologia, onde Spanghero (2003) explica que ele adaptou

e criou danças para as telas de cinema e vídeo. E nessa mesma década, Brum (2006) afirma que Cunningham trabalhou a videodança com dois videomakers na época, que foram Charles Atlas e Elliot Kaplan. Um dos trabalhos mais relevantes de videodança do coreógrafo, por sua forma inovadora de criação é *Points in space* (1986), como afirma Denise da Costa Oliveira Siqueira (2002):

Enquanto vários coreógrafos fizeram trabalhos para o palco e depois os adaptaram para a câmera, Cunningham inverteu esse processo com peças como *Points in space*, criada para a câmera e dirigida por Elliot Caplan, em 1986. Depois, o coreógrafo adaptou a obra para o palco, excluindo o solo que ele mesmo faz no vídeo (SIQUEIRA, 2002, p. 68).

Já nos anos 80, na Bélgica, conforme Brum (2006) a “famosa coreógrafa Anne Teresa De Keersmaeker, diretora do grupo *Rosas*, criou uma obra com o famoso cineasta Peter Greenaway e outras com o músico e cineasta Thierry De Mey” (BRUM, 2006, p. 1). O grupo DV8, dirigido pelo inglês Lloyd Newson caracteriza-se por criar “danças para o palco que depois são recriadas para a tela” (SPANGHERO, 2003, p. 39). Entre as criações em videodança do grupo estão as obras *My Sex, Our Dance* (1986) dirigido por David Hinton e *Strange Fish* (1992), também produzido pelo mesmo diretor.

Também ocorreu a obra em videodança *Roseland*, nos anos 90, do coreógrafo belga Win Vandekeybus, sendo considerado “um clássico na moderna videodança” (SPANGHERO, 2003, p. 40). Na construção da história da videodança outros artistas foram referências na criação dessa forma de arte, como aponta Leonel Brum (2006) os coreógrafos Phillippe Decouflé, Angelin Preljocaj, Suzane Linke, Meg Stuart, Mats Ek, Sylvie Gullem, e o cineasta Cyril Collard” (BRUM, 2006, p. 2).

No contexto da videodança do Brasil a pioneira foi a bailarina, artista visual, videomaker e coreógrafa Analívia Cordeiro que é famosa pela videodança *M3x3* (1973), Brum (2017) nos informa que essa obra foi gravada pela TV Cultura, ao vivo, em São Paulo, no ano de 1973 e nos evidencia que:

Nesse vídeo pode ser observado um procedimento que seria adotado como prática em todos os trabalhos posteriores da coreógrafa: a investigação dos movimentos nos corpos dançantes (BRUM, 2017, p. 138).

Outras referências brasileiras na produção de videodanças são Paulo Caldas, bailarino e coreógrafo idealizador do *Festival Internacional de Vídeo & Dança: Dança*

em foco, sendo também diretor do evento, e Alexandre Veras Costa que atua na área audiovisual e desenvolve pesquisas e produções na área da videodança.

No contexto do Rio Grande do Sul temos artistas pesquisadores que vem na videodança formas e possibilidades para pensar essa forma de arte propondo seus modos de operação e criações advindas desta pesquisa como Julia Ludke e Daniel Aires. Estes artistas-pesquisadores realizaram seus trabalhos de mestrado no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFRGS, cada um com um enfoque e modos de operar na arte da videodança (LUDKE, 2015; AIRES, 2018).

O trabalho de Julia Ludke tinha como título de pesquisa *Corpos que videodancam: um convite ao looping*, que tinha como objetivo “observar, compreender e analisar aspectos do conhecimento incorporado na relação construída entre os corpos dos bailarinos e a câmera” (LUDKE, 2015, p. 6) apresentando o processo criativo da videodança produzida *Experimento Looping* (2015)¹. Nessa pesquisa a bailarina analisava a questão dos “corpos videodançantes” onde havia a participação de dois bailarinos para transformar as ações de gravar e dançar no ato de videodançar. Isso se deu com a utilização de uma câmera GoPro inserida em uma estrutura de metal, em forma semelhante a um volante, para que os bailarinos manuseassem e se relacionassem com a câmera ao realizar uma coreografia.

O bailarino e pesquisador Daniel Aires em seu estudo tratava da criação em dança com mediação tecnológica, onde ele observava os procedimentos de criação em videodança analisados a partir do olhar do artista Gustavo Gelmini² e também relatava o processo de criação da sua produção de videodança chamada *Alegoria do Veado Ferido* (2018)³. Nessa pesquisa atuei como bailarina do vídeo junto ao próprio pesquisador e outros bailarinos participantes, onde o videomaker foi um aluno e bailarino do curso de Licenciatura em Dança da UFRGS que tem experiência com câmeras e edição de vídeo, e pude estar por dentro das inspirações e ideias que geravam a temática da videodança. Neste estudo há a “elaboração do princípio de contaminação entre corpo, dança e tecnologia como instrumento pertinente à criação em videodança” (AIRES, 2018, p. 5).

¹ Link da videodança *Experimento Looping*: <https://www.youtube.com/watch?v=ITCn4GLscTQ>

² “Gustavo Gelmini é diretor da Cia Gelmini de Videodança, atualmente como sede na Vila do Largo em Laranjeiras no Rio de Janeiro. Gustavo dirige um espaço de criação de videodanças em uma pesquisa que contempla tanto sua formação acadêmica em Cinema quanto sua vivência em Dança” (AIRES, 2018, p. 38).

³ Link da videodança *Alegoria do Veado Ferido*: <https://www.youtube.com/watch?v=grQJzpTv5t0>

Partindo do meu desejo por esta arte, o interesse pela videodança começou em estudos e trabalhos desenvolvidos sobre o tema durante a graduação do curso de Licenciatura em Dança na UFRGS. Porém, é importante relatar aqui as origens do gosto pela dança e pelo vídeo para compreender como o gosto por essas duas áreas artísticas saíram do plano de estudo e amador para ir para o plano profissional e de pesquisa. Para explicar minhas primeiras relações com a dança e o vídeo cito a fala de Pina Baush traduzida por TAVARES (2017) no texto “O que me move” para explanar nas próximas linhas o que foi determinante para haver o interesse na videodança e pela vontade em elaborar propostas compositivas para criar nesta arte:

Quando eu olho para trás, para minha infância, juventude, meu tempo de estudante e meu tempo como bailarina e coreógrafa – então eu vejo imagens. Elas são cheias de sons, cheias de aroma. E, claro, cheias de pessoas que foram e são parte da minha vida. Essas memórias pictóricas do passado insistem em voltar e procurar por lugar. Muito do que eu vivi quando criança tomou lugar outra vez muito tempo depois no palco (BAUSH apud TAVARES, 2017, p. 11).

Do ato de rememorar o gosto pela dança e pelo vídeo, a partir da fala de Pina Baush, percebi que muito do que fazia quando criança e adolescente, das experiências que tive relacionadas a arte, especificamente com a dança e o vídeo, ou que no momento nem estavam tão vinculadas, tomaram lugar no palco e na tela. Desde a infância minha relação com a câmera e com a dança ocorreu bem cedo. A câmera, ou melhor, a filmadora, operada por meus pais desde meus primeiros meses de vida até a adolescência, servia para registrar diversos momentos meus e de outras pessoas que faziam e fazem parte do meu círculo familiar, de amigos e também de registros da minha trajetória dançante nos palcos.

Antes mesmo de conhecer uma técnica de dança, eu já dançava pela casa e para a câmera. A sala de casa era como um templo onde eu ligava uma música no som e me movimentava criando situações e modos de interpretar conforme a melodia, e isso fiz por muito tempo. Eu sempre tive a característica de ser muito observadora e ao mesmo tempo muito imaginativa e com gosto de criar, talvez por assistir muito a filmes quando criança, novelas infantis musicais e videoclipes dos anos noventa e dois mil, eu reproduzia o que via na sala de casa. Lá era o lugar onde eu dançava e reproduzia tudo que tinha visto e gostava, e tinha, quase sempre, como espectadora

e videomaker desses movimentos, pode se dizer até como diretora “artística”, minha mãe.

As primeiras aproximações com a dança começaram quando eu tinha cinco anos de idade, com a técnica do ballet clássico. Aos oito anos de idade, retornei ao ballet e continuei os estudos até adquirir minha formação, em 2009. Durante minha trajetória como bailarina também tive algumas experiências com sapateado, dança contemporânea e o jazz. Nesse percurso, ao realizar o ensino médio tive meu primeiro contato com registro e edição de vídeos, com quinze anos de idade. A partir de um trabalho da disciplina de inglês em que os grupos da turma tinham como trabalho do trimestre a realização de um vídeo com a tradução da música, o grupo em que estava inserida decidiu fazer uma remontagem do videoclipe Thriller, do Michael Jackson, realizando a coreografia. Propus-me a editar o trabalho e, a partir desse momento, me encantei pela edição de vídeos por ser um software que permite possibilidades diversas para manipular som e imagem, além de visualizar que poderia coreografar também no editor de vídeo. Na mesma idade que passei a me aventurar na edição, ganhei uma filmadora de aniversário e assim passei a fazer muitos videoclipes, curtas e longas-metragens amadores, onde reunia amigos e familiares que embarcavam comigo nas propostas que lançava. Foi quando vi que adorava filmar, editar vídeos e ainda dirigir cenas.

Durante o curso de dança, fora citado em uma disciplina sobre a arte da videodança. Essa arte me instigou por unir duas áreas que adorava criar, produzir e experimentar, como a dança e o vídeo. Na disciplina de “Composição Coreográfica I”, ministrada pela Prof^a. Dra. Flávia Pilla do Valle, foi abordada a videodança a partir de um texto com breves informações e após ela apresentou para a turma exemplos de trabalhos em videodança como do grupo DV8 com a obra *Cost Of Living* (2004), a videodança do bailarino, coreógrafo e videomaker Diego Mac o *Pas de Corn* (2007)⁴ e do grupo Rosas de Anne Teresa de Keermaesker com a videodança *Rosas Danst Rosas* (1992)⁵. Já na disciplina de “Históricos-Culturais II” ministrada pela Prof^a. Dra. Luciana Paludo, na primeira aula ela questionou o que gostaríamos de aprofundar de estudos na área da dança, e assim, comentei meu interesse pela videodança. Mesmo a disciplina não abordando esta arte, por falta de tempo no cronograma, me juntei com

⁴ Link da videodança Pas de Corn: https://www.youtube.com/watch?v=l573mRwt_Cw

⁵ Link da videodança Rosas Danst Rosas: <https://www.youtube.com/watch?v=vtAGpAwjWsw>

o colega Cristiano Vieira que também tinha a mesma vontade de pesquisar esta arte. Foi então que participei pela primeira vez de um trabalho de videodança, intitulada *Hebrius*⁶, dirigida por Cristiano e com a participação de mais três bailarinos do curso de dança.

No decorrer do curso, na disciplina “Estudos Contemporâneos em Dança III”, a Prof^a. Dra. Bianca Scliar abordou sobre as relações da imagem com a dança e a performance, passando rapidamente sobre as relações do audiovisual, do cinema, do vídeo com a dança, porém não havia muito aprofundamento. Como trabalho final, a turma tinha de se reunir em grupos e criar uma videodança realizando após a filmagem e edição de vídeo e a escrita dos processos. A videodança tinha o nome de *Meiados* (2014)⁷.

O que muito senti falta sobre a abordagem da videodança foi de como ela realmente acontece, como criar para essa forma de arte e a curiosidade em saber como se dá o trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker. Sendo assim, surgiu a vontade de fazer a pesquisa do trabalho de conclusão de curso com esta temática e tive como orientadora a Prof^a. Dra. Luciana Paludo. A pesquisa tinha como título: *A composição coreográfica para a câmera: os processos de criação para o corpo na frente e atrás da câmera*.

Este trabalho foi feito a partir da temática da videodança com o intuito de compor coreografias para a câmera. Nele descrevi como ocorreu a experiência de coreografar para outro suporte, ou seja, para a tela do vídeo, relatando os desafios, descobertas e as relações entre as duas funções que exerci neste trabalho de pesquisa, nomeadas como as de criadora-intérprete-videomaker, na frente e atrás da câmera, com o trabalho *(In)Decisão* (2015)⁸, e como coreógrafa-videomaker, atuando somente atrás da câmera com o trabalho *Fuga* (2015)⁹. Além de fazer reflexões dessa experiência prática pessoal com as teorias e estudos voltados à videodança.

Após minha formação, nos anos de 2016 e 2017 realizei videodanças, tanto como criadora-intérprete-videomaker com a obra *Diálogos* (2016)¹⁰, quanto de coreógrafa-videomaker com a videodança *Boomer* (2017)¹¹. Constatando as diversas possibilidades compositivas que esta arte oferece.

⁶ Link da videodança Hebrius: <https://www.youtube.com/watch?v=8Qbflk7bP70>

⁷ Link da videodança Meiados: <https://www.youtube.com/watch?v=t4QA0YheTKE>

⁸ Link da videodança (In) Decisão: <https://www.youtube.com/watch?v=XzVgj02mOQ&t=3s>

⁹ Link da videodança Fuga: <https://www.youtube.com/watch?v=LOM95I56hF8>

¹⁰ Link da videodança Diálogos: <https://www.youtube.com/watch?v=4fsi7In4fR8>

¹¹ Link da videodança Boomer: https://www.youtube.com/watch?v=UeMFWjMio_I

O interesse em realizar esta pesquisa envolve também o meu desejo como bailarina, coreógrafa e videomaker, de investigar como tornar compreensível o trabalho em conjunto entre os performers da videodança, a partir da proposição de procedimentos que busquem estabelecer uma relação e trânsito entre coreógrafo, videomaker e a câmera.

Portanto, o desejo da dança pela videodança, também é o meu desejo e de outros muitos bailarinos que se aproximam cada vez mais das tecnologias do vídeo. Considero esta arte como uma emergência, um modo diferente de comunicar e expressar seu ponto de vista sobre a arte da dança e do vídeo para o mundo. Pode-se levar em conta sobre essa constatação o que aponta Louppe (2012) de que “conceber obras para filme ou vídeo tornou-se um projecto coreográfico como qualquer outro, frequentemente mais desafiante e livre do que a obra cénica” (LOUPPE, 2012, p. 323).

As associações que podem se fazer listando os nomes de artistas da dança que se interessaram e interessam pela videodança é de que é possível visualizar as variadas possibilidades de se criar nesta arte. Alguns optam por realizarem seus trabalhos em parceria com cineastas e/ ou videomakers. Já outros se aventuram na experimentação e produção da videodança sendo eles mesmos os bailarinos, videomakers e coreógrafos, onde tudo se relaciona. Identifico-me nesse último aspecto, como pesquisadora, bailarina, videomaker e coreógrafa, onde essas funções estão inter-relacionadas. Em certas ocasiões sinto vontade de coreografar e ser videomaker, de forma colaborativa com os bailarinos, os intérpretes-criadores, pensando junto a eles formas de movimentos, gestos e filmagem. Outras vezes tenho desejo por me colocar em produções onde opero como criadora-intérprete-videomaker, uma forma individual de experimentar as variadas possibilidades criativas que a arte da videodança oferece.

Os exemplos de artistas citados acima fazem supor que o desejo da dança em criar videodanças parte da vontade de mostrar e expressar o seu pensamento enquanto dança através do suporte do vídeo, apresentando ao espectador sua visão de arte e de mundo. A partir da câmera e da edição, os artistas de dança desejam explorar outras maneiras de lidar com o espaço e o tempo, que não são possíveis de serem realizados no palco. Um exemplo pode ser a obra *A Study in Choreography for*

Camera (1945) de Maya Deren, no qual o bailarino transita por diferentes espaços, em um curto espaço de tempo, e realiza o início de um movimento em um lugar para finalizá-lo em outro ambiente.

A videodança possibilita ao coreógrafo, sendo ele o videomaker ou trabalhando em conjunto com um, dilatar um movimento, mostrar um detalhe que não se pode ver no palco, transmitir ao espectador o olhar que ele tem de sua criação, dançar em diversos espaços que não sejam somente o palco ou o âmbito físico da cena. O desejo da dança pela videodança possibilita, em suma, que o artista consiga transpor os pensamentos e ideias a partir do suporte da câmera, tornar visível esse seu pensamento. É de se considerar que esse desejo também se deve ao intuito do bailarino continuar dançando, experimentando, criando, produzindo e coreografando além do palco, para um suporte que adquira a ampliação de possibilidades criativas em dança e das maneiras de dançar.

A dança ao se unir com o vídeo ressignifica seus modos de fazer e criar. O inverso também ocorre, ou seja, inventam-se outras maneiras de capturar imagens e de editá-la. É dessa relação que surge a videodança, como explica Andréa Bardawil (2008):

Um artista nunca é uma obra só; é tudo o mais que cria e transforma, e a imanência disso: tudo o que nunca vai criar e nem transformar. Para além do que se constituiu chamar de “artes da presença”, uma parte considerável do processo de fruição estética não se dá na composição, e sempre escapa do criador. A fruição estética se dá sempre no corpo em relação. É onde se dá a experiência (Bardawil, 2008, p.16).

A criação e elaboração das duas propostas compositivas desenvolvidas nesta pesquisa surgem então da vontade de propor uma experiência corporal que favoreça o trabalho em colaboração na produção de videodanças. Pensando os corpos em relação acentua-se a importância do trabalho em conjunto entre os performers. Sendo assim, a partir da minha experiência, eu acredito que uma relação mais colaborativa pode ser mais potente se a informação teórica é experienciada corporalmente nos performers e quando se permitem transitar entre as diferentes funções.

2.2. A dança e o vídeo

A história da videodança vem de uma sucessão de acontecimentos e práticas que se deram a partir do início do século XX que relacionam a dança com a tecnologia, com o audiovisual, no caso o cinema, e com o vídeo. Para compreender o surgimento desta forma de arte é importante saber sobre as áreas que formam o termo videodança, que são a dança e o vídeo, no sentido de entender como essas áreas passaram a se interligar, dialogar, relacionar e se unir para propor uma nova forma artística, a da videodança.

A dança é uma das primeiras artes cênicas da cultura humana, que desde os tempos primitivos até os dias atuais passou, e passa, por mudanças “em termos de características, ruptura de princípios e aparecimento de novas linguagens” (SILVA, 2005, p. 81). Conforme Eliane Rodrigues Silva (2005) a dança durante seu percurso histórico seguiu um caminho próprio e diferenciado dos estilos, movimentos e escolas das outras artes, e afirma que:

(...) a dança desenvolveu-se de forma bastante peculiar se considerarmos que o balé clássico levou nada menos do que quatro séculos para atingir o seu apogeu, que a dança moderna desenvolveu sua trajetória em cinco décadas e que a dança pós-moderna, iniciada nos anos cinquenta, hoje ainda continua a multiplicar-se e a autodefinir-se (SILVA, 2005, p. 81).

Durante seu percurso, a dança foi deixando de ser somente voltada para ritos, cerimônias e formas de divertimento passando a se tornar, também, uma manifestação artística. A partir do momento em que a dança é assim considerada, Wosniak (2006) aponta as características desta arte:

Como manifestação artística, a dança é viva, tridimensional, singular e efêmera, acontece uma única vez. Parece, por um instante, que tudo é ao mesmo tempo transitório e eterno, no sentido de que cada ação sempre leva a uma nova possibilidade, mas nunca retorna ao que foi realizado (WOSNIAK, 2006, p. 21).

A dança quando começou a produzir espetáculos, no caso o balé clássico, passou a ocupar o palco e nele se iniciou uma relação com a tecnologia ao utilizar máquinas e iluminação a gás. No decorrer do tempo, as inovações tecnológicas foram evoluindo junto com o surgimento de novas danças, assim como afirma Louppe (2012)

que a “a dança contemporânea nasceu, tal como o cinema, no fim do século XIX (LOUPPE, 2012, p. 54).

A primeiras aproximações de dança e audiovisual foram com o surgimento da dança moderna, no início do século XX, com a bailarina americana Loie Fuller com sua obra *Serpentine Dance*¹². Por conseguinte, em 1896, a obra de Loie Fuller foi adaptada por Thomas Edison para registro filmico, chamando de *Annabelle Serpentine Dance (1896)*, dançado pela bailarina Anabelle Whitford Moore que realizava uma coreografia semelhante à de Fuller, onde acabou sendo o “primeiro filme colorido da história do cinema” (SPANGHERO, 2003, p. 31).

Quanto a relação da dança com o cinema, temos de atentar para as características principais que entrosaram essas áreas artísticas, onde a dança passou a se adaptar ao olhar cinematográfico. Na primeira fase o cinema era mudo, a câmera era estática e registrava frontalmente a dança na sua totalidade, como se o espectador estivesse assistindo a coreografia em um teatro. Na segunda fase do cinema, por volta dos anos vinte, os efeitos sonoros, falas e a trilha sonora passaram a compor a imagem e a câmera começou se movimentar, acompanhando o movimento da imagem filmada, explorando diversos ângulos e enquadramentos. A partir desse momento a dança passou a fazer parte dos filmes de gênero musical, porém a câmera, mesmo seguindo a coreografia, não fragmentava os movimentos da dança.

Na década de 1940, um marco na interação da dança com o cinema foi a bailarina, cineasta e coreógrafa ucraniana Maya Deren (1917–1961), considerada pioneira na arte da videodança por pensar a relação entre corpo e câmera, da dança para a tela colocando em questão e reflexão a noção dos fatores tempo e espaço a partir de duas obras famosas como: *A Study in Choreography for Camera (1946)*¹³ e *Meshes of the Afternoon (1943)*¹⁴. Maira Spanghero (2003) fala da importância das

¹² A obra *Serpentine Dance* foi apresentada no ano de 1892 em Paris onde a bailarina Loie Fuller dançava com um longo tecido branco que cobria todo o corpo do pescoço até os pés, que por seu comprimento junto aos movimentos de braços realizados, remetiam à asas de borboleta. Junto ao tecido aplicou luzes coloridas projetadas no tecido enquanto dançava e assim, como afirma Silva (2005) a bailarina teve uma contribuição para a cenografia e iluminação da época, revolucionando em definitivo o palco para o teatro e a dança.

¹³ *A Study in Choreography for Camera*, de 1946, explora a ideia de continuidade do movimento, no corpo do dançarino, combinada à descontinuidade espacial, efeito conseguido por meio da alternância contínua dos cenários. (CERBINO, 2011, p. 351).

¹⁴ No filme, o movimento é empregado para provocar uma espécie de pesadelo surrealista, em que objetos e pessoas aparecem, desaparecem e reaparecem feito mágica. Câmera subjetiva, plano e contraplano, fusão, sombras, destaque para fragmentos de corpo, dupla exposição são alguns dos recursos que Deren utilizou para criar sua cinematografia, numa época em que os filmes ainda eram mudos. (SPANGHERO, 2003, p. 34).

obras criadas por Maya Deren como sendo uma referência fundamental para o cinema e explica:

Embora existam filmes de dança mais antigos, Maya Deren marca uma diferença radical ao propor uma interface entre as duas linguagens que escapasse da simples documentação e do entretenimento (SPANGHERO, 2003, p. 33).

Com o breve recorte histórico apresentando as relações iniciais da dança com a tecnologia e a forma como ela se relacionou e integrou com o cinema, levaremos o olhar para as relações entre a dança e o vídeo até chegar na videodança. Como afirma Wosniak (2006) sobre as apropriações que a dança fez com as artes da imagem:

A partir do século XX, a arte da dança se apropria do cinema, depois do vídeo e hoje das tecnologias digitais: o palco se faz tela. O registro de imagens em movimento na dança, entretanto, acaba por criar uma nova identidade, um novo estatuto para esta forma de arte, classificada como linguagem híbrida (WOSNIAK, 2006, p. 21).

Após o diálogo com o cinema, a dança buscou outras formas de contato com o audiovisual, basicamente de forma a ter a câmera como veículo para registro de ensaios, espetáculos e de criação, o uso dela como forma de produzir vídeos experimentais e de descobrir possibilidades. Sobre o surgimento da câmera de vídeo, Moletta (2009) explica que ela:

Surgiu como opção de captação de imagens de forma portátil para os estúdios de TV dos anos 1960. Substituindo a película, a câmera de vídeo, além de gravar o áudio diretamente, grava imagens em movimento. Como não há a necessidade de revelar os filmes, o vídeo agilizou o trabalho nos estúdios (MOLETTA, 2009, p. 77).

Sobretudo, é importante saber como o vídeo surgiu como suporte de criação artística, que se diferencia dos aparatos técnicos e fechados do cinema, como Arlindo Machado (1993) nos explica que:

O vídeo surge num contexto histórico um pouco diferente do cinema. Quando ele começa a ser praticado, em meados dos anos 60, a crença inocente numa gramática “natural” ou “específica” para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência, subvertida, de um lado, por uma exploração criativa em todos os terrenos e direções e, de outro, pela proliferação incontrolável de práticas autônomas, independentes ou alternativas, que se contrapunham aos modos consolidados de produção simbólica. (MACHADO, 1993, p. 9)

O autor Philippe Dubois (2004) em seu livro “Cinema, vídeo, Godard” procura examinar o termo vídeo, e de o nome desse termo ser usado frequentemente como um complemento nominal do que considerado um substantivo. Ele discute e faz analogia à gramática ao dizer que o termo vídeo acaba funcionando como um sufixo, ou mesmo de prefixo de algum meio em específico, que aparece antes ou depois de um nome e que este termo nunca funciona com um “fixo”, sendo considerado como “a raiz, o centro, mas sempre como um periférico, uma especificação, uma variante, uma das várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar e não lhe pertence” (DUBOIS, 2004, p. 71). Por essa razão, Dubois (2004) cita muitos exemplos de o termo vídeo vincular-se como anexo de outros meios de produção e arte, como por exemplo:

Falamos em “câmera de vídeo”, “tela de vídeo”, “videocassete”, “imagem de vídeo”, “trucagem de vídeo”, “sinal de vídeo”, “videogame”, “documento em vídeo”, “videoclipe”, “videoinstalação” etc (DUBOIS, 2004, p. 71).

Nesse pensamento de o vídeo atrelar-se a variados meios, Machado (1993) nos confirma a impureza existente no discurso videográfico, ou seja, por ele reprocessar “formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições” (MACHADO, 1993, p. 8). Sendo assim, o vídeo, por estar nesse lugar indefinido de especificação e do seu real funcionamento, acaba sendo identificado como um sistema híbrido por estar em relação e operar com meios distintos.

No prosseguir da análise do termo vídeo, Dubois (2004) associa o termo para um ponto de vista etimológico, considerando a palavra *video* (sem o uso do acento), a um verbo, ou seja, de uma ação que vem do latim *videre* que significa: “eu vejo”. Sendo assim o autor explica por que considera-lo não um verbo qualquer, “mas do verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda a ação constitutiva do ver: video é o ato mesmo do olhar” (DUBOIS, 2004, p. 71).

A questão é que o vídeo é um termo que possibilita transbordar o olhar de quem cria ou registra com este fazer, sendo um lugar para ressignificar determinado trabalho em arte, apresentar diferentes pontos de vista de uma obra ao vivo ou pensada para o vídeo. Assim, Dubois (2004) conclui que:

Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for o suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infra-estrutural de “eu vejo”. Ou seja, se por um lado o termo “vídeo” não é uma raiz, um centro, um objeto específico identificável, nem por isso deixa de ser, enquanto verbo, a expressão de uma ação que, ela sim, está na raiz mesma de todas as formas de representação visual. Assim, mesmo que não se constitua, conceitualmente, num corpo próprio, o “vídeo” é o ato fundador de todos os corpos de imagem existentes (DUBOIS, 2004, p. 71).

Analisando e fazendo um comparativo dos espaços em que a dança acontece, tridimensional, e os que o audiovisual (cinema) e vídeo operam, bidimensional, o que está em questão é o corpo, o movimento, o espaço e o tempo. A dança em relação a esses fazeres tecnológicos da imagem passa a perceber a criação por outros modos e perspectivas, desafia-se a experimentar o corpo e a coreografia para outro suporte, diferente do palco. Louppe (2012) fala da cumplicidade que acaba se criando ao entrelaçar dança a esses fazeres, como um novo palco, um novo lugar de representação:

O cinema e outras técnicas de filmagem tornam-se, então, seus cúmplices nessa operação através da qual o corpo origina o seu próprio <<trabalho>> (trabalho de dança como transformação da matéria, mas também como <<trabalho>> de gestação ou parto de corporeidades passadas, esquecidas ou por vir) (LOUPPE, 2012, p. 323).

Nas relações que se deram da dança com o cinema e o vídeo, novas formas de refletir sobre a forma de criar a dança para a câmera e, conseqüentemente a forma de filma-la passaram a reverberar nos corpos dos realizadores dessas artes e a trabalhar em colaboração, experimentar outras perspectivas de suas áreas de atuação. Como afirma Spanghero (2003) sobre essas relações:

Pensar a coreografia através do olhar da câmera é o grande desafio que estimula coreógrafos e profissionais do cinema a trabalhar juntos. O mesmo estímulo ganhou novos representantes e obras depois que o vídeo, em meados dos anos 60, entrou no cenário das artes (SPANGHERO, 2003, p. 36).

No próximo subcapítulo, explanarei primeiramente como surgiu a videodança e o que é esta arte em seus aspectos técnicos e poéticos para em outro momento refletir e apresentar considerações sobre questões que envolvem esta arte que são o corpo, o espaço e o tempo.

2.3. Aspectos poéticos e técnicos da videodança

A videodança é uma forma de arte contemporânea considerada híbrida, surgida da união entre dança e o vídeo, onde ambas áreas atuam de maneira não hierarquizada, na qual as composições coreográficas são criadas especialmente para a tela do vídeo. A respeito do hibridismo na videodança, Cristiane Wosniak (2006) identifica:

Desde então, a assimilação do sistema vídeo-dança como forma híbrida tem se desenvolvido ao longo do tempo, focalizando um novo estado do olhar para esta forma que pensa a dança, ao mesmo tempo, que influencia e transforma no movimento em imagem-movimento do movimento (WOSNIAK, 2006, p. 86).

Por ser híbrida, a videodança não tem um conceito fechado, e por isso “as tentativas de conceituação deste tipo de obra ainda continuam limitadas, já que não conseguem abranger as inúmeras possibilidades de criação” (BRUM, Leonel, 2006, p.1). E ainda, é importante destacar que a terminologia desta forma artística não possui uma especificidade, por ser nomeada de várias formas, assim como aponta Beatriz Cerbino (2011):

[...]videodança, vídeo-dança, vídeo dança, cine-dança, dança para câmera e dança para tela são alguns dos nomes encontrados em português; além de expressões em inglês *screendance*, *dance for camera*, *videodance* e *camera choreography*. Termos como *hyperdance*, *hyperchoreography* e *screendanceexpanded* também já são encontrados na literatura. Esse amplo espectro de denominações aponta o esforço na construção de um entendimento democrático, a fim de abarcar diferentes percepções (CERBINO, 2011, p. 356).

A partir dessas considerações de como se caracteriza a videodança, dentre suas variadas possibilidades de criação, para que ela aconteça é preciso a presença de dois importantes realizadores na construção da poética¹⁵ da videodança: o coreógrafo e o videomaker. E conforme Brum (2006) “a videodança trata-se da materialização de um pensamento que integra as ideias do coreógrafo e do videomaker numa forma híbrida que não deixa distinções entre o vídeo e a coreografia” (BRUM, Leonel, 2006, p.1). O ato criativo na videodança se dá a partir da relação entre estes dois realizadores, onde ambos elaboram e criam juntos, para

¹⁵ A etimologia da palavra poética indica sua origem grega: *poietikos*, que produz, que cria, que forma. *Poieio* – verbo – do grego, significa criar, fabricar, executar, compor, construir, produzir, fazer; agir com eficácia produzindo um resultado. (DANTAS, 1999, p. 41)

nenhuma das áreas se sobrepor sobre a outra no momento da edição. Sobre esse fator, Ivani Santana (2006) enfatiza, utilizando o termo videasta no lugar de videomaker, que:

Não se trata, portanto de uma simples junção entre um coreógrafo e um videasta para a chamada videodança ocorrer. Não adianta um coreógrafo carregar a legalidade da dança pertencente a esse ambiente físico, com suas regras de tempo e espaço, para impô-la a essa arte emergente. Ou, ao contrário, de nada vale o videasta elaborar um roteiro e um plano de filmagem que se equivocam quanto ao procedimento do corpo. Se os dois – coreógrafo e videasta – mantiverem um entendimento de ligação, fundamentado no discurso de rompimento de territórios, eles permanecerão presos em suas próprias áreas, reféns de leis que não pertencem à simbiose da dança com o vídeo (SANTANA, 2006, p. 6).

Logo, para se criar em videodança, o coreógrafo e o videomaker devem compreender como funciona o trabalho de cada um, levando em conta que a dança e o vídeo operam em espaços distintos, enquanto a primeira ocorre no palco ela se torna tridimensional, já a segunda por captar imagens através da câmera, se torna um espaço bidimensional. Sobre a poética que se constrói a partir desses fazeres artísticos e do performer como realizador de sua própria videodança, Mônica Dantas (1999) explica a aplicação desse termo:

Poética é também a marca do artista, seu traço. É o seu diferencial gravado na obra, é o uso particular que ele faz das técnicas. É dos paradigmas, dos modelos trazidos por uma poética, surge a possibilidade de criação de poéticas próprias (DANTAS, 1999, p. 43).

Portanto, a videodança em suas variadas formas de criação traz em cada trabalho referente a esta forma de arte, a marca do artista, seus modos de fazer e criar, as escolhas e técnicas desenvolvidas, tanto em termos de coreografia quanto em modos de operar a câmera e editar a videodança. E nesses modos de fazer videodança, os processos de realização nessa forma artística acabam por se multiplicar e potencializar nos performers envolvidos e que participam em uma parte ou em todo o processo criativo da obra sustentados por “procedimentos técnicos, criativos e pedagógicos (ou seja, a poética)” (DANTAS, 2012, p. 8).

A partir dessas questões de onde ocorre cada área presente na videodança, pode-se fazer reflexões sobre esta forma artística através dos questionamentos feitos pela autora Márcia Strazzacappa (1997), escrito no final dos anos noventa, para nortear os caminhos da escrita:

Com o avanço da tecnologia, dos meios de comunicação, da cultura de massa, da INTERNET, dos recursos de mídia, qual é a estética desta última década do milênio? Como ficam os espetáculos cênicos diante deste vendaval de informação e mídia? Qual a influência destes fatores sobre o fazer do performer? Sobre seu corpo? Sobre a relação público-palco? Espectador-performer? São algumas questões que nos colocamos hoje em dia (STRAZZACAPPA, 1997, p. 164).

Os questionamentos trazidos pela autora são cada vez mais atuais, e as possibilidades de relações entre arte e tecnologia, principalmente entre dança e tecnologia, vem crescendo e tomando espaço tanto no âmbito físico da cena quanto nas tecnologias digitais e de comunicação. A videodança é uma das produções da contemporaneidade que se encaixam nos fazeres do século XXI, ou seja, o acesso a equipamentos e materiais para esse fazer artístico estão muito mais ao alcance dos artistas em geral, não sendo tão necessário o uso de câmeras profissionais, mas já basta o uso da câmera do celular para que algo possa se experimentar e criar. Acerca deste fato, Wosniak (2006) esclarece sobre o ato de criar coreografias para suportes tecnológicos afirmando que:

(...) No deslocamento da dança para outros suportes, como a câmera, tela do vídeo/ TV ou computador, o corpo e o movimento participam de novas instâncias significativas: o meio, enquanto interface tecnológica, torna-se a própria mensagem. Sofrendo as mediações de novos suportes, a linguagem mutante evolui e se abre a diferentes processos de leitura (WOSNIAK, 2006, p. 57).

A videodança é uma das possibilidades artísticas da contemporaneidade que exercita um pensamento criativo na era da tecnologia da informação, comunicação e digital. Ela é atravessada por todos esses aspectos, que fazem o performer pensar a dança além da sala de ensaio e do palco, a como exercitar e adquirir um olhar mais ampliado do fazer coreográfico na união entre dança e vídeo.

A arte da videodança engloba três tipos de prática segundo Spanghero (2003), como: “o registro em estúdio ou palco, adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela” (SPANGHERO, 2003, p. 38). A partir desta constatação pode-se exemplificar, elencando os três tipos de prática de registro: a coreografia *Shazam!* (1998) de Phillipe Decouflé que foi dançada no palco e em forma de videodança, as obras de Anne Teresa De Keersmaker e Merce Cunningham.

A forma como fora filmada no palco a obra coreográfica de Decouflé remete a primeira prática elencada por Maira Spanghero, como um registro em estúdio ou palco. No registro do espetáculo da obra *Shazam!*¹⁶ em palco italiano, há algumas variações de enquadramentos, que por vezes as imagens mostram-se em plano geral e outras em um plano mais fechado nos bailarinos. A câmera se encontra fixa e por vezes conduz o olhar do espectador, que como explica Spanghero (2003) que nesse tipo de prática isso se dá com a filmagem de uma coreografia, utilizando uma ou mais câmeras sem haver alterações significativas. Uma observação a fazer é de que a obra acontece tanto no registro ao vivo, com mais de um enquadramento, ao mesmo tempo que a videodança da mesma coreografia é projetada ao fundo, como um contraste de perspectivas, porém aqui me detenho ao modo como se deu o registro da coreografia no palco.

De acordo com esta prática que opera em forma de registro, mais documental, Serafim (2008) fala sobre os coreógrafos terem um vínculo com cineastas, também videomaker, para documentar seus espetáculos:

Muitos coreógrafos utilizam o serviço de cineastas profissionais para que o espetáculo em questão possa continuar existindo após a exibição em teatros e espaços onde a dança foi apresentada, exigindo sempre a presença física dos dançarinos. O filme cumpriria então uma função de resgate de algo que está infelizmente destinado a perecer, e a ficar somente na memória daqueles poucos que puderam assistir ao espetáculo no momento de sua exibição. Através do filme a coreografia ganha uma “imortalidade” e pode ser apreciada, discutida, analisada, estudada, por exemplo, por especialistas e pode vir a cumprir uma função no momento do ensino de tal prática coreográfica ou do trabalho de um determinado coreógrafo (SERAFIM, 2008, p. 169).

Para identificar o segundo tipo de prática elencado como a adaptação de uma coreografia preexistente para o vídeo, pode se citar como exemplo a obra *Rosas danst Rosas* (1992) da coreógrafa belga Anne Teresa De Keersmaker, onde a coreografia chamou atenção de videomakers e cineastas que após ser “apresentada por dez anos nos palcos, a obra ganhou o nome *Rosa* quando foi recriada para a tela pelo artista multimídia Peter Greenaway, em 1992” (SPANGHERO, 2003, p. 35). Muitas videodanças são criadas a partir de coreografias já existentes, que não foram concebidas e pensadas diretamente para o olhar da câmera, na qual passam por uma

¹⁶ Link do registro do espetáculo Shazam: <https://www.youtube.com/watch?v=TjL0466raBg>

recriação, mantendo a essência da obra coreográfica, porém é preciso ter noções de que tempo e espaço se modificam ao transpor uma coreografia concebida no espaço tridimensional para o espaço bidimensional do vídeo.

Como exemplo de terceira prática de registro, sendo propriamente a essência da videodança, seriam as danças pensadas e criadas diretamente para a tela, retornando a obra *Shazam!* em formato de videodança¹⁷, dirigida e coreografada por Philippe Decouflé. A obra tem um jeito interessante de atrair e conduzir o olhar do espectador de forma envolvente. Isso se dá pela maneira de como foram elaboradas, organizadas, filmadas e editadas as imagens das sequências coreográficas. Desse modo, não só a câmera é mobilizadora dessa condução, mas também a disposição dos bailarinos no espaço e como se dá a relação deles com a câmera a partir de suas movimentações.

Numa perspectiva do espectador, a videodança *Shazam!* atrai o olhar e é capaz de prender a atenção. Isso se deve a forma como ela é estruturada, filmada e editada, causando a impressão de se estar inserido no vídeo. A câmera dança pelo espaço e com o bailarino, e em poucos momentos fica estabilizada, por conseguinte, ela acaba conduzindo o olhar do espectador para as partes da coreografia que interessam ao coreógrafo. É como se fosse um mergulho no que o coreógrafo – juntamente com o videomaker – quer apresentar da ideia de determinado gesto e movimento da dança apresentada. Como outro exemplo desta terceira prática se destaca o coreógrafo Merce Cunningham com a obra em videodança *Points in Space* (1986), que foi criada especialmente para a câmera dirigido pelo coreógrafo em parceria com Elliot Caplan, em 1986.

De um modo geral é importante salientar a diferença que há entre a captação de vídeo em forma de registro documental, coreográfico e de uma obra em palco de uma captação para videodança. No texto *A imagem na cena de dança contemporânea*, a autora Denise da Costa Oliveira Siqueira (2002) nos apresenta o que diferencia essas formas de filmar a dança:

É importante aqui fazer uma distinção entre o vídeo de captação de espetáculos e o vídeo-dança. O primeiro tem como objetivo funcionar como registro de um espetáculo. Por isso grava um espetáculo feito para o palco, sem edição de imagens, sem cortes ou introdução de novos elementos. O segundo, ao contrário, é constituído de coreografia

¹⁷ Link da videodança *Shazam!*: <https://www.youtube.com/watch?v=-uL2Izllhe4>

e efeitos criados especialmente para serem filmados. É um trabalho singular de arte e não apenas espetáculo filmado (SIQUEIRA, 2002, p. 59).

Na videodança os fatores espaço e tempo são parte do fazer em videodança. O espaço que a dança acontece é o tridimensional, no palco, já o espaço que o vídeo acontece é o bidimensional. Sendo assim, o espaço e o tempo na dança e no vídeo são inevitavelmente diferentes e quando através da câmera, se capta imagens do corpo de um espaço ao outro, conforme Alexandre Veras Costa (2007) nessa transição “a câmera, ao produzir uma imagem, organiza esse espaço numa superfície bidimensional, que estabelece uma quebra de natureza entre o espaço da representação e o espaço do público” (COSTA, 2007, p. 204).

O espaço da representação então passa por uma modificação, quando o bailarino que está presente nesse espaço é filmado pela câmera. No sentido do ponto de vista do espectador, ao assistir uma obra em palco e uma em videodança, terá um direcionamento do olhar diferente. Enquanto ele tem a liberdade de escolher para onde direciona o olhar ao assistir uma coreografia no palco, na videodança acontece diferente quando o coreógrafo junto ao videomaker conduz e direciona o olhar do espectador a partir do seu ponto de vista da coreografia. O espectador assiste ao olhar dos performers da videodança. Sobre este olhar, Moletta (2009) define-o como artístico ao relacionar a uma produção em arte que relacione o vídeo:

O olhar artístico é um olhar “deformado” da realidade, uma imagem subjetiva do mundo, concebida por um indivíduo ou grupo de acordo com determinado ponto de vista. Esse olhar “deformado” da realidade é uma maneira de chamar a atenção do público para algo que necessita ser dito pelo artista, da maneira como ele vê, seja pelo encantamento, seja pela estranheza (MOLETTA, 2009, p. 44).

Já o tempo na videodança é fragmentado, descontínuo e manipulável, pois isso ocorre através da edição de vídeo. O tempo do vídeo é automaticamente diferente do tempo do palco, é descontínuo, e pode sofrer alteração de velocidade se ajustando e encaixando conforme o tempo da música inserida na obra em videodança. O corte é um recurso que limita o início e o fim de uma ação da imagem, portanto este também influencia na descontinuidade e segundo Moletta (2009) o corte “propicia o salto no espaço e no tempo da narrativa” (MOLETTA, 2009, p. 45).

Nessa explanação de como ocorre a arte da videodança sabendo dos conceitos, definições, nomenclaturas, aspectos poéticos sobre a relação entre os performers da videodança e os aspectos técnicos de tipos de registro, tempo e espaço, partiremos para a reflexão de questões que estão envolvidas nesta arte como o corpo, o espaço e o tempo.

2.4. Considerações sobre corpo, espaço e tempo

Nas próximas linhas, apresento considerações referentes a corpo na videodança nas suas relações com espaço e tempo.

A abordagem sobre o corpo nesta pesquisa se dirige às funções que exercem os corpos envolvidos na criação em videodança: o corpo que dança, o corpo que captura as imagens e o corpo da câmera. Interessa, portanto, compreender como esses corpos se apresentam, se diferenciam e se relacionam.

O corpo que dança é o do bailarino, do coreógrafo, o corpo dançante. É o corpo que se expressa através do movimento, uma forma de se comunicar e estabelecer uma relação com o mundo, como afirma Louppe (2012) sobre o corpo como poética da dança:

Ser bailarino é escolher o corpo e o movimento do corpo como campo de relação com o mundo, como instrumento de saber, de pensamento e de expressão. É também confiar no caráter <<lírico>> do orgânico, sem por isso lhe atribuir uma estética ou formatação precisa: o movimento ou o estado de corpo neutro (voluntariamente desacentuado e sem *design*) tem a sua própria qualidade lírica, tal como o movimento em tensão no espaço e tornado musical (LOUPPE, 2012, p. 69).

O corpo dançante, no decorrer de sua trajetória em dança e de vida é atravessado por diversas informações sociais, culturais, políticas, estéticas e técnicas. Para Dantas (1999) o corpo dançante está sempre em construção, ele é um corpo “onde os movimentos são possíveis a partir do que se informa e do que se oferece a este corpo. Não há “corpo virgem”, assim como não há movimento humano “natural e universal”, pelo menos em dança” (DANTAS, 1999, p. 32).

Já o corpo que captura as imagens para o vídeo, é o do videomaker. É o corpo que possibilita registrar um determinado ou variados pontos de vista através do suporte da câmera. O videomaker, assim como um cineasta ou filmmaker, é solicitado a filmar diversos tipos de produções como: registros de espetáculos de artes cênicas, eventos, cerimônias, vídeos para a internet, videoclipes, videoartes, videodanças, e uma vasta gama de registros.

No texto de José Francisco Serafim (2008) intitulado “Filmar a dança: alguns aspectos teórico-metodológicos”, o autor aborda sobre a questão de como filmar a dança apresentando algumas características teórico-metodológicas que são fundamentais na compreensão da importância da representação da dança. Sendo assim, o autor questiona como captar o essencial da atividade coreográfica e de que enquadramentos e ângulos utilizar. Assim, Serafim (2008) salienta que:

A atividade coreográfica e de dança interessará tanto a pesquisadores acadêmicos como a artistas que utilizarão a câmera filmográfica e videográfica para tentar dar conta destes momentos, muitas vezes únicos, que estão presentes na atividade coreográfica (SERAFIM, 2008, p. 167).

Em suma, dependendo da atividade coreográfica que o videomaker filmar, seja para registros de rituais e cerimônias, de espetáculos de dança, como de uma coreografia feita especialmente para ser filmada para a câmera, o corpo do videomaker será um suporte da câmera, pois este se movimenta e dá movimento a este objeto para capturar a imagem dançada e, acaba por dançar junto com o bailarino. Há casos em que a câmera fica estática, em um enquadramento fixo, e o corpo do videomaker permanece “parado”, mas com o olhar atento ao que a câmera registra, na qualidade da imagem e prestando atenção aos focos e desfoques da imagem.

O corpo que armazena as imagens gravadas é o da câmera. Utilizada pelo videomaker, como explica Moletta (2009) a “câmera de vídeo é sua janela para dialogar com o mundo” (MOLETTA, 2009, p. 77). Sendo assim, a câmera é um corpo, um objeto, um suporte, um meio que possibilita dar a ver o olhar de quem a opera e permite eternizar um registro qualquer. A autora Laurence Louppe (2012) aborda sobre a relação que acontece entre o corpo do objeto manipulado pelo corpo de quem dança e de como este corpo dançante se reinventa ao entrar em contato com

determinado objeto. Com isso é possível fazer uma analogia ao uso da câmera pelos performers da videodança, utilizando a explicação da autora sobre o objeto sendo corpo:

Um objeto é mais um corpo entre os corpos dos homens. É, ao mesmo tempo, uma presença e um reservatório de transformação. É esta relação secreta entre o corpo do objecto e do bailarino que nos interessa primordialmente, mais do que qualquer exploração do objecto em cena. Certas danças, à semelhança de algumas improvisações, assentam inteiramente na manipulação de um objecto – a partitura do corpo é reinventada a partir do contacto com o objecto, com a sua materialidade, com o seu peso, com tudo o que ligue as sensações tácteis da pele do objecto à do bailarino (LOUPPE, 2012, p. 306).

Sendo assim, na videodança, há possibilidades de não só cada performer realizar sua função, mas também de o coreógrafo ser videomaker operando a câmera e o videomaker ser o bailarino ou coreógrafo do vídeo, pois nessa arte as funções podem se unir, se misturar, e por isso não só o entrelaçar das áreas artísticas se torna híbrida como também na troca de funções. Quando os corpos, tanto do videomaker quanto do coreógrafo e bailarino manipulam a câmera, este objeto corpo se torna uma extensão destes, reinventando a partitura do movimento e do olhar de ambos performers, podendo descobrir variadas possibilidades de dançar e filmar com a câmera.

O que esses três corpos têm em comum, levando em consideração a arte da videodança? Dois destes corpos são humanos, do bailarino/coreógrafo e do videomaker, já o outro corpo é a câmera, sendo um objeto, um equipamento que transmite o olhar dos dois corpos citados anteriormente. A câmera é considerada nesta pesquisa como um corpo, por ela estar em relação com os performers da videodança, o coreógrafo e o videomaker, e ser operada por eles. Podemos dizer que estes corpos têm em comum dois fatores que são os do movimento e do olhar. Para prosseguir na reflexão do “movimento e do olhar” temos de antes pensar na relação entre esses corpos, os corpos/câmera, o que nos leva a adentrar em outras questões que estão imbricadas na criação de uma videodança: o espaço e o tempo.

Retornando o olhar para os corpos que criam em videodança, temos de considerar o espaço que cada um atua. Geralmente, tanto o coreógrafo quanto o videomaker se movimentam no espaço tridimensional, o que os difere é que o coreógrafo e bailarino dançam no espaço cênico, enquanto o videomaker trabalha fora

do espaço cênico, porém ele quem dá “vida” ao corpo e “olhar” da câmera. O videomaker dá a ver o que foi pensado para o vídeo, capturando através da câmera a imagem do corpo que dança no espaço tridimensional, transpondo para o espaço bidimensional e criando o espaço cênico da videodança. Para essa reflexão, o autor Costa (2007) explica que:

A relação corpo/câmera pressupõe um pensamento do espaço que orientará a composição coreográfica. Uma coreografia que privilegia a relação do corpo com o lugar implica um tipo de variação totalmente diferente de uma coreografia que tem a modulação do espaço como variante das relações entre os corpos como perspectiva do movimento. Qualquer relação da câmera com essa variação corpo/espaço pressupõe a compreensão de uma certa lógica coreográfica (COSTA, 2007, p. 202).

Em relação ao tempo, vislumbra-se diferentes possibilidades de abordagem das relações temporais. Uma delas seria o tempo de execução dos movimentos pelos performers. Ele pode ser contínuo, realizado, por exemplo, em plano sequência, ou descontínuo, quando se opta pela captação da imagem de uma sequência coreográfica em vários planos, demandando repetição dos movimentos e um tempo maior para filmar determinados enquadramentos e ângulos de uma mesma partitura coreográfica.

Outra possibilidade seria a relação entre o tempo de registro e o tempo criado pelos processos de edição. Na realização de uma videodança, os processos de edição criam outra temporalidade. Costa (2007) aponta que:

Na linguagem audiovisual podemos ter uma experiência das relações entre espaço e tempo as mais diversas. Saltos no espaço com continuidade temporal, saltos no tempo com continuidade espacial, um "mesmo" movimento acontecendo a cada momento num espaço descontínuo. Todas essas variações criam uma experiência profundamente descontínua da representação do espaço-tempo (COSTA, 2007, p. 206).

Louppe (2012) ressalta que “durante uma experiência coreográfica, o bailarino e também o espectador tornam-se actores e testemunhas do tempo” (LOUPPE, 2012, p. 149), trazendo um outro aspecto da temporalidade criada pela videodança, a relação com o espectador, que não será abordada nesse trabalho.

No próximo capítulo explico como foram estruturadas as propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera*.

3. PROPOSTAS COMPOSITIVAS: *Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera.*

Neste capítulo apresento a elaboração das duas propostas compositivas. O intuito destas propostas é de estabelecer uma relação entre os performers e possibilitar o trânsito entre as funções que operam na criação de videodança, para tornar compreensível corporalmente o trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker. E por consequência as experiências adquiridas por meio destas propostas compositivas servirem como recurso compositivo e formativo.

A criação destas propostas compositivas advém de estudos sobre a videodança e de inquietações quanto ao seu fazer e partem das seguintes questões: Os papéis exercidos, de coreógrafo e de videomaker, ocorrem de forma fluída e intercambiante? Como tornar compreensível corporalmente a importância do trabalho em conjunto entre o corpo que dança para a câmera e o corpo que captura as imagens dançadas, juntamente com a câmera, para a construção da poética da videodança? Quais procedimentos podem estabelecer relações entre esses corpos?

As propostas compositivas são nomeadas de *Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera*. A primeira se caracteriza por trabalhar, sem o uso da câmera, a noção de como opera a realização conjunta de uma videodança entre coreógrafo e videomaker, desenvolvendo uma compreensão nos corpos que experimentam a proposta desse trabalho a partir da ideia de incorporar a câmera, através da improvisação e, em consequência, um pensamento em conjunto para criar videodanças. Já a segunda proposta tem por objetivo o contato com a câmera de vídeo, possibilitando aos performers manipulá-la e, transitar e experimentar as funções de criador-intérprete-videomaker, que atua na frente e atrás da câmera, e de coreógrafo-videomaker, que opera atrás da câmera.

No mais, também, a construção destas propostas são uma forma de o performer acessar o campo de conhecimento da videodança, apreendendo corporalmente o entrelaçamento das áreas artísticas dança e vídeo, para uma ampliação das variadas formas para criar videodanças.

Nos subcapítulos seguintes explico a importância do estágio docente para o desenvolvimento e elaboração destas duas propostas compositivas e como cada uma opera em seus procedimentos.

3.1. O estágio docente como meio de elaboração de propostas compositivas

Neste subcapítulo explico a importância da experiência do estágio docente, ocorrido na disciplina de *Tópicos em Dança V – Videodança* no curso de Licenciatura em Dança da UFRGS, como um espaço propiciador da construção e desenvolvimento de duas propostas compositivas, para pensar o corpo do coreógrafo/bailarino e do videomaker na sua relação criativa e colaborativa em videodança. As propostas foram intituladas como *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*.

A disciplina eletiva tinha por objetivo viabilizar uma experiência formativa para os alunos participantes a partir de experiências e reflexões sobre a videodança. O plano de aula dividia-se em aulas teórico-práticas, como um espaço para investigar as possibilidades de criação em videodança como ferramenta compositiva e como produto artístico em diferentes contextos.

O plano de ensino se estruturou a partir de conversas entre mim e a Prof. Dra. Mônica Dantas de aspectos que achávamos necessários abordar em aula sobre o tema, que ainda não haviam sido discutidos com profundidade no curso. Temas como os aspectos técnicos e poéticos da videodança em relação ao pensamento coreográfico para a câmera, a linguagem audiovisual e edição de vídeo.

Em um panorama geral foi abordado em blocos os seguintes conteúdos sobre videodança: histórico; conceitos e definições; aplicação das propostas compositivas; linguagem audiovisual com exemplos de videodanças, filmes, videocliques, juntamente com teoria e prática; tipos de planos e movimentos de câmera; roteiro; edição e montagem com recursos e programas apresentados; organização, planejamento, procedimentos para criação em videodança; laboratórios de criação para os grupos formados em aula comporem coreografias para a câmera; e apresentação da videodança elaborada em grupos como trabalho final.

Todos esses conteúdos serviram de embasamento para os alunos experimentarem, compreenderem e saberem um pouco mais sobre a arte da videodança. Os alunos interessados pela temática e com muitos questionamentos fizeram da disciplina um lugar de reflexão sobre esta prática artística, de como pensar uma coreografia em imagens para a tela do vídeo. Muitos dos alunos tinham alguma aproximação com o vídeo, tanto em aspectos de manuseio de câmera quanto de edição. Alguns tinham canal no *Youtube* como modo de divulgar suas produções e trabalhos coreográficos. E também havia os que não tinham contato com essas tecnologias e se interessavam pelo tema, realizando a disciplina para aprender basicamente como operar uma câmera e editar vídeos.

No planejamento das aulas, antes de começar o semestre, por volta da terceira aula da disciplina, eu e a orientadora resolvemos que iríamos começar por uma prática para os alunos experimentarem como é ter um pensamento coreográfico para a câmera. A partir da proposição de uma prática, me perguntei como ela seria, e disso vieram muitas reflexões a respeito dos modos de fazer em videodança, do que é escrito sobre as possibilidades de criação, assim como das minhas experiências, vivências e trabalhos realizados nesta arte, que me puseram a questionar: Como trabalhar no corpo do aluno a noção do trabalho em conjunto do coreógrafo e do videomaker?

Na videodança, como vimos no capítulo anterior, para se construir sua poética, o coreógrafo e o videomaker têm de pensar, elaborar e criar em conjunto a obra em vídeo. Os realizadores devem compreender o espaço e tempo em que cada um opera: o videomaker de entender que o bailarino dança na tridimensionalidade do espaço físico da cena, seja no palco ou fora dele, e o coreógrafo que o videomaker capta imagens para um suporte bidimensional. Sendo assim as organizações espaço-temporais são distintas. Nessa criação conjunta, coreógrafo e videomaker devem estar cientes destas questões, conforme trata Cerbino (2011):

Filmar a dança implica o processo de adequação de um meio para o outro, ou seja, da dança no palco para a dança na tela, fomentando reflexões quanto às possibilidades de criação coreográfica, do corpo e da imagem. Nesta passagem da dança para outros suportes, o corpo e o movimento são ressignificados. Não se trata de uma simples transposição, como a aproximação entre dança e vídeo foi muitas vezes pensada, mas de um processo de criação em conjunto, em que os fazeres não são pensados em separado e sim em conjunto (CERBINO, 2011, p. 351).

Sobre esta constatação pode-se dizer que a videodança é uma arte que trata basicamente do olhar, no sentido de como cada área envolvida – dança e vídeo – tem uma perspectiva para criar. Do olhar do coreógrafo ao criar uma coreografia e, do olhar do videomaker ao imprimir o seu olhar através da lente da câmera. A videodança então parte do modo como cada realizador percebe o corpo, o movimento e a imagem, através de seus pontos de vista e, nesse fazer, o coreógrafo e o videomaker ao criarem juntos, sabendo aspectos fundamentais e operacionais do outro, constroem um novo olhar, um outro ponto de vista e uma maneira de ver e perceber a dança captada pela câmera. Assim como Dubois (2004) afirma que o recurso do vídeo pode ser considerado um verbo de ação, do ver, do ato mesmo do olhar, a dança também é a ação do olhar, quando o coreógrafo na videodança, junto ao videomaker, consegue ampliar o modo de ver e mostrar a sua coreografia, em sua peculiaridade ou abrangência. Nessa ação conjunta do olhar é interessante ressaltar que não só o bailarino dança para a câmera, como também o videomaker dança junto ao operá-la, e por isso, nessa forma de arte é possível designá-los como performers da videodança.

Partindo dessas reflexões e considerações, a primeira proposta compositiva desenvolvida para a disciplina foi a *Prática perceptiva para um olhar atento*, ou seja, uma experiência corporal que desenvolva uma compreensão no corpo do bailarino/coreógrafo e do videomaker de como ocorre esse trabalho conjunto sem a utilização da câmera. Uma proposta que exercite, através do olhar, de trocas de funções, a importância da relação e criação entre coreógrafo e videomaker na videodança.

Ao aplicar essa proposta compositiva com os alunos do estágio visualizei muita potência e entrega nos corpos que transitavam entre as funções de coreógrafo e videomaker. Realizada com dezesseis alunos, primeiramente de forma individual, em grupos e por fim em duplas, foi um momento que se pôde ver variadas e infinitas possibilidades de criar em videodança, e tudo isso sem o uso da câmera e apenas pelo ato de olhar, de exercitar um olhar atento, incorporando a câmera, e de perceber os espaços e diferentes perspectivas. Os corpos apreendendo a teoria na prática.

A segunda proposta compositiva criada foi a *Vivência com a câmera*, momento que se deu após os alunos estudarem sobre a história, conceitos e definições da

videodança, depois da experiência com a primeira proposta. Nas duas propostas compositivas coloquei como norte de experimentação e entendimento do trabalho em conjunto e das possibilidades criativas em videodança, os papéis que descrevi e operei na pesquisa do trabalho de conclusão de curso. Os papéis exercidos foram de criador-intérprete-videomaker, onde o bailarino coreografa, opera a câmera e edita sozinho sua obra, enquanto o outro era de coreógrafo-videomaker, do trabalho em conjunto desenvolvido na *Prática perceptiva para um olhar atento*.

Essa proposta - da *Vivência com a câmera* - se divide em duas partes, conforme os papéis dados aos alunos para experimentar formas de criação em videodança. A primeira parte consistia em o aluno experimentar o papel de criador-intérprete-videomaker, onde escolhia um local do campus ESEFID da UFRGS para realizar essa experimentação, de se coreografar, filmar e editar. Na segunda parte os alunos se reuniam em duplas ou grupos, na função de coreógrafo-videomaker para realizar o mesmo, porém alguns assumiam o controle da câmera e os outros dançavam para ela, a partir do pensamento em conjunto entre ambos performers.

Com estas duas propostas compositivas desenvolvidas no estágio docente passei a observar e acreditar nas suas potencialidades. A partir do feedback dos próprios alunos e do que presenciei nos laboratórios de criação e experimentação realizados na disciplina, pude visualizar as variadas formas e possibilidades de criação em videodança. Portanto, lecionar no estágio docente sobre a área de estudo que pesquiso foi de enorme gratificação e experiência única.

Nos próximos subcapítulos descreverei os procedimentos realizados nas propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*.

3.2. Prática perceptiva para um olhar atento

A primeira proposta compositiva desenvolvida foi a *Prática perceptiva para um olhar atento* que tem por objetivo realizar uma experiência corporal que desenvolva uma compreensão nos corpos dos performers da videodança, coreógrafo e videomaker, de como funciona o trabalho em conjunto entre estes a partir do exercício de preparar o olhar. Ou seja, propor a esses corpos procedimentos que os permitam

transitar pelas diferentes funções sem o contato e utilização da câmera, proporcionando uma experiência corporal de percepção da importância da relação e criação conjunta entre coreógrafo e videomaker na videodança. Sobre o uso do termo percepção, intrínseco à ideia de “prática perceptiva”, seguimos o explicado por Enrico Pitozzi (2014) sobre o que significa perceber algo:

Sentir a consistência das coisas. Sentir a ideia do espaço. Experimentar sons próximos e distantes. Ao aguçar sua atenção, você pode se dar conta de toda uma gama de detalhes sutis: elementos marginais vistos como presenças vagas pelo canto de seus olhos. Pode sentir, por exemplo, a pressão do ar e a presença da reverberação da luz em uma sala; o som do sistema nervoso. Assim, agimos quase inconscientemente. De maneira similar, a percepção – o conjunto de funções cognitivas do corpo – desempenha um papel fundamental: *a percepção é uma ação* (Berthoz, 1997). Ao partir dessa proposição simples, é possível definir a qualidade da presença do corpo (PITOZZI, 2014, p. 175).

Nóbrega (2008), que apresenta ao leitor uma revisão conceitual sobre a percepção fundamentada na visão fenomenológica do filósofo Merleau-Ponty, intitulado de “*Corpo, percepção e Conhecimento em Merleau-Ponty*”, explica que a percepção se relaciona à uma atitude corpórea. Na concepção fenomenológica da percepção de Merleau-Ponty “a apreensão do sentido ou dos sentidos se faz pelo corpo, tratando-se de uma expressão criadora, a partir dos diferentes olhares sobre o mundo” (NÓBREGA, 2008, p. 142). Partindo deste pressuposto, o que a primeira proposta compositiva procura é que através da experiência corporal, do corpo em movimento, em relação com o outro e transitando de uma função a outra, o performer consiga apreender no corpo o que é o fazer em videodança. Acerca da percepção estar ligada ao movimento, Nóbrega (2008) afirma que:

Os movimentos acompanham nosso acordo perceptivo com o mundo. Situamo-nos nas coisas dispostos a habitá-las com todo nosso ser. As sensações aparecem associadas a movimentos e cada objeto convida à realização de um gesto, não havendo, pois, representação, mas criação, novas possibilidades de interpretação das diferentes situações existenciais (NÓBREGA, 2008, p. 142).

Baseada na afirmação da autora, compreendo que para todo este acordo perceptivo ocorrer o performer precisa estar disponível, como na citação acima, estar disposto a habitar nessa experiência corporal. Uma das intenções da elaboração desta proposta compositiva é de que tanto coreógrafo e videomaker entrem em um

estado de disponibilidade, que sejam corpos disponíveis a passar pelos procedimentos propostos para criar coreografias para a câmera. Sobre corpos disponíveis para a criação, Dantas (1999) fala como podem se apresentar para bailarinos e coreógrafos os processos de criação, porém pode-se voltar esta fala para o videomaker, pois esta proposta visa englobar os princípios da videodança para qualquer performer, especialmente para coreógrafo e videomaker:

Os diferentes processos de que se servem bailarinos e coreógrafos para elaborar suas danças estão alicerçados na existência de corpos disponíveis para a criação. O inverso também é verdadeiro: os processos de criação proporcionam o surgimento ou o incremento de uma disponibilidade corporal (DANTAS, 1999, p. 104).

Sendo assim, a disponibilidade pode surgir a partir do processo de criação ou de procedimentos que em suas etapas envolvam o performer como também partir do próprio performer, de iniciar um processo criativo entregue ao momento desde o início, sabendo que tem de estar aberto às propostas. do ato deste corpo se permitir vivenciar, aprender, criar e descobrir possibilidades outras de compor coreografias, para o espaço que seja. No caso das propostas compositivas desta pesquisa, elas têm o intuito de no seu modo de elaboração e organização colocar o performer gradualmente nesse estado disponível. A partir desse estado de disponibilidade o performer experimenta novas possibilidades de mover, olhar, perceber e criar para um outro suporte, como a câmera.

Os performers da videodança desenvolvem variadas técnicas e maneiras de executar e compor, conforme sua área de especialização. Surgem então os questionamentos: como propor uma experiência corporal que possibilite ao corpo que está acostumado a dançar no espaço tridimensional vir a dançar para a câmera? E que possibilite ao corpo que opera a câmera a compreensão de como o artista da cena atua no espaço tridimensional para capturar as nuances das imagens dançadas?

A partir da junção de fatores que estão presentes para a realização desta primeira proposta compositiva, como a percepção se dar no movimento em corpos disponíveis para se lançar a uma experiência corporal, a improvisação é o procedimento a ser utilizado como recurso de investigação e criação.

A improvisação é nesta proposta um procedimento, uma ferramenta de criação e um meio de investigar como podem se dar as funções exercidas pelos performers

da videodança a partir da relação consigo mesmo e com o outro no transitar entre coreógrafo e videomaker, e vice-versa. A improvisação é um caminho para compreensão do trabalho conjunto, gerando ampliações no corpo e no olhar dos performers através do movimento em relação, no sentido de novas formas de criar coreografias e visualizar imagens para vídeo. Assim como Louppe (2012) explica sobre a improvisação que:

A improvisação não deve ser somente uma produção de material coreográfico, por intermédio de um bailarino-fornecedor que entrega o material para a criação como um produto bruto que o coreógrafo se contentaria em refinar. A improvisação é uma dialéctica entre os recursos profundos do bailarino, o acontecimento suscitado pela experiência e o olhar que reflecte e nos dá novas perspectivas ou que, pelo contrário, desloca e recua as fronteiras do possível com uma força renovada (LOUPPE, 2012, p. 235).

Com o procedimento da improvisação, as tarefas a empregar na prática são dois dispositivos. O primeiro é o dispositivo *olho-câmera*, enfatizando o ato de incorporar a câmara, através do imaginário e da visualização, apurando o olhar no filmar e coreografar para este objeto corpo, relacionado ao videomaker. Já o segundo dispositivo é o *corpo-dança* em relação ao papel de coreógrafo e criador-intérprete, formas deste corpo dançar pelo espaço tridimensional pensando em como se movimentar para o corpo que incorpora a câmara.

O que está em questão entre estes dois dispositivos em relação são as sensações que esta interação provoca. As sensações de ver e ser visto, ou seja, quando o performer se coloca na função de olho-câmera, este tem a tarefa de incorporar a câmara no corpo, como se os olhos fossem a lente deste objeto e o corpo todo do performer fosse um tripé móvel que se desloca no espaço, em níveis e em volta do dispositivo corpo-dança, investigando formas de “filmar com os olhos” a movimentação do outro. O performer que experimenta o dispositivo corpo-dança percebe e sabe que está sendo visto e ao mesmo tempo vê o que o outro dispositivo está a registrar com o olhar, de sua investigação de movimentos. Acaba ocorrendo e se estabelecendo nessa relação e transitar de funções de dispositivos uma interação e cooperação entre os performers nesta proposta compositiva, acarretando na visualização de variadas possibilidades criativas para a videodança e na compreensão da função do coreógrafo (corpo-dança) e do videomaker (olho-câmera) em um trabalho de videodança.

A incorporação da câmera acontece primeiramente em um trabalho de visualização, ou seja, a partir do exercício de o performer imaginar e pensar que seus olhos são a lente da câmera. Este exercício de incorporação da câmera através da visualização está relacionado a abordagem de Irene Dowd, a Ideocinese, que tem por objetivo a “transformação, a entrada do corpo em movimento no seu devir” (LOUPPE, 2012, pg. 72). Para uma compreensão da ideocinese, Louppe (2012) informa que:

Para a ideocinese, um pensamento do corpo cujas ressonâncias se fazem sentir no próprio corpo, a <<visualização>> não é diretamente óptica: exige a activação da visão interior na qual se confundem o orgânico e o imaginário, o corpo e o espírito. Como o nome indica, a ideocinese liga o movimento à ideia – encontro eminentemente poético entre um estado de corpo interiorizado e a <<Ideia>>, no sentido quase mallarmiano do termo: uma ideia-em-devir do corpo, que desperta a consciência deste último (LOUPPE, 2012, pg. 71).

Por isso, ao incorporar a câmera, o movimento e o olhar de quem experimenta o dispositivo olho-câmera se modifica, se transforma e se atualiza ao experimentar diferentes pontos de vista através do ato de filmar com os olhos o dispositivo corpo-dança. Ou seja, este corpo incorporado está em constantes devires, o corpo do performer de ‘vir a ser’ a câmera. Na relação que se constrói entre os performers, coreógrafo e videomaker, a partir dos dispositivos olho-câmera e corpo-dança, o olhar se modifica junto ao movimento corporal, a atenção é aguçada e ambos passam a identificar novas formas de pensar uma coreografia para a câmera.

Nesta proposta aplico as funções que pesquisei e experimentei em meu trabalho de conclusão de curso na Licenciatura em Dança da UFRGS, que são o criador-intérprete-videomaker, que atua na frente e atrás da câmera e, o coreógrafo-videomaker que atua atrás da câmera, para o performer de cada área artística experimentar essas funções diferentes das suas.

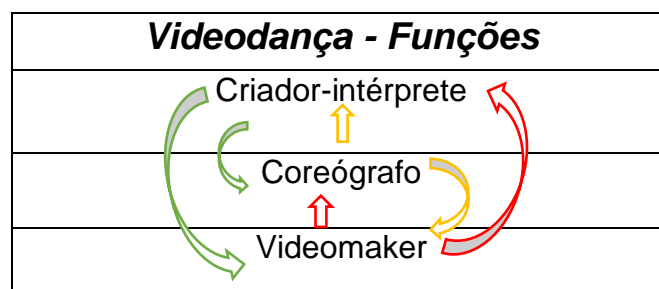
Na videodança, para a elaboração de uma coreografia especialmente para a câmera, o performer da cena, que está habituado a criar para o espaço tridimensional do palco, tem de ter o entendimento de como operam o tempo e espaço no suporte do vídeo. Assim como o performer do vídeo, o videomaker, tem de entender o espaço e o tempo em que a dança ocorre. Não basta apenas ligar a câmera e botar um corpo na frente para dançar. É preciso saber que no momento de filmagem, a transposição

da coreografia que é captada através do espaço tridimensional e passa para o suporte bidimensional da câmera, acarreta uma alteração no tempo e no espaço.

Por isso a importância nesta proposta *Prática perceptiva para um olhar atento* de não utilizar a câmera, para os corpos apreenderem o conceito de trabalho em conjunto na videodança investigando as possíveis relações que podem se dar entre os performers experimentando e transitando entre os dispositivos olho-câmera e corpo-dança, se acostumando com a presença do outro.

Na proposta *Prática perceptiva para um olhar atento* se está à procura, a partir da improvisação, de um corpo perceptivo e presente para entrar em relação com o outro no trânsito de funções. Toda essa experiência corporal com destaque no olhar, observar, selecionar e escolher formas de visualizar em imagens para vídeo, está relacionado ao dispositivo *olho-câmera*, movimentos de si, com o outro e com o ambiente. Visa experimentar as relações e funções de duas perspectivas: criador-intérprete-videomaker e coreógrafo-videomaker. Tudo isso pensando em um corpo que percebe ao mesmo tempo o espaço, o dispositivo *corpo-dança* em relação e o corpo que opera e movimenta a câmera.

No quadro abaixo, apresento as funções exercidas pelos performers na videodança, que constituem este fazer investigativo de movimentos para a composição coreográfica para a câmera, e dentro dessa proposta o intuito é de que no decorrer da experiência corporal e dos corpos em relação, as funções sejam permeáveis.



Quadro 1. Funções na videodança

O segundo quadro mostra os elementos que preparam o corpo e o olhar dos performers da videodança para compreender o trabalho relacional e em conjunto entre coreógrafo e videomaker, seguindo-se das descrições destes. Estes elementos acabam por se fundir e conversar durante a realização desta proposta compositiva.

Elementos
Escuta
Olhar
Percepção
Espaço-tempo

Quadro 2. Elementos da primeira proposta compositiva

Como vemos, os elementos da prática são:

- *Escuta*: a escuta como suporte para um corpo disponível e um olhar atento;
- *Olhar*: o olho-câmera que seleciona e experimenta variados pontos de vista;
- *Percepção*: através do exercício da escuta e da prática do olhar a percepção se torna ampliada;
- *Espaço*: improvisações em um espaço tridimensional preparando o corpo para o espaço bidimensional da câmera;
- *Tempo*: experimentações no tempo real, para selecionar e construir uma coreografia que transitará para um tempo descontínuo, do vídeo.

O terceiro quadro apresenta os dispositivos *olho-câmera* e *corpo-dança* que servem de ferramenta criativa para o performer. Eles são um modo de preparar o olhar para videodança a partir da improvisação, independente da função que lhe foi colocada.

Dispositivos Relações
<i>Olho- câmera</i>
<i>Corpo-dança</i>

Quadro 3. Dispositivos

Estes dispositivos estarão continuamente em relação, descobrindo, experimentando e criando formas de direcionar o olhar, nesse trânsito entre ser criador-intérprete-videomaker e coreógrafo-videomaker, ou seja, passam a ser dispositivos cambiáveis. Trata-se de uma experiência corporal voltada para a relação do corpo do performer com outros corpos, ou seja, do videomaker com o coreógrafo e vice-versa, no espaço tridimensional e no tempo contínuo a fim de possibilitar o contato posterior com a câmera.

Sendo assim, os dispositivos se definem como:

- *Olho-câmera*: A ação do olhar; experiência corporal para se chegar a um corpo e olhar atento, presente e disponível para a criação em videodança; ênfase na importância da relação entre coreógrafo e videomaker; no registro o videomaker também dança, a partir da proposta de movimentos do coreógrafo para a coreografia;
- *Corpo-dança*: Corpo que experimenta movimentos pensando em detalhes, partes dele que possam ser apresentados na tela do vídeo; conduzir ou não o olho-câmera.

A organização e elaboração dos exercícios de improvisação se deram a partir de inquietações minhas quanto pesquisadora da arte da videodança, de como preparar esse corpo, do performer, para entrar em contato com a câmera, seja ele interagindo e filmado por ela ou operando-a. Com isso organizei por etapas os exercícios propostos conforme o que vivenciei, experimentei e produzi em videodança. Exercícios que considerei necessários construir em determinada ordem para desenvolver aos poucos as noções do trabalho relacional entre coreógrafo e videomaker no corpo do performer e posteriormente proporcionar o trânsito entre as funções.

Descrevo a seguir a organização dos exercícios para improvisação:

- 1- Caminhada para reconhecimento do espaço;
- 2- Exercício da escuta: em algum ponto da sala e em pé, fechar os olhos e fazer o exercício de escuta para um olhar atento em busca de um corpo disponível e presente;
- 3- Mapeamento corporal: ainda de olhos fechados, imaginar que uma câmera, que denomino de câmera interna, os registra internamente – como se ela

passasse do topo da cabeça aos pés registrando todos os ossos, articulações, músculos e órgãos - e externamente - com o dispositivo olho-câmera, o olho passar por todas as partes do corpo, descobrindo o que chama mais atenção do seu olhar;

- 4- Caminhada pelo espaço direcionando o olhar a determinadas partes do corpo dos outros performers (pés, mãos, braços, quadril, etc);
- 5- Formação de duplas e momento de experimentações de movimentos do olho-câmera em relação ao corpo-dança e o trânsito entre os dispositivos; função coreógrafo-videomaker;

Essa prática é guiada a todo instante por perguntas e observações: Como está o seu corpo? Qual a relação que existe nessa experimentação entre o olho-câmera e o corpo-dança? Esse olho-câmera muda de níveis e se desloca? Como é esse olho-câmera em relação com o outro, existe conexão? Percebe-se alguma modificação no movimento entre um dispositivo e outro (olho-câmera e corpo-dança)? Que possibilidades de olhar e de movimento surgem nessa relação? Como se dá o pensamento coreográfico para a câmera – um espaço bidimensional – sendo experienciado no espaço tridimensional? As respostas se dão no corpo dos performers, de algum modo.

A partir dessa proposta descobre-se que o mais importante é a conexão que se estabelece entre olho-câmera e corpo-dança. Desse modo, a conexão é a principal referência que exprime e envolve esse procedimento. Eleonora Fabião (2010) traz a explicação chave do que acontece:

A conexão atenta consigo mesmo, com o outro e com o meio, transforma o que seria uma sucessão linear de eventos em ações-relações imediatas. A temporalidade do fluxo desconstrói as etapas do processo expressivo, dilui o minúsculo espaço de tempo entre pensar e agir, entre estímulo e resposta, entre sentir e emitir (FABIÃO, 2010, p. 322).

A experiência corporal para que ocorra a conexão dessas ações-relações se faz a partir dos elementos da escuta e do olhar, provocando alterações da percepção e do espaço-tempo.

A escuta se faz como um exercício de silenciar: com os olhos fechados, o performer seria direcionado a ouvir os sons do ambiente, o barulho de seu corpo sobre a superfície e ao mesmo tempo, a visualizar uma câmera interna que perscruta seu

corpo e permite aguçar sua percepção. O olhar, através do dispositivo olho-câmera, permite que o performer se torne um corpo cênico que transita do espaço tridimensional para o espaço bidimensional do vídeo. Assim, faz-se a busca por um corpo disponível¹⁸ e um olhar atento. Como refere Fabião (2010), o performer “está cuidadosamente atento a si, ao outro, ao meio; é o corpo da sensorialidade aberta e conectiva” (FABIÃO, 2010, p. 322).

A percepção torna-se ampliada a partir da escuta e do olhar atento. Estou de acordo com Fabião (2010), quando ela afirma que a percepção é participação, fazendo com que este corpo/olhar atento passe a existir nas relações que ocorrem entre olho-câmera e corpo-dança, sendo uma troca com outro corpo ou consigo mesmo.

E por fim o tempo e o espaço que esse corpo do performer experimenta e investiga, descobrindo possibilidades de olhar e criar a partir dessa prática, no tridimensional, em tempo contínuo.

Essa proposta compositiva não tem a intenção de se tornar uma única maneira de se fazer e criar em videodança. Ela propõe uma experiência corporal com procedimentos que podem servir como recurso compositivo, para que o performer na relação com o outro e no transitar de funções compreenda a poética da videodança para posteriormente ter o contato com a câmera.

Para a minha pesquisa e para minha prática artística, esses modos de fazer foram elaborados como uma forma de permitir aos performers compreenderem no corpo e no olhar as funções do coreógrafo e do videomaker e como ambos podem trabalhar em um pensamento conjunto para criar em videodança.

A *Prática perceptiva para um olhar atento* trata, assim, do olhar que vai além do olhar da câmera, como se o corpo todo pudesse olhar nessa ação de experienciar esta prática, desenvolvendo um trabalho corporal perceptivo e atento às funções na videodança, aos dispositivos e aos elementos que preparam esses corpos para entrar

¹⁸ O corpo disponível para dança é um corpo que pode aprender, deglutindo, digerindo, absorvendo, acumulando sabedoria corporal, pois é o corpo que compreende o movimento. Compreender o movimento não é esquematizar um dado sensível numa ideia, mas realizar uma intenção, é corporificá-la. (DANTAS, 1999, p. 108).

em contato e relação com a câmera, tornando-o disponível para criação em videodança.

A videodança é uma forma de arte permeada por diversas possibilidades de criação, cabe ao performer que assumir uma ou ambas funções, de coreógrafo-videomaker ou de criador-intérprete-videomaker, descobrir suas técnicas para construir uma poética, pois não se tem uma regra pré-estabelecida, uma receita para sua produção, cada performer encontrará seus procedimentos, modos de fazer e criar em videodança.

E por fim, a atitude do performer, seja ele coreógrafo ou videomaker, em experienciar e permitir-se através dessa proposta de transitar de uma função a outra, redimensiona e potencializa o pensamento coreográfico e videográfico para a videodança, adquirindo através dessa experiência possibilidades de se compor coreografias e filmar, além de se colocar disponível para tal procedimento. A proposta utilizada nessa pesquisa artística faz com que o performer experimente e aprenda um pouco com cada área através do movimento do corpo e do olhar em relação consigo mesmo e com o outro.

3.3. Vivência com a câmera

A segunda proposta compositiva é a *Vivência com a câmera*, que tem por objetivo propiciar o contato com a câmera e permitir ao performer experimentar as funções de criador-intérprete-videomaker e de coreógrafo-videomaker. Nas duas propostas compositivas coloco essas funções como norte de experimentação, vivência e entendimento do trabalho em conjunto e das possibilidades criativas em videodança.

Neste momento da proposta, antes de se dar início a essas experimentações de funções, o ensino dos planos¹⁹ e movimentos de câmera é um ponto essencial para ferramenta de criação, ou seja, os performers, tendo a noção de como se caracterizam os planos e movimentos de câmera, têm uma ampliação das maneiras de pensar a dança por imagens. Ao entrar em contato com esses aspectos da

¹⁹ Plano: É aquilo que a câmera vê. Um plano mostra a área em que a ação vai ocorrer. (MOLETTA, 2009, p. 47).

linguagem audiovisual, o performer tem um suporte para saber como aplicar determinados planos, enquadramentos²⁰ e ângulos para dar ênfase ao todo ou partes da coreografia, assim como nos movimentos de câmera. Contudo, o performer não precisa estar preso a criar e filmar a dança de acordo com o que a linguagem audiovisual diz. Ele tem a liberdade de experimentar formas diferentes de capturar os movimentos dançados.

A apresentação desses planos e movimentos de câmera ocorre por exemplificação de imagens, vídeos, a descrição destes e até corporalmente pelo proponente da proposta. Os quadros apresentados a seguir são baseados nas escritas sobre planos e movimentos de câmera de Alex Moletta (2009). O primeiro quadro se refere aos planos de câmera, do que ela vê, e o segundo quadro apresentando os tipos de movimentos de câmera em relação aos seus deslocamentos.

Planos de câmera

PLANOS	O que a câmera vê?
PLANO GERAL	A câmera vê todo o ambiente onde está o objeto de ação (MOLETTA, 2009, p. 47);
PLANO ABERTO	O tema ou personagem já ocupa uma parte maior da imagem, porém ainda se percebe uma relação com o ambiente (MOLETTA, 2009, p. 48);
PLANO AMERICANO	Os personagens são visualizados até um pouco acima dos joelhos (MOLETTA, 2009, p. 48);
PLANO CONJUNTO	Combinação de um personagem com um objeto, ou pela combinação de mais de um personagem em cena (MOLETTA, 2009, p. 48);
PLANO MÉDIO	Apresenta o personagem até um pouco acima da cintura, permitindo que o espectador se aproxime mais dele (MOLETTA, 2009, p. 48);
PLANO FECHADO	Conhecido com PRIMEIRO PLANO (PP), mostra o personagem dos ombros até o alto da cabeça, possibilitando ao espectador penetrar nas emoções e nos dramas internos dos personagens (MOLETTA, 2009, p. 48);

²⁰ Enquadrar significa inserir um ou mais objetos em um quadro. O enquadramento, presente em todos os planos, define o que será mostrado, dita a organização dos objetos (personagens ou não) e direciona o foco de atenção da cena. (MOLETTA, 2009, p. 71).

CLOSE-UP	A câmera mostra apenas o rosto de um personagem, expondo totalmente seus sentimentos (MOLETTA, 2009, p. 49);
PLANO DETALHE	Conhecido com PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP), é utilizado para mostrar detalhes significativos de um personagem ou objeto (MOLETTA, 2009, p. 49);
PLANO SUBJETIVO	Quando relacionada com a câmera; São os olhos do personagem, fazendo com que o espectador veja o que ele vê e sinta o que ele sente (MOLETTA, 2009, p. 49);
PLONGÊ	Significa mergulho, ou seja, é como se a câmera fosse dar um mergulho de cima para baixo no objeto ou personagem (MOLETTA, 2009, p. 50);
CONTRAPLONGÊ	Posição inversa ao do Plongê (MOLETTA, 2009, p. 50);

Quadro 4. Planos de câmera

No primeiro momento da proposta *Vivência com a câmera* ocorre a exemplificação dos planos de câmera pelo proponente junto aos performers, com cada um utilizando e operando a câmera de seu celular. O proponente que conduz essa exemplificação se coloca no mesmo lugar que os performers, experimentando com eles o contato com a câmera e testando os diferentes planos, apresentando os limites de cada enquadramento em específico. Os planos geral e aberto são testados de forma mais individual, enquanto os planos seguintes são realizados em dupla retornando ao trabalho de relação entre os performers com os dispositivos *olho-câmera* (videomaker) e *corpo-dança* (bailarino/coreógrafo) da proposta anterior. Toda essa experiência inicial como uma forma de os performers visualizarem e colocarem em prática os diferentes modos de enquadrar a imagem através da câmera.

A partir da compreensão dos planos de câmera, o performer passa a ter uma noção de como direcionar o olhar para compor coreografias para a câmera pensando em como registrar determinado movimento e a sequência coreográfica de forma que consiga passar a ideia da criação. Também passa a perceber as possibilidades de olhar que o espaço bidimensional da câmera oferece, dando um suporte para diferentes e variados pontos de vista, direcionando o olhar do espectador. Já no

espaço tridimensional do palco, o olhar é mais amplo e quem seleciona o que olhar é quem assiste a obra.

O segundo momento desta proposta se dá na aplicação dos movimentos de câmera, uma experiência de descobrir maneiras de filmar a coreografia com deslocamentos, como se pode ver no quadro abaixo:

Movimentos de câmera

Tipos de movimentos de câmera	Os deslocamentos
PANORÂMICA	<ul style="list-style-type: none"> • A câmera gira em seu próprio eixo, paralelo ao plano que se está gravando; • A panorâmica pode ser feita no sentido horizontal, de um lado a outro, ou no sentido vertical, de cima abaixo ou vice-versa; • Há também a Pan Invertida, tanto na horizontal como na vertical: quem se desloca é a câmera, mantendo seu eixo fixo no objeto ou personagem; • A câmera gira em torno do objeto ou personagem (MOLETTA, 2009, p. 50).
TRAVELING	<ul style="list-style-type: none"> • A câmera sai de seu lugar fixo e percorre um caminho, acompanhando a ação ou um personagem; • A câmera pode ser fixada num tripé, um carrinho ou o próprio operador; • Esse efeito causa uma sensação de tensão e suspense que reforça a identificação do espectador com o personagem em cena (MOLETTA, 2009, p. 50).
PLANO-SEQUÊNCIA	<ul style="list-style-type: none"> • A câmera acompanha a ação do personagem durante uma cena sem interrupção, ou seja, sem corte (MOLETTA, 2009, p. 51).

ZOOM	<ul style="list-style-type: none"> • A lente da câmera que se move; • 2 movimentos de zoom: Zoom-in: aproxima o objeto da imagem; Zoom-out: distancia o objeto da imagem de forma rápida ou lenta (MOLETTA, 2009, p. 51).
------	---

Quadro 5. Movimentos de câmera

Nos movimentos de câmera, os performers da videodança passam a pensar e elaborar como capturar a dança com a câmera em movimento. Que materiais e objetos serão necessários para registrar uma ação em movimento? Na videodança o interessante é que a câmera pode também estar acoplada no corpo do performer, ou somente segurando-a na mão, e assim se adquire modos diferentes de movimentar a câmera e também o corpo.

Portanto, essa segunda proposta compositiva tem o intuito de promover o aprendizado da linguagem audiovisual como suporte para a vivência com a câmera, colocando em prática as formas e possibilidades de criar para o vídeo e exercitando o pensamento coreográfico para a câmera, seja na função de criador-intérprete-videomaker ou na de coreógrafo-videomaker. É necessário ressaltar que os performers não precisam se fixar totalmente às regras dos planos e movimentos de câmera apresentadas na linguagem audiovisual. Os performers da videodança, coreógrafo e videomaker, podem experimentar, criar e se aventurar em outras formas de registro da coreografia para a câmera a partir do trabalho de relação entre os performers.

As duas propostas compositivas permitem aos performers que experimentem corporalmente, e através do olhar, diferentes modos de pensar em compor coreografias e filmar a dança. O trabalho de incorporar a câmera na *Prática perceptiva para um olhar atento* e de manipular e operar este corpo objeto na *Vivência com a câmera* amplia e potencializa o olhar para as variadas possibilidades de criar coreografias para a câmera, assim como observa a autora Denise da Costa Oliveira Siqueira (2002) que:

Quando se assiste à dança em um teatro escuro, tem-se apenas um ponto de vista, de acordo com o lugar que se ocupa. A linguagem do filme permite assistir a uma cena de diversos pontos e ângulos – muito embora sejam escolhidos pelo diretor e não pelo espectador. A câmera

também possibilita aproximações e afastamentos impossíveis aos olhos humanos. Por isso a dança criada para a câmera tem outras possibilidades distintas daquelas da dança feita para os palcos ou para as ruas (SIQUEIRA, 2002, p. 71).

Com a explanação de como foram construídas e elaboradas as propostas compositivas, passamos para o terceiro capítulo. Neste será apresentado como se deu a elaboração inicial da videodança, aplicando nesta primeira parte da pesquisa a *Prática perceptiva para um olhar atento* nos laboratórios criativos com os bailarinos convidados a compor o elenco da videodança, e em um segundo momento, a aplicação da proposta compositiva *Vivência com a câmera* apresentando o processo de criação, produção, filmagem e edição da videodança *Encontros*.

4. CRIAÇÃO DA VIDEODANÇA

Neste subcapítulo, apresento como ocorreu a criação e a produção da videodança *Encontros*. Para a realização desta obra atuei como diretora, coreógrafa, intérprete, videomaker e produtora da videodança. Os bailarinos convidados também atuaram como coreógrafos-videomakers, criando coreografias para a câmera e a operando. É importante relatar que foi um trabalho de videodança em colaboração, sem recursos financeiros para fazê-la.

Os subcapítulos seguintes são intitulados com os termos utilizados nas etapas de produção de vídeos, como: pré-produção (preparação e criação), produção (gravação) e pós-produção (edição e finalização).

Como parte final do capítulo analiso a eficiência da aplicação das propostas compositivas Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera como recurso compositivo e formativo e se permitiram a realização de uma videodança colaborativa, com os sujeitos ativos e trabalhando em conjunto.

4.1. PRÉ-PRODUÇÃO

Neste subcapítulo, apresento como ocorreu a pré-produção²¹ da videodança, ou seja, a fase de preparação onde descrevo como se deram os processos da elaboração e criação da videodança *Encontros*. Dentro deste processo exponho as imagens/ideias, inspirações geradoras para sua criação, a definição dos personagens pensados a partir da temática da obra, o roteiro com a estrutura e planejamento e a escolha dos bailarinos.

Em seguida, a descrição dos relatos dos dias de laboratório de criação para a videodança com os bailarinos convidados, aplicando as duas propostas compositivas desenvolvidas no estágio docente descritas nessa pesquisa.

²¹ Pré-produção/ Preparação: nessa fase serão definidas e acertadas as autorizações de uso das locações; serão criados e adquiridos os elementos de cena, bem como figurinos (...); haverá a escolha e preparação de elenco; serão definidos os equipamentos e materiais necessários às gravações, além da equipe técnica. (MOLETTA, 2009, p.96).

No próximo subcapítulo abordo o roteiro onde explano e descrevo as inspirações, ideias e elementos para a criação da temática da videodança produzida, apresentando a construção do roteiro, dos personagens e dos bailarinos escolhidos a compor todo o processo e produção da videodança.

4.1.1. Do roteiro

A temática e consequente elaboração do roteiro da videodança se deu antes da escolha definitiva dos bailarinos. Foram escolhidos quatro bailarinos sendo entre eles duas bailarinas e dois bailarinos. Porém detalhes sobre a escolha dos bailarinos serão descritos no próximo subcapítulo e, portanto, no momento explanarei como se construiu a temática e o roteiro da videodança a ser produzida. Sobre o termo roteiro, o autor Alex Moletta (2009) explica a importância de construí-lo:

É onde tudo começa: o primeiro passo para transformar uma ideia efêmera em algo concreto e palpável. Enquanto estiver na cabeça de quem quer realizar um vídeo de ficção, essa ideia sofrerá transformações constantemente. Porém, para que haja algum controle sobre esse processo criativo, é necessário transferir a ideia para o papel ou para o computador. Isso permite que o idealizador e sua equipe tomem conhecimento da potencialidade do roteiro (MOLETTA, 2009, p.20).

Para a escrita do roteiro, antes de tudo surgem imagens, ideias e inspirações que geram uma temática. Após é preciso definir sobre o que o vídeo abordará a fim de estruturar as imagens pensadas para assim anotá-las. Nas próximas linhas descrevo como surgiram imagens e ideias para a criação da videodança *Encontros*.

A primeira possibilidade de tema a ser abordado na videodança foi a relação da lente da câmera com os olhos, mais precisamente das formas de olhar. Essa proposição surgiu a partir da noção do olho da câmera e os diversos olhares que o coreógrafo e o videomaker podem apresentar de sua coreografia através do vídeo. A temática do *olhar* através da lente da câmera é que concretizaria esse trabalho em conjunto com bailarinos intérpretes-criadores. Por esse viés de pensamento, a ideia era de trabalhar na coreografia e no vídeo diversos tipos de olhares, transformando-os em movimento, seguindo-se em uma coreografia para ser dançada para a câmera. Os olhares seriam potencializados tanto nos movimentos dos intérpretes-criadores e da coreógrafa, quanto nos movimentos e planos utilizados na filmagem. Porém, isso de certa forma ficava muito na abstração de ideias, pois o olhar é muito subjetivo e

pode transitar para vários caminhos e interpretações, e assim, ficava em dúvida se continuava nessa ideia ou pensava em uma nova.

A participação na disciplina do mestrado em 2018/1 de Tópico Especial I – Poéticas da Escuta, me fez refletir bastante e passei a ser permeada pela temática da escuta abordada em textos e discussões da aula, que de alguma forma acabaram provocando e agregando fortemente no desdobramento e elaboração da temática da videodança. A partir da disciplina “Poéticas da Escuta”, a cada aula eu realizava analogias sobre os assuntos envolvendo a escuta com a primeira proposta de criação, sobre o olhar. Foi então que passei a anotar explicações e reflexões realizadas em aula que contribuiriam para a elaboração da temática trabalhada na videodança. Um dos primeiros questionamentos foi: Qual a relação do olhar e da escuta? Na sociedade, no cotidiano, como esses dois se atrelam de forma que não só simplesmente ouvir e ver?

Com isso veio o questionamento sobre o que seria abordado na videodança e então começaram a surgir ideias, inspirações e elementos que foram motes de criação. Posteriormente, uma série de atravessamentos ocorridos durante o primeiro semestre de 2018 até o primeiro semestre de 2019, influenciaram diretamente na elaboração das propostas até chegar a uma temática final para a escrita do roteiro da videodança.

A temática a ser abordada na videodança envolve a relação do olhar e da escuta, em função do que implica a falta de escuta no olhar, ou seja, nas formas de perceber e estar atento a si, ao outro e ao ambiente. E de também refletir sobre comportamentos, questões e problemas que estão cada vez mais presentes na sociedade contemporânea.

De forma breve, a videodança trata sobre um grupo de pessoas que procuram ajuda para superação de seus problemas, e para isso, buscam um terapeuta que promova uma *terapia de grupo*, e nesse encontro, os personagens representam comportamentos que estão muito aparentes nas relações pessoais e modos de agir no cotidiano. Os participantes passam então a expor seus problemas, medos, angústias para o terapeuta - que no caso da videodança é nomeado de “Mediador” - e para o grupo. O enfoque principal é de como estes personagens reagem e são transformados quando estão em um espaço que os escuta e os olha com outros olhos. Em um espaço que não é o da correria do dia a dia e das atenções geralmente

voltadas às tecnologias. Como estes personagens se afetam, se comunicam e se modificam?

Para a videodança foram criados personagens, mais precisamente arquétipos que se relacionam com determinados comportamentos que aumentam cada vez mais na nossa sociedade, como o fator da ansiedade, da depressão, da distração, da carência e o ato de se fechar para o que nos cerca, como forma de fuga do cotidiano cada vez mais cheio de informação e acelerado. Cada bailarino vai representar um caos, um problema, uma falta, uma característica que acontece nos tempos atuais, devido à falta de escuta, de olhar atento, de tempo, de concentração. E, a partir do encontro desses personagens em uma terapia de grupo, como estes passam a perceber a si, aos outros e o espaço de outras maneiras, após as experiências passadas no espaço que se encontram?

Nesta descrição do roteiro e da produção da videodança *Encontros*, como forma de descrever o que os bailarinos representam na videodança, no lugar de personagem utilizarei o termo arquétipo, pois na videodança os bailarinos irão representar um modelo de personalidade e não necessariamente a história de um personagem.

4.1.2. Escolha dos bailarinos

A escolha dos bailarinos se deu primeiramente por questões de aproximação e interesse por produzir vídeos e conseqüentemente com o interesse pela videodança. Cada bailarino vem de um estilo de dança ou mais de um, de diversas vivências e experiências no campo da dança, alguns dos bailarinos tem formação e experiência de um estilo em comum. Os primeiros bailarinos pensados para a videodança foram Fellipe Resende e Richard Salles, que possuem uma vasta trajetória na dança, no qual estudaram as técnicas do balé clássico e contemporâneo. São integrantes do coletivo artístico de dança *CUBO 1 – CIA DE ARTE* onde desenvolvem trabalhos de pesquisa e criação em dança que se relacionam com todas as manifestações artísticas.

Na realização desta videodança eu pensava em cinco bailarinos. Além destes dois bailarinos citados acima, havia convidado mais um bailarino a integrar o elenco

da videodança, porém este não pôde mais participar da pesquisa por questões de tempo. Para a videodança, as ideias e temáticas pensadas e elaboradas no roteiro, pensava em ter bailarinos que não viessem somente de uma ou duas linguagens em comum, procurava bailarinos com diferentes bagagens de movimentos. A partir das músicas escolhidas para cada parte da videodança e arquétipo, vieram em minha mente movimentações diferentes ao que eu estava acostumada corporalmente, vinham imagens de braços e troncos.

Neste momento, passei a lembrar dos alunos que tinha no estágio docente, que vinham de diversos estilos de dança e o que me chamou muita atenção ao vê-los executando as propostas compositivas foram seus movimentos. O curioso era observar que os alunos que vinham de uma formação clássica e contemporânea tinham um determinado modo de se mover. Enquanto bailarinos clássicos realizavam muitas pernas e postura ereta, os que vinham da dança contemporânea experimentavam diferentes níveis, ondulações e movimentos de tronco. Havia também os que tinham experiência em danças populares e jazz. O que me chamou a atenção, e mais distante do que eu tinha experienciado em minha trajetória enquanto bailarina foram os alunos que faziam street dance, stiletto e vogue. O que esses estilos tinham em comum eram os variados movimentos sequenciais de braços e tronco, deslocamentos ágeis e fortes, sendo quase ao mesmo tempo fluídos e quebrados.

Destes alunos, ou melhor, alunas, as que me chamaram a atenção foram as bailarinas Gabriela Borges e Letícia Dall Agnol por suas movimentações. As duas têm em comum as danças urbanas e experimentam as várias vertentes deste estilo como o k-pop, vogue, stiletto, dentre outras vivências na dança contemporânea e jazz.

Outro ponto a destacar é a minha participação na videodança como coreógrafa, bailarina e videomaker. Conforme o roteiro da videodança há um duo que danço junto ao bailarino Richard Salles fazendo o papel do imaginário do arquétipo do “Mediador”. Nesse momento ambos criaram em conjunto, pensando nas movimentações conforme a ideia do arquétipo com a trilha musical a ser utilizada e com o exercício de criar pensando nos enquadramentos, planos e movimentos de câmera. Ambos são criadores-intérpretes-videomakers.

Desse modo, os bailarinos escolhidos têm uma trajetória e experiências diversas no campo da dança. Sendo assim, optei por estes artistas por haver em seus

corpos desenvolvidas variadas técnicas e vivências na dança, corpos ecléticos e que dialogam com outras áreas artísticas. Assim como a arte da videodança é o cruzamento de duas áreas artísticas que ao se unir constroem um novo pensamento e criação, me interessou muito o entrosamento desses corpos ao criar e as variadas possibilidades de olhar, o que pude observar nas suas composições coreográficas para a câmera. Em minha trajetória como bailarina sou atravessada por variadas técnicas de dança como o balé clássico, o sapateado, o contemporâneo e o jazz, e por essas razões me interessei em criar danças e videodanças que vão além de uma única técnica, partindo para uma criação onde haja nos corpos dançantes uma diversidade de experiências, estilos e vivências na dança.

Em alguns momentos da videodança as funções de criador-intérprete-videomaker e coreógrafo-videomaker se cruzam e estão em relação em uma mesma cena da videodança e, em outros momentos, atuam em separado. Todos os bailarinos em algum momento da videodança assumem o controle da câmera.

Os bailarinos escolhidos para a realização da videodança estavam cientes de que não receberiam por esse trabalho, sendo explicado que todo o processo era colaborativo. Foi possível produzir essa videodança também pelo interesse destes em participar e pela disponibilidade.

Descrevo no subcapítulo a seguir como se deu o laboratório criativo, relatando o processo de criação, de experimentação de movimentos e composição coreográfica para a câmera. E ainda, relato como se deu a aplicação das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* durante o laboratório criativo. Apresento posteriormente, em forma de anexo, as entrevistas informais realizadas com os bailarinos após a sua execução.

4.1.3. Relatos do Laboratório Criativo

Neste subcapítulo, apresento como ocorreu a pré-produção da videodança, ou seja, a fase de preparação onde descrevo como se deram os processos de experimentação e criação de movimentos para a câmera com os bailarinos nos laboratórios criativos, a partir da aplicação das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*, em forma de relatos dos

dias que foram realizados esses procedimentos. Esses processos foram um laboratório de criação para a videodança *Encontros*.

A realização da primeira parte prática do processo criativo se deu em forma de laboratórios criativos, nas dependências do Campus ESEFID da UFRGS, com encontros aos sábados de tarde com duração de no máximo quatro horas de trabalho. Foram realizados três laboratórios criativos com os quatro bailarinos participantes da obra de videodança no ano de 2018 e mais outros três no primeiro semestre do ano de 2019. Nesse fazer ocorreu a participação direta dos sujeitos envolvidos, e a construção coreográfica para a câmera foi estudada coletivamente.

No ano de 2018 ocorreram três laboratórios criativos, no qual o primeiro se caracterizou pela observação do elenco ao criar, apresentando as sequências de movimentos elaborados por mim para os arquétipos, como forma de norte e inspiração para eles passarem a criar o restante da coreografia. Já nos dois laboratórios que se seguiram, relato a aplicação da proposta compositiva *Prática perceptiva para um olhar atento* e os feedbacks dos bailarinos após executarem a prática. Em anexo, trago transcrição do material bruto relativo aos depoimentos dos bailarinos. Já em 2019, também ocorreram três laboratórios com, novamente, a aplicação da primeira proposta e introduzindo a segunda proposta compositiva *Vivência com a câmera*, e na sequência a gravação das videodanças.

O desenho coreográfico foi estruturado previamente por mim, mas contou com colaborações dos bailarinos enquanto intérpretes-criadores, mediante tarefas de movimento sugeridas. As funções de diretora e videomaker, por sua vez, ficaram sob minha responsabilidade, no que diz respeito a filmagem e edição, porém evidencio que os bailarinos em determinados momentos da videodança assumem o controle da câmera assim como também participo como bailarina em uma cena.

Antes dos laboratórios de criação, como modo de otimizar tempo e compreensão da temática da videodança, criei um grupo fechado no *Facebook* para compartilhar as ideias pensadas e apresentar os arquétipos que seriam dançados pelos bailarinos. Na descrição do grupo coloquei o resumo da minha pesquisa e em uma primeira postagem apresentei a descrição da temática, do roteiro e dos arquétipos juntamente com as trilhas sonoras de cada parte da videodança.

Como modo de compreensão de cada personagem pesquisei por imagens aleatórias da internet que representassem as ideias e as características de cada arquétipo para que os bailarinos tivessem uma noção do que pretendia com a obra. Todo esse procedimento inicial foi necessário para que os laboratórios fossem produtivos e que os bailarinos já fossem com alguma inspiração e ideias para o ensaio.

Para a gravação dos laboratórios criativos, da aplicação das propostas compositivas e para a captação de imagens da videodança foi utilizada a câmera Canon T5i.



Figura 1. Câmera Canon Dslr EOS Rebel T5i com Lente 18-55mm

[Dia 1: 02/06/2018]

O primeiro dia de laboratório de criação se caracterizou pela apresentação da temática da videodança, expondo para os bailarinos no momento, não mais virtualmente e sim presencialmente, toda a concepção da videodança e de como imaginava os personagens, ao mesmo tempo que explicava os planos e movimentos de câmera para cada situação e cena. Nisso, pedi que a partir do instante que começassem a elaborar a coreografia pensassem nas imagens apresentadas a eles na rede social.

Após explicar sobre a videodança e o papel que cada bailarino exerceria na obra, deixei por um longo tempo os bailarinos criando seus solos ao mesmo tempo que deixava reproduzindo no som as músicas de cada personagem. Enquanto criavam eu ensaiava as sequências de movimento que havia criado para cada bailarino, conforme seu arquétipo, para após ensinar a sequência inicial para cada

um. Nos primeiros momentos da tarde estavam somente as bailarinas Gabriela e Letícia, que dei suporte quando solicitado. Era o momento em que apresentavam suas criações e questionavam se aqueles movimentos correspondiam ao tema e personagem. Dei a liberdade que elas criassem de acordo com o que elas interpretaram, pois, a minha intenção era saber do olhar delas com a temática e como transformar isso em movimento, de acordo com o seu arquétipo.

Na metade da tarde compareceu ao ensaio o bailarino Richard, onde mostrei a ele as ideias pensadas do duo, explanando o que mais ou menos tinha pensado de planos e movimentos de câmera de acordo com a coreografia. A partir disso, fomos construindo e elaborando juntos as sequências conforme a música. Após as bailarinas saírem do ensaio, prosseguimos mais um pouco colocando em prática alguns enquadramentos pensados por mim e sugeridos por Richard. Na foto abaixo, uma montagem de fotogramas resumindo o que se trabalhou no laboratório criativo.



Figura 2. Dia 1 do Laboratório Criativo.



Figura 3. Dia 1 do Laboratório Criativo.

Basicamente este primeiro laboratório criativo foi para conhecer de perto os bailarinos compondo suas coreografias, trabalhar e pensar em conjunto, apresentar ideias e estar aberta às sugestões deles. Foi um momento de trocas, experimentação e criação muito potentes.

[Dia 2: 23/06/2018]

No segundo dia de laboratório criativo estiveram presentes somente os bailarinos Fellipe e Richard. No primeiro encontro o bailarino Fellipe não pôde comparecer e então neste dia de ensaio fiz o mesmo esquema do primeiro dia de laboratório com os bailarinos, explicando toda a temática da videodança, o fazendo lembrar do que eu havia postado sobre as imagens e música do seu determinado personagem no grupo, e de ele fazer o exercício de criar a coreografia pensando já em modos de ela ser capturada pela câmera para a videodança.

No primeiro momento do laboratório resolvi antes de ir para a criação das coreografias aplicar a proposta compositiva *Prática perceptiva para um olhar atento* com os bailarinos, como uma forma de observar como eles iriam compreender as funções exercidas no trabalho em conjunto da videodança, do coreógrafo e videomaker, para exercerem o estado de performers da videodança.

A proposta foi executada e muitos momentos potentes e interessantes aconteceram. Primeiramente irei descrever o que falava e as perguntas que surgiam de acordo com a proposta elaborada enquanto os bailarinos realizavam as ações. Descrevo elencando cada etapa da organização dos exercícios para eles passarem a

improvisar a partir das tarefas ditas. O jeito que eu falava era de forma lenta e pausada para dar tempo aos corpos processarem cada informação, e com momentos de silêncio apenas observando o que eles faziam a partir das tarefas. Os questionamentos que eram realizados durante a execução da proposta eram feitos em momentos em que os bailarinos iam para alguma ação diferente.

- Caminhada para reconhecimento do espaço;

Caminhem pela sala, soltando o corpo, relaxando... Mexendo o que precisa, acordando o corpo. Tentem caminhar por todo o espaço da sala e olhem por toda a parte como se os olhos de vocês fossem uma câmera, selecionando o que chama o olhar e logo percebam o que não os chama a atenção passando por determinado lugar da sala. O corpo é um tripé móvel e a câmera são os olhos de vocês que conduz ao que vocês querem captar dessa imagem. Agora podem escolher um lugar para ficar parados... E fechem os olhos.²²

- Exercício da escuta: em algum ponto da sala e em pé, fechar os olhos e fazer o exercício de escuta para um olhar atento em busca de um corpo disponível e presente;

Nesse fechar dos olhos, percebam todos os barulhos que tem em volta de vocês, se conseguem escutar além da sala... Se além do barulho externo tem barulho interno.

- Mapeamento corporal: ainda de olhos fechados, imaginar que uma câmera os registra internamente – como se ela passasse do topo da cabeça aos pés registrando todos os ossos, articulações, músculos e órgãos - e externamente - com o dispositivo olho-câmera, o olho passar por todas as partes do corpo, descobrindo o que chama mais atenção do seu olhar;

Enquanto vocês percebem todos os sons que tem em volta de vocês, imaginem que tem uma câmera interna - ainda de olhos fechados -, registrando vocês por dentro. Do topo da cabeça, passando pelo rosto, pescoço, cintura escapular, para região do

²² A partir de agora, os trechos em itálico correspondem às transcrições da minha fala durante a execução dessa primeira proposta.

abdômen, a pelve, as pernas até chegar a ponta do pé. E faz esse caminho inverso da ponta do pé ao topo da cabeça. Imaginem que essa câmera está registrando os órgãos, os músculos, os ossos.

Agora abram os olhos lentamente. Ao abrir os olhos percebam se algo modificou ao ouvir os barulhos internos e externos do corpo ao se imaginar registrando o corpo internamente. E agora, vocês farão com que o olho de vocês seja a câmera captando partes do seu próprio corpo. Vocês vão escolher como serão seus pontos de vista, que partes do corpo vocês vão olhar e selecionar, como se fosse uma câmera filmando essas partes do corpo escolhidas.

Esse olho-câmera registra de perto? De longe? Em um plano mais aberto, mais detalhado? Em algum ponto específico? Ele tem uma altura? Tem mudança de níveis ou não? Experimentem variadas possibilidades... Percebam se esse olhar se modifica ao prestar atenção em partes do corpo sendo olhadas de forma diferente. É possível perceber detalhes? Outras possibilidades de mexer o corpo com esse olho-câmera? Percebam se é possível começar a pensar em criar movimentos a partir das imagens que vocês estão visualizando, das suas escolhas... E vão aos pouquinhos saindo um pouco de si e caminhando pelo espaço percebendo tudo que os cerca ao redor.

- Caminhada pelo espaço direcionando o olhar a determinadas partes do corpo dos outros performers (pés, mãos, braços, quadril, etc);

E vai aos pouquinhos saindo um pouco de si e caminhando pelo espaço percebendo tudo que os cerca ao redor.

- Formação de duplas e momento de experimentações de movimentos do olho-câmera em relação ao corpo-dança; função coreógrafo-videomaker;

E agora um de vocês é o olho-câmera e o outro é o corpo-dança, o bailarino. (Neste momento os bailarinos levam um determinado tempo até decidirem, mas sem avisar, quem exerceria cada dispositivo, e por uns longos instantes os bailarinos estavam exercendo o olho-câmera em movimento, em relação). Esse olho-câmera varia de enquadramento, ângulo... Tem movimento de 'câmera' além do movimento do bailarino? O olho-câmera e o corpo-dança se afastam ou se aproximam? (Ainda os bailarinos permaneciam com olhar fixo no olho-câmera, fazendo com que os dispositivos não tivessem mais uma separação. Ambos exerciam ao mesmo tempo os dois dispositivos propostos). Ficam em movimento ou fixos? Visão panorâmica? (Após ficarem na indefinição de quem exerce o que, no corpo e movimentar do bailarino

Fellipe se deu o aviso de que era o *corpo-dança* a partir daquele momento, enquanto o bailarino Richard seguia como *olho-câmera*).

Percebam que detalhes e partes do corpo do outro que vocês selecionaram para olhar de câmera, se a movimentação também modificou ao perceber que o olho-câmera está próximo. Como são as diferentes perspectivas? Pontos de vista? (Durante a proposta, sem avisar, os bailarinos trocavam de função, de dispositivo. Isso era perceptível na execução da prática). *E começando a se separar o olho-câmera e o corpo-dança caminhem pelo espaço novamente, aos poucos no seu tempo até retornar o corpo e direcioná-lo para frente do espelho.*

- Espelhos: Olhar-se e escolher pontos que poderiam ser filmados, exercitando o olhar pensado em imagens, na frente de um espelho; função criador-intérprete-videomaker.²³

Percebam a escolha de distância que vocês fizeram ao se olhar no espelho e agora pensem em toda essa experiência, e com o corpo de vocês como registrariam? Como se fosse o espelho a câmera e como se direcionariam a ela? Que enquadramentos escolheriam de cada parte do corpo?

Desses movimentos que vocês criam como vocês pensariam o que a câmera enquadraria? (A partir desse momento fico observando atentamente ao que eles realizam). *E se possível guardando essas imagens, dessas escolhas do corpo na memória, e aos poucos levantando...* (Nesta última parte, os bailarinos estavam tão imersos que demoraram a sair da proposta e prosseguiram na experimentação, numa constante relação e harmonia de movimentos levantando gradualmente, pois estavam experimentando próximos ao chão).

Após a finalização das etapas da organização dos exercícios de improvisação, observei que os bailarinos estavam em constantes jogos de relação e imersos na prática, e então prossegui, inserindo outros pontos. Esses pontos se devem ao que pensava em colocar e abordar na criação da videodança, em uma parte do roteiro, usando efeitos sonoros gravados do próprio som dos movimentos dos bailarinos e também, colocar em funcionamento o estado em que os personagens da videodança

²³ A parte dos espelhos não faz parte das etapas de organização da *Prática perceptiva para um olhar atento*, mas foi aplicada pensando em proporcionar outro ponto de vista, de ver a si mesmo selecionando planos e movimentos de câmera através do espelho.

iriam transmitir na obra: de sentir-se num local estranho e procurar por todas as saídas possíveis para escapar do ambiente em que está inserido. A partir disso provoqueei os bailarinos a experimentarem e descobrirem possibilidades nesses pontos específicos que constituem a criação da videodança. Porém, no ano de 2019 o roteiro passou por modificações sendo esta parte diferente da descrita. Mais além explico o que acontece realmente na cena dois da videodança.

Ao final da execução da primeira proposta compositiva realizei algumas perguntas com os bailarinos sobre como foi a experiência, o que provocou em seus corpos e se pôde se fazer relações com os papéis exercidos na videodança, de coreógrafo e videomaker. Os questionamentos e respostas foram feitos de modo informal, gravadas e transcritas. Em seguida eu e o bailarino Richard retomamos o ensaio do duo da coreografia da videodança, enquanto o bailarino Fellipe criava o solo do seu arquétipo, o *Distraído*. Nas composições coreográficas a todo momento era enfatizado que criassem as coreografias pensando em imagens para a câmera.

Como parte final do dia de laboratório criativo propus um exercício me colocando junto aos bailarinos. O exercício consistia em improvisar movimentos, em contato, com os olhos fechados e em seguida dos corpos se afastarem com os olhos abertos, para exercitar a escuta do corpo e a percepção e atenção em grupo. Isso foi pensado para determinada cena da videodança, onde os bailarinos realizam os mesmos movimentos, onde cada personagem se contamina com os movimentos do outro até o momento em que todos realizam um movimento em comum.



Figura 4. Dia 2 do Laboratório Criativo.



Figura 5. Dia 2 do Laboratório Criativo.

[Dia 3: 30/06/2018]

No terceiro dia de laboratório criativo estiveram presentes somente as bailarinas Gabriela e Letícia e neste dia os bailarinos do segundo dia de laboratório não puderam comparecer. No início, disponibilizei um tempo para que as bailarinas relembassem a coreografia pensada para a câmera, conforme suas personagens. A bailarina Gabriela relembrava sua coreografia escutando a música nos fones de ouvido do seu celular, enquanto a bailarina Letícia escutava a música de seu solo na caixa de som. Feito isso, pedi para que cada uma dançasse individualmente, apresentando a continuação da coreografia que não havia sido finalizada no primeiro laboratório criativo. As registrei de um ângulo só para ver o todo da composição realizada por elas.

Em seguida, fui questionar cada bailarina como elas haviam pensado a coreografia para a câmera, as imagens e modos de registrar a composição coreográfica para a videodança. A primeira foi a Letícia com seu solo do arquétipo da *Incompreendida*, que quer ser escutada, que tem algo a dizer, mas não tem ouvidos disponíveis e pacientes para dar atenção ao que ela quer expressar. Nesse momento estive atenta ao que a bailarina havia elaborado e pensado de movimentação de câmera para poder então acrescentar o que eu havia construído também de imagens para seu solo. A bailarina visualizava enquadramentos que registrassem detalhes de

certas movimentações e um movimento de câmera que acompanhasse a execução de um passo. Passamos a exercitar o pensamento em conjunto, entre coreógrafa e videomaker, construindo maneiras de registrar as ideias de cada uma com a câmera.

Depois de realizar essa conversa e combinações com a bailarina Letícia, tive a mesma conversa com a bailarina Gabriela. Esta tinha o interesse de sua videodança ser filmada em plano-sequência, ou seja, com a videomaker acompanhando as movimentações da bailarina pelo espaço, sem corte. O que pensamos em conjunto foi em que momentos da coreografia aproximar e distanciar a câmera e segui-la. O seu arquétipo na videodança é a *Ansiosa*, e o modo de filmagem em plano-sequência foi escolhido pela bailarina devido ao tema da ansiedade, como se ela se sentisse sob pressão de cumprir metas e prazos.

Antes de dar início a proposta compositiva *Prática perceptiva para um olhar atento*, sugeri que as bailarinas, após explanarem como tinham pensado e criado sua coreografia para a câmera, escrevessem em um papel o que elas haviam me apresentado, anotando os planos e movimentos de câmera pensados para cada parte das suas composições coreográficas para a videodança.

No início da primeira proposta compositiva pedi para que caminhassem pelo espaço da sala, escolhessem um local para permanecer em pé e fechar os olhos. Assim como no segundo dia de laboratório criativo realizado com os bailarinos Fellipe e Richard, a aplicação da proposta ocorreu do mesmo modo, ou seja, enquanto as bailarinas realizavam as ações de cada etapa falada, eu realizava os questionamentos que vinham no momento da prática, porém realizei poucas perguntas comparado ao dia dos bailarinos, pois as bailarinas tinham um conhecimento da proposta por experienciarem em uma aula do estágio docente que lecionei junto a professora Mônica Dantas.

O que se deu de forma diferente foi a relação *olho-câmera* e *corpo-dança*, pois quando executado pelos bailarinos os movimentos nessa relação eram improvisados, já as bailarinas reproduziam as coreografias finalizadas criadas para a videodança e, cada uma, no lugar de *olho-câmera* (videomaker) registrava com o olhar, sem uso de câmera, da forma que queriam. O ponto positivo de experimentar a relação entre esses dispositivos com uma coreografia pronta é que cada bailarina compartilhou ideias de planos e movimentos de câmera para a outra, não sendo somente uma

experiência para compreensão no corpo do trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker, mas de visualização do que poderia se ter de ideias de enquadramentos.

Na finalização da proposta, coloquei em prática o que havia realizado com os bailarinos, de propor as bailarinas que experimentassem o estado de sentir-se presas e não ter como sair de um determinado local, conforme o elaborado e escrito no primeiro roteiro da videodança. Uma forma de descobrir nessa experimentação como seus arquétipos poderiam agir nessa circunstância, tudo isso ocorrendo com perguntas minhas sobre a situação pensada para essa cena específica da videodança.

Logo depois dessa experimentação, fiz algumas perguntas para as bailarinas sobre a execução da prática, para saber a partir de seus depoimentos, o que provocou em seus corpos a participação nessa proposta compositiva e se foi possível fazer relações com os papéis de coreógrafo e videomaker, funções exercidas na videodança, assim como fiz com os bailarinos. Após, como parte final do laboratório criativo, segui as sugestões das bailarinas para capturar imagens das sequências coreográficas elaboradas por elas. Desse modo, segui os planos e movimentos de câmera elaborados em conjunto por elas e por mim, colocando em prática o pensamento conjunto entre as coreógrafas e a videomaker.

Para visualizar esses enquadramentos pensados, resolvemos, eu e Letícia, já colocar em prática alguns planos e movimentos de câmera e assim saber se era aquilo que imaginávamos, principalmente da visão da bailarina. Fizemos essa experimentação só executando determinadas sequências de movimentos, construindo juntas um esboço do que seria seu solo de videodança. Já com a bailarina Gabriela executamos o plano sequência enquanto ela realizava do início ao fim sua coreografia, colocando em prática as combinações sobre acompanhar os movimentos, aproximar e afastar a câmera.

Nas figuras a seguir, apresento um resumo em fotogramas do que foi trabalhado e desenvolvido neste último dia de laboratório criativo no ano de 2018. Na imagem a seguir as imagens das bailarinas realizando a proposta compositiva *Prática Perceptiva para um olhar atento* e com uma imagem onde eu e a bailarina Letícia pensamos em conjunto os enquadramentos para a coreografia. Na última imagem, a bailarina Gabriela dançando em plano-sequência para a câmera.



Figura 6. Dia 3 do Laboratório Criativo.



Figura 7. Dia 3 do Laboratório Criativo.



Figura 8. Dia 3 do Laboratório Criativo.

Os encontros com os bailarinos nos laboratórios criativos foram essenciais para uma visualização mais ampla das ideias e da temática elaborada para a videodança *Encontros*. Colocar em ação a primeira proposta compositiva desenvolvida no estágio docente como a *Prática perceptiva para um olhar atento*, foi importante para constatar e observar o que essa experiência corporal desenvolveu na compreensão do trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker nos corpos dos bailarinos, como também, de ver tomando forma os arquétipos pensados para a videodança.

Para poder realizar os laboratórios criativos havia uma dificuldade de conseguir o espaço para a experimentação e criação, bem como de poder contar com bailarinos para os ensaios. Por todas essas questões, muitos ensaios foram desmarcados e remarcados, quando todos os bailarinos poderiam comparecer em um dia, a sala não estava disponível ou tinha a sala, mas não o elenco completo. Devido a essas razões em nenhum laboratório criativo, ocorrido em 2018, pôde se fazer um ensaio com todos os quatro bailarinos convidados. Mesmo assim, os laboratórios foram produtivos, de muitas trocas, reflexões e disponibilidade.

A segunda proposta compositiva intitulada *Vivência com a câmera* foi aplicada no primeiro semestre de 2019. Dos três laboratórios criativos que aconteceram neste ano o primeiro se caracterizou pela aplicação das duas propostas compositivas e consequente experimentação de coreografias para a câmera, onde todos os bailarinos estavam presentes. O segundo laboratório se deu na gravação da videodança em que

todos os bailarinos dançam juntos. E o último encontro se caracterizou pela gravação das videodanças solos dos personagens/arquétipos.

O objetivo na construção da videodança foi de que essas propostas servissem como recursos compositivos para criar videodanças e de os performers compreenderem a importância da relação e trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker. Na gravação da videodança a câmera também foi manipulada pelos bailarinos e não somente a mim coube essa função de videomaker, no sentido de operar a câmera.

Em uma observação geral das entrevistas informais realizadas com os bailarinos no ano de 2018, logo após experimentarem a primeira proposta compositiva, pude ter uma noção do que a aplicação dessa proposta implica na compreensão do trabalho em conjunto dos performers da videodança. A entrevista foi permeada de perguntas, conversas e reflexões sobre o fazer e o passar por essa experiência para criar em videodança, e assim, muitos aspectos foram relevantes e discutidos como: forte ferramenta de composição; a potência da proposta; presença; atenção; as duas funções, de coreógrafo (dispositivo corpo-dança) e videomaker (dispositivo olho-câmera), estarem em relação ao mesmo tempo, mesmo sendo propostos de forma a cada um assumir um papel; da questão de colaboração e negociação; do coreografar-editando e editar-coreografando; direção compartilhada; o olhar com zoom; a proposta ser perceptível e sensorial, muito física e real; as escolhas do olhar; editar coreografando em tempo real; entrar em estado cênico.

[Dia 4: 18/05/2019]

No quarto dia de laboratório criativo estiveram presentes todos os bailarinos da videodança. A aplicação das duas propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* foram realizadas no espaço da Geodésica do campus ESEFID da UFRGS.

Antes de os bailarinos experienciarem as propostas, lembrei com eles a temática da videodança e como iriam ocorrer os encontros para a gravação da obra. Após a explanação do tema solicitei que se colocassem no meio da sala aberta para dar início a primeira proposta compositiva. Para exemplificar o que ocorreu neste laboratório criativo apresento a seguir as imagens e a ordem dos exercícios da primeira proposta compositiva *Prática Perceptiva para um olhar atento*, e

posteriormente imagens da segunda proposta *Vivência com a câmera* e a descrição dos acontecimentos:

- *Prática Perceptiva para um olhar atento*



Figura 9. Caminhada para reconhecimento do espaço.



Figura 10. Exercício da escuta.



Figura 11. Mapeamento corporal.



Figura 12. Caminhada pelo espaço direcionando o olhar a determinadas partes do corpo dos outros performers.



Figura 13. Formação de duplas e momento de experimentações de movimentos do olho-câmera em relação ao corpo-dança; função coreógrafo-videomaker.

Após a finalização da primeira proposta seguimos imediatamente para a segunda, a *Vivência com a câmera*. Solicitei que dois dos quatro bailarinos pegassem seus celulares para experimentar os planos e movimentos de câmera, enquanto os outros fossem os corpos-dança disponíveis para entrar em relação com o objeto. Ambos, tanto quem operava a câmera quanto quem dançava para ela estavam em conexão. Percebia-se que os corpos-dança realizavam o movimento de forma mais cuidadosa a cada vez que a câmera se aproximava.

No momento da experimentação, grande parte dos planos foram experimentados, como: plano geral, plano aberto, plano americano, plano médio, plano fechado, close-up e plano detalhe. É importante ressaltar que para a demonstração do plano geral e plano aberto fui ao lado dos bailarinos para mostrar como seria o enquadramento de cada plano com um corpo sendo filmado. A seguir imagens que exemplificam alguns planos testados.

- *Vivência com a câmera*



Figura 14. Demonstração do plano geral e aberto.



Figura 15. Experimentação do plano americano.



Figura 16. Experimentação do plano fechado.

Na segunda parte da proposta, colocamos em prática os movimentos de câmera. Por o tempo de aplicação das propostas compositivas e mais a criação da coreografia para a câmera ser curto, a proposta *Vivência com a câmera* foi realizada com os bailarinos nas mesmas funções, pois logo após a finalização desta iríamos para o ensaio da coreografia para a videodança. Nesta parte estive experimentando junto com eles e os movimentos de câmera testados foram: panorâmica (girando no seu eixo, sentido horizontal, sentido vertical e invertida), travelling, plano-sequência e zoom.



Figura 17. Experimentação de Movimentos de Câmera.

A aplicação das duas propostas compositivas foi muito potente e de total entrega e disponibilidade dos bailarinos. Percebi que a primeira proposta os colocou em estado de atenção e com o olhar direcionado a captar imagens de si e do outro. As relações que se construíram entre as duplas intercalando os dispositivos olho-câmera e corpo-dança foram produtivas e os bailarinos colocaram-se a explorar variadas formas de filmar com os olhos.

No segundo momento do laboratório criamos juntos como faríamos a coreografia do grupo para a videodança, colocando em discussão e após em experimentação o uso do plano subjetivo a ser utilizado na parte final da obra. Este plano em específico mostraria a visão de cada arquétipo que cada bailarino representa na temática da videodança, e então conversamos como representariam através do olhar, pelo plano subjetivo, seu arquétipo e como se daria um plano sequência para passar a câmera de um performer para o outro e posteriormente para mim. A partir de então, eu como operadora da câmera, registrei de forma circular os bailarinos executando movimentos-chaves de seus solos, acompanhando os movimentos deles e testando enquadramentos. Após essa experimentação, decidimos concretizar a forma como cada personagem seria filmado, pois a câmera registraria de uma forma que adentrasse no universo daquele arquétipo que cada performer estava representando.

Este quarto laboratório criativo foi importante pela aplicação das duas propostas compositivas e de fazer com que os bailarinos tivessem contato com a câmera e a operassem durante o processo criativo.

E por fim, a etapa da pré-produção exigiu muito planejamento como: ir atrás de locações e suas devidas autorizações para uso, tanto para os laboratórios criativos como para a gravação da videodança; combinações e definições de figurinos; procura e conversa com um iluminador para as cenas que seriam gravadas no palco da Sala Alziro Azevedo do Departamento de Artes Dramáticas da UFRGS.

No próximo subcapítulo explico como ocorreu a produção da videodança *Encontros*.

4.2. PRODUÇÃO

A produção consiste na execução do vídeo e de colocar em prática todas as ideias pensadas nos laboratórios criativos com os bailarinos e estou de acordo com Moletta (2009) quando ele explica sobre a produção de uma obra em vídeo de que “embora a criação seja fundamental, ela perde a razão de ser sem o ato de produzir” (MOLETTA, 2009, p. 89). Nas linhas seguintes descrevo como as ideias, pensamentos e criação de coreografias para a câmera entre a proponente e os performers foram se concretizando e tomando forma a cada dia de gravação da videodança *Encontros*.

4.2.1 Relatos da gravação da videodança

Neste subcapítulo, realizo a descrição de como ocorreram os dias de gravação para a videodança, apresentando como ocorreu a filmagem nas locações escolhidas para a gravação da videodança *Encontros*, como o Departamento de Artes Dramáticas e o Campus ESEFID da UFRGS.

[Dia 1: 08/06/2019]

A primeira parte da gravação da videodança ocorreu no Departamento de Artes Dramáticas da UFRGS, na sala Alziro Azevedo, com duração de três horas. A escolha por essa sala se deu pelo contexto que a videodança aborda, sobre pessoas que procuram uma terapia de grupo para exporem seus problemas, angústias, medos e a procura de um espaço e indivíduos que as escutem, como o *Mediador* que é um dos arquétipos representados na videodança e que assume a função de proporcionar esse encontro.

A sala Alziro Azevedo é uma sala em formato de auditório e nela acontecem muitos espetáculos dos alunos do curso de Teatro da UFRGS, e nesta sala há cortinas e iluminação. Para poder utilizar a sala para a gravação eu devia de ter a presença de um iluminador para operar a luz, pois na videodança, para a cena de terapia de grupo, a iluminação teria um ponto importante para criar a atmosfera do local de encontro terapêutico e da representação de cada arquétipo. O interessante deste dia, que não

só foi realizada uma relação, colaboração e trocas com a proponente da pesquisa e os bailarinos, mas também com o iluminador, o Luciano.

A sala estava disponibilizada para a gravação das 14 horas até às 17 horas de sábado. Os bailarinos foram chegando um pouco antes do horário marcado e minutos depois. Ao entrar na sala com o iluminador conversei do que se tratava a gravação e a forma que pensava a luz para determinadas cenas. Juntamente com os bailarinos fomos testando os tipos de iluminação no palco, pedindo para que o iluminador abrisse ou direcionasse mais a luz. Enquanto combinávamos o que queríamos, os bailarinos colocaram seus figurinos e passaram a caminhar pelo palco reconhecendo o espaço e me auxiliando na disposição dos objetos presentes no palco, na marcação de lugares e na organização das cadeiras que seus arquétipos iriam utilizar na primeira cena.

Uma das questões muito presentes na gravação da videodança era a repetição. Ela se dava devido ao enquadramento da câmera ter desfocado ou pelo bailarino errar algum movimento ou querer fazer novamente. Usou-se muito o plano sequência para filmar determinadas cenas de grupo e partes de algum solo e a utilização de planos mais centrados nos personagens como o plano fechado, médio, aberto, conjunto, close-up, plongé e contra-plongé. Os movimentos de câmera estavam mais voltados para a panorâmica no eixo, invertida, vertical, horizontal e a utilização de zoom in e out (aproxima e afasta).

Durante a gravação da videodança, o bailarino Richard posicionou seu celular no canto da sala para registrar em formato *Time Lapse*²⁴ o que estava ocorrendo no momento. Neste registro aparecem as negociações, colaborações, conversas e a realização da filmagem da obra, porém durou somente metade do que estava ocorrendo por ter acabado a bateria do celular. No entanto esse registro auxiliou nas formas de saber como se deu a operação da câmera e a forma que dirigi os bailarinos no espaço e para a câmera.

Em muitos momentos os bailarinos sugeriam formas mais eficazes de filmar determinado movimento em grupo e de como poderia ser a luz em cena específica. Foi um ponto positivo fazer com que todos se envolvessem e dessem sugestões, pois pude visualizar que aqueles presentes na sala estavam dispostos e interessados e

²⁴ É um recurso que possibilita transformar uma gravação de horas em segundos.

ainda solidificar essa relação que tanto enfatizo a importância nesta pesquisa, entre coreógrafo/bailarino e videomaker, e um terceiro, o iluminador que também participou dando sugestões e auxílio a todo instante, que foi importante no direcionamento das ideias que queria transmitir com a temática da videodança.

Outra questão foi colocar em prática a coreografia da cena ensaiada no laboratório criativo realizado na Geodésica, onde os bailarinos operavam a câmera demonstrando o olhar específico do seu arquétipo em um plano subjetivo em plano sequência. Na finalização, de cada bailarino ter assumido a câmera, me chamaram no palco, como fora combinado, para entrar no círculo que formaram no espaço. Coloquei-me no meio deles, filmando o rosto de cada um para depois afastar e filmar a coreografia de cada arquétipo que liderava o grupo, em forma circular. A seguir apresento algumas imagens do dia de gravação da videodança.



Figura 18. Zoom in no arquétipo Mediador.



Figura 19. Combinações.



Figura 20. Gravação do solo do arquétipo Ansiosa.



Figura 21. Combinações com o iluminador.



Figura 22. Sugestões, conversas e trocas entre a proponente e os bailarinos.



Figura 23. Bailarinos sugerindo o enquadramento da câmera de acordo com o movimento e iluminação.



Figura 24. Comparação de bastidores e plano de câmera utilizado.



Figura 25. Comparação de bastidores e plano de câmera utilizado.

[Dia 2: 27/06/2019]

A segunda parte da gravação da videodança ocorreu no campus ESEFID da UFRGS com os bailarinos Fellipe e Gabriela. Neste dia realizamos os solos de cada arquétipo, colocando em prática os enquadramentos pensados e coreografados para a câmera. O primeiro solo gravado foi do bailarino Fellipe do seu arquétipo o *Distraído* e o segundo solo foi da bailarina Gabriela, com o arquétipo da *Ansiosa*.

A captura de imagens do solo do Fellipe ocorreu no gramado e estrada próximos a pista de corrida do campus. Na gravação do solo do arquétipo *Distraído* relembramos as sensações e comportamento a ser empregado na coreografia, selecionando as melhores locações para registrar cada movimento deste. A improvisação foi muito presente na coreografia para a videodança de Fellipe, com os movimentos envolvendo trocas de estímulos visuais a todo instante. Para a captura das imagens pensamos de forma conjunta como enquadrar o movimento. O bailarino a todo o momento dava sugestões e ideias de como filmar determinadas partes conforme a sua coreografia improvisada.



Figura 26. Gravação parte externa do solo do Distraído.

O solo da bailarina Gabriela foi gravado embaixo de uma grande árvore, quase que em formato de uma cabana, para dar impressão de um lugar fechado em que o arquétipo da *Ansiosa* estivesse se sentindo presa e sufocada. Gravamos também em

duas paredes semelhantes, mas em uma o sol refletia e na outra havia apenas sombra e jogamos isso com determinadas partes da coreografia elaborada por Gabriela.



Figura 27. Gravação da parte externa do solo da Ansiosa.

A videodança no palco fora gravada em plano-sequência, o tipo de movimento de câmera escolhido pela intérprete. Para representar as angústias do arquétipo, as imagens externas foram realizadas para dar ênfase ao que ela estava transmitindo em movimentos no palco da Alziro Azevedo. A seguir apresento imagens de como foram os planos de câmera pensados para a videodança solo de cada bailarino.



Figura 28. Plano conjunto dos deslocamentos do intérprete pelo espaço.



Figura 29. Plano Plongé.



Figura 30. Plano fechado.



Figura 31. Plano Americano.



Figura 32. Plano Aberto.



Figura 33. Plano Médio.

[Dia 3: 29/06/2019]

O último dia de gravações da videodança também ocorreu no campus ESEFID da UFRGS. Estavam presentes os bailarinos Letícia e Richard, para a filmagem do solo da bailarina e do duo em que danço com o Richard.

Na gravação das videodanças colocamos em prática os planos e movimentos de câmera pensados para cada uma. Para o solo do arquétipo da *Incompreendida*, representado pela bailarina Letícia, realizamos cenas que dessem a impressão de solidão, de a bailarina querer ser ouvida, mas não há nada em volta que a dê atenção

e ouvidos. O uso de planos mais gerais e abertos foram bastante utilizados, assim como movimentos em panorâmica. Aplicamos os planos pensados pela intérprete no laboratório criativo como o plano fechado e médio.



Figura 34. Gravação da parte externa do solo da Incompreendida.

A gravação do duo entre mim e o bailarino Richard se deu primeiramente em relembrar a coreografia para a câmera para depois dançá-la conforme os planos de câmera pensados no laboratório criativo. O duo busca representar o imaginário do arquétipo do *Mediador*, representado pelo bailarino Richard, e eu sou a imaginação ajudando e propondo ao arquétipo soluções para os problemas dos três arquétipos presentes no encontro. Na primeira parte do duo realizávamos os movimentos conforme cada plano de câmera pensado, então, eu apenas mudava o posicionamento da câmera em relação a mim e ao bailarino.



Figura 35. Gravação do duo do Mediador e o Imaginário.

Na gravação do duo pedi para que a bailarina Letícia ficasse na função de videomaker para filmar partes específicas da coreografia que tinham movimentos de câmera, por exemplo, os movimentos de travelling, panorâmica e um momento de plano sequência. Assim ela auxiliava a mim e ao Richard a nos colocarmos no espaço para sermos enquadrados pela câmera.



Figura 36. Performer Letícia gravando o duo do Mediador e o Imaginário.

Neste dia tivemos que lidar com o tempo úmido e quente. Em alguns momentos davam leves chuviscos por alguns minutos durante a gravação e, por algum tempo, o sol aparecia. Também, para a captura de imagens do duo, que ocorreu intercalado a gravação do solo da Letícia, dançamos do dia até o anoitecer, e a todo o momento modificando a iluminação da câmera. Abaixo mostro as imagens das locações escolhidas e seus planos utilizados.



Figura 37. Plano Geral.



Figura 38. Plano Plongé.



Figura 39. Plano Americano.



Figura 40. Plano Geral.



Figura 41. Plano Aberto.



Figura 42. Plano Fechado.

Com a finalização das gravações passei a colocar em prática a realização da edição da videodança *Encontros*. E, junto a este processo, passar a refletir e identificar pontos específicos que ocorreram desde os laboratórios criativos até a gravação de todas as cenas da videodança.

4.3. PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção é a etapa em que acontece a montagem, edição, sonorização e finalização da videodança. Nas próximas linhas apresento como se deu o processo de edição apresentando as especificidades do que constitui esse fazer, que equivale a metade da realização e concretização da videodança.

4.3.1. Edição da videodança

A pós-produção constitui a parte final da realização da obra, sendo na edição de vídeo a visualização de tudo que se pensou das relações, trânsito entre funções, criações de coreografia para a câmera e de colocar em prática e em ordem os planos e movimentos de câmera pensados. A edição se constitui da montagem e da finalização da obra, como afirma Moletta (2009):

A montagem e a finalização de um vídeo são etapas de pós-produção. É nessa fase, que representa praticamente 50% do trabalho de produção de um vídeo, que todas as partes gravadas são reunidas e o roteiro se concretiza sonora e visualmente (MOLETTA, 2009, p. 111).

Antes de dar início a edição da videodança, foi preciso em primeiro lugar assistir a todo o material bruto para saber o que utilizar e descartar na montagem e edição do vídeo. Conforme Harris Watts (1999) ressalta que “assistir a todo o material antes de começar a editá-lo fornece uma visão geral e permite avaliar os pontos fortes e fracos (WATTS, 1999, p. 58).

O software de edição de vídeo usado foi o Sony Vegas Pro 14.0, o editor de vídeos onde foram feitos os processos de montagem, edição de som, de cor da imagem, de aplicação de efeitos de imagem e sonoros, de visualização das partes filmadas na ordem do roteiro da videodança e ainda sendo um outro espaço e tempo para a criação. Na figura a seguir apresento o print da imagem do editor de vídeos Sony Vegas Pro 14.0 com toda a timeline preenchida na sua montagem, edição e finalização de imagens, sons e texto.

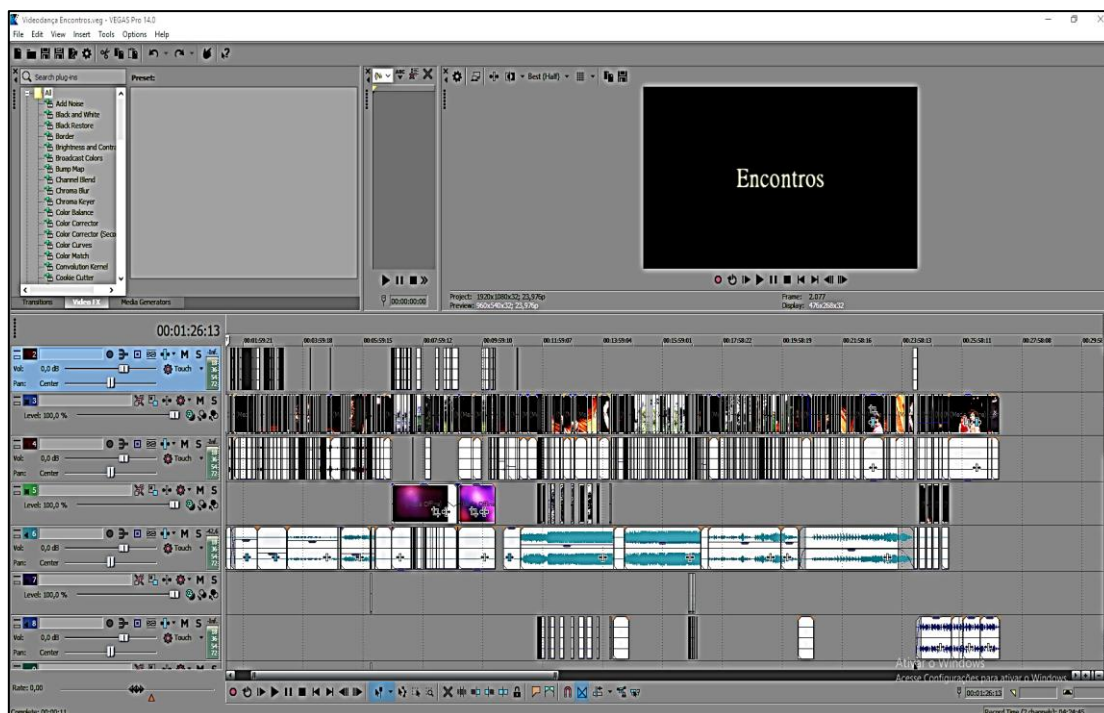


Figura 43. Sony Vegas Pro 14.0 – Timeline

Na videodança, o processo criativo se dá basicamente em duas partes como: a criação de coreografias pensadas para a câmera e a sua recriação no editor de vídeos, isto é, a coreografia é pensada para a câmera pelo fato de que o que é armazenado neste suporte eletrônico, neste corpo objeto, será apresentado na tela a partir da edição. Logo, essa coreografia será recriada no editor por unir as partes (planos e movimentos de câmera), ou seja, irá se montar todo o pensamento coreográfico entre coreógrafo e videomaker para prosseguir para o momento de edição de vídeo.

Por questões de logística e tempo, a função de montagem e edição da videodança ficou ao meu cargo, pois não seria possível reunir os bailarinos para editar em conjunto com a pesquisadora. Para tanto, foram muito importantes as experimentações, criações e colocações de ideias e pensamentos dos bailarinos enquanto formas de enquadrar o movimento das coreografias para a câmera, pois serviram como suporte para saber como montar a coreografia de cada um no editor de vídeo. Nesse processo de montagem e edição houve um trabalho, ao juntar as partes gravadas, de negociar o desejo dos bailarinos com o meu de como apresentar na tela todo o pensamento e trabalho em conjunto entre os performers.

Na realização da montagem do vídeo é interessante estar atento aos momentos que irão aparecer da imagem e até que instante será apresentado, ou seja, como afirma Mirella Martinelli (2006) sobre a montagem de filmes e vídeos, ela fala da sua experiência ao montar o filme brasileiro “Contra todos” onde ela “escolhia o ponto de corte, isto é, até que momento usaria um plano e a partir de qual utilizaria outro” (MARTINELLI, 2006, p. 95).

O ponto de corte é uma parte da montagem que exige muita atenção, para dar, por exemplo, a ideia de continuidade de um movimento ao outro com planos de câmera diferentes ou de encerrar uma narrativa ou movimento e partir para outro momento a ser apresentado no vídeo. Basicamente, o corte é um recurso que possibilita ao montador e editor ter uma noção do que foi construído para a câmera. Segundo Moletta (2009), ele afirma que o corte:

É o momento que limita o início e o fim de uma ação em imagem. É o recurso que permite interromper uma ação para apresentar outra. Ele propicia o salto no espaço e no tempo da narrativa. Faz a história avançar mostrando ao público somente o necessário. O corte torna possível maior controle por parte de quem está narrando, nesse caso o diretor (MOLETTA, 2009, p. 45).

Na edição de vídeos há o primeiro corte e o segundo corte. O primeiro se caracteriza pela montagem, ou seja, de arrastar os vídeos selecionados para a timeline²⁵ do editor e sua consequente visualização das partes do processo de montar através dos cortes. Já o segundo é a edição propriamente dita, onde, ao aplicar trilha sonora, efeitos de imagem e áudio, se tem uma maior noção do que ainda pode permanecer da imagem conforme o que foi pensado no roteiro do vídeo e no momento da filmagem. Prosseguindo na ideia dos tipos de cortes Moletta (2009) resume que:

Depois do primeiro corte, é possível a equipe perceber tudo que tem ou não função dramática na história como um todo e enxergar cenas que precisam de mais ritmo, cortes necessários, tomadas que podem ser alongadas ou excluídas sem alterar a forma narrativa, além de eventuais problemas de continuidade. (MOLETTA, 2009, p. 121).

²⁵ É a principal ferramenta de edição de um programa de edição de vídeo não linear, com a qual serão organizados, editados e montados o áudio e as imagens do vídeo. Compõe uma linha na qual cada tomada é unida à outra infinitamente, de forma a percorrer o tempo de filme à medida que o número de tomadas alinhadas vai aumentando. (MOLETTA, 2009, p. 119).

Para a definição total do que será mantido na montagem das imagens da câmera para o vídeo, há a etapa do corte final que conforme Martinelli (2006):

(...) é quando se decide exatamente o tamanho de cada plano (e, às vezes, ficamos a discutir por dois fotogramas, um doze avos de segundo!), se, definitivamente, um plano entra ou sai do filme, se o escurecimento ou clareamento é de um, dois, três segundos e meio... e tudo o mais que tem de ser decidido. Após esse corte, não há mais mudanças na imagem: passa-se à etapa de edição de som e mixagem (MARTINELLI, 2006, p. 99).

Com a apresentação geral de como ocorre o processo de montagem de um vídeo, sendo parte fundamental para a visualização do todo que se criou para a câmera, isto é, a montagem, antes da edição, acaba sendo “a segunda direção de um filme” (MARTINELLI, 2006, p. 99).

O processo de montagem da videodança *Encontros* foi acontecendo em partes e nos intervalos de dias entre uma filmagem e outra. Por exemplo, na finalização do primeiro dia de gravação da videodança, já iniciava o processo de montagem para uma visualização do que foi pensado para a câmera, fazendo ser o mais fiel possível a montagem ao entrelaçamentos da ideia que tinha para o produto da obra juntamente ao que os bailarinos definiram de enquadramentos e sequências coreográficas para a câmera. E assim, esse processo foi acontecendo até se encerrarem todos os dias de gravação da videodança para, enfim, começar a edição.

Em alguns momentos eu tinha muita certeza de usar determinados planos e enquadramentos que foram filmados para o vídeo, porém, no decorrer das filmagens e nas reflexões sobre a temática da videodança percebi que gostaria de colocar na montagem e apresentar a partir da edição, através do pensamento coreográfico dos bailarinos para a câmera, também a minha visão quanto a tudo que imaginei expressar na realização e finalização da obra. Então, muitas cenas foram descartadas, reajustadas e reelaboradas na montagem para após começar a editar. A partir dessa experiência começou a edição e sobre esse processo Moletta (2009) explica que:

(...) editar é basicamente retirar pequenos trechos para que o público assista somente o necessário. Com isso, apenas os momentos mais representativos das cenas são mantidos, aprimorando o ritmo e dinâmica da história (MOLETTA, 2009, p. 111).

Após estes ajustes pude inserir os efeitos de imagem e áudio, as transições, créditos e trilha sonora. Na edição da videodança, após a montagem, as músicas foram aplicadas. Algumas delas foram pensadas conforme os solos e dueto criados pelos bailarinos e por mim, já a trilha sonora do início da videodança e das partes que o grupo de bailarinos interage e dança para a câmera foram pesquisadas após a visualização dessas imagens na montagem.

Na videodança *Encontros* durante a montagem e edição dos solos e do duo houve procedimentos diferentes. O solo do bailarino Fellipe, por representar o arquétipo do *Distraído* teve mais improvisações quanto à forma de dançar para a câmera e maior liberdade de criação nos laboratórios, na filmagem e na edição, sem tanto compromisso com uma linearidade de movimentos seguidos do outro.

No solo da bailarina Gabriela, a filmagem foi em plano sequência e o acordo realizado entre ela e eu era de que registrasse de forma livre e sem cortes as movimentações da coreografia da *Ansiosa*, porém com combinações de que momentos enquadrar frontalmente determinada parte da coreografia. Os momentos de cenas externas da bailarina foram feitos em planos mais fixos contrastando com o plano sequência que sempre acompanhara a coreografia, em movimento constante. E assim, no momento de edição somente aplicava os takes²⁶ das cenas externas nos momentos em que o movimento da locação do palco se assemelhava a cena da rua.

No solo da bailarina Letícia, durante a filmagem, tentamos manter a essência do que ela tinha planejado de planos e movimentos de câmera e com isso, no momento da edição consegui fazer a ligação de movimentos no outro em planos diferentes na montagem e edição.

No duo entre mim e o bailarino Richard também conseguimos aplicar quase todos os planos e movimentos de câmera coreografados no momento da gravação. E, no processo de montagem e edição do duo também foi realizada a aplicação de planos diferentes seguidos do outro com uma mesma sequência coreográfica, dando a impressão de continuidade.

²⁶ Take (ou tomada) é a palavra que usamos para designar a repetição do mesmo plano para uma melhor interpretação do ator, ou melhor movimento de câmera, ou qualquer motivo pelo qual o diretor não considerou o primeiro take bom. (MARTINELLI, 2006, p. 92).

O que todos estes solos e duo têm em comum é que a música ditou o ritmo do corte, ou seja, perceber em que determinado ponto ainda podia se manter tal plano em determinada duração ou não.

Na questão de aplicação de efeitos visuais, no duo do *Mediador e o Imaginário*, entre mim e o bailarino Richard, e no solo da bailarina Gabriela da *Ansiosa* ocorreu a aplicação do efeito *Chroma Keyer*, um recurso que possibilita, conforme Watts (1999) a “substituição parcial de uma imagem eletrônica com material proveniente de outra fonte (WATTS, 1999, p. 100), isto é, utilizando as cores vermelha e verde presentes do vídeo para sobrepor uma imagem por cima de outra. No duo, em toda parte da imagem que apareciam gramas e árvores, nos tons verdes, eu aplicava uma imagem em vídeo colorida que ia se modificando gradualmente.

A intenção desse efeito foi de transmitir a impressão de o espectador ser transportado para a mente criativa e de proposição de soluções do personagem do Richard. Já no solo da Gabriela, fora aplicado sob o vestido vermelho, imagens dela dançando em locação externa, representando algo que está nutrindo a ansiedade do arquétipo. A seguir, as imagens comparativas apresentando a imagem com e sem efeitos.



Figura 44. Take do duo sem e com efeito *Chroma Keyer* sob a cor verde.



Figura 45. Solo da Ansiosa sem e com o efeito Chroma Keyer sob a cor vermelha.

No mais, o processo de edição de videodança acaba gerando um ato coreográfico, mesmo que toda a ordem de planos e movimentos de câmera tenha sido milimetricamente pensada a ser dançada da forma criada, pois editar também é coreografar, assim como afirma a autora Pearlman (2009):

Uma das razões para se comparar a edição à coreografia é criar a possibilidade de usar o conhecimento sobre a arte da coreografia a fim de ampliar os conceitos da arte de moldar o ritmo na edição. Se a construção do ritmo na montagem cinematográfica é compreendida como um processo coreográfico, então questões diante das quais os coreógrafos se veem podem ser as mesmas impostas aos editores ao moldarem o ritmo de um filme (PEARLMAN, 2009, p.232).

Quanto ao processo de sonoplastia²⁷, na aplicação da trilha sonora e dos efeitos sonoros, foram utilizados tanto o som direto da câmera ao gravar os bailarinos quanto o som indireto, ou seja, a aplicação de sons externos. Segundo Moletta (2009) a “música, na trilha sonora, estabelece uma relação emocional com o espectador, o efeito sonoro proporciona a noção de realidade” (MOLLETTA, 2009, p.122), por isso a escolha das músicas dos arquétipos e das situações de grupo foram cuidadosamente escolhidas no intuito de se relacionar com as imagens gravadas e de

²⁷ O termo *sonoplastia* tem origem na palavra grega *plasto*, que significa organizar. Sonoplastia é, então, a organização do som, a união da música com o efeito sonoro. (MOLETTA, 2009, p. 122).

transmitir ao espectador o universo que cada arquétipo vive. Um modo de a melodia e o ritmo da música, além do movimento do performer, ajudassem a contar e exprimir as sensações dos corpos que dançam na videodança. A aplicação de efeitos sonoros de passos dos pés, estalo de dedos, da caneta do *Mediador* sendo apertada, do ligar a luz do holofote, dos dedos batendo frenéticos na caderneta e o som ambiente vieram de canais de Youtube que disponibilizam gratuitamente estes efeitos de som. Já outros sons vêm do som direto, com o microfone interno da câmera, como os sons de cadeiras arrastando e de alguns passos dos performers se deslocando pelo espaço do palco.

Antes de finalizar por completo a edição da videodança, *renderize*²⁸ todo o trabalho e coloquei no youtube, de modo *não listado*²⁹, para enviar e mostrar aos bailarinos a videodança como ficou por completo. Pedi para que me dessem um feedback da sua recepção com o vídeo. O retorno foi via grupo do aplicativo de mensagens WhatsApp. A seguir apresento os feedbacks dos performers:

- Feedback da bailarina Leticia³⁰:

Então, estava pensando nas coisas que queria escrever... Gostei muito da amarração das cenas no início, super dá para entender o que quer passar, sobre as ideias do Criativo se instaurando e sendo oferecidas para as outras personas. E nisso, quando as ideias começam a surgir o ambiente muda, não só a localização, porque tu traz a cor roxa para tudo que tá em volta e faz quase se dissipar o restante, dando uma cara de “realidade paralela” (tipo o mundo invertido dessa videodança hehe). Eu gosto da forma que foi se instaurando os solos, tá super bem. O que me deixou mais pensativa é o final, quando cada um fica na frente e faz o seu movimento, aparece que a gente se perde nuns momentos, a gente olhando para copiar o movimento, não sei se tô errada... E também não sei dar uma solução para isso. Mas enfim, eu acho que tá um trabalho super caprichoso e mostra um cuidado com os detalhes, a luz é um ponto muito chave também, a iluminação cênica e também o trabalho de luz da edição! (Leticia, 2019).

- Feedback da bailarina Gabriela:

Gente, que coisa mais linda ficou essa videodança. Sério, eu tô bem contente com esse resultado, não sei se vai mudar alguma coisa, mas assim, eu gostei demais. Achei que ficou muito bem editado as amarrações entre o que a gente gravou numa sala e o que a gente

²⁸ Renderizar é o ato de transformar todas as imagens montadas no editor em um arquivo de vídeo.

²⁹ É uma das configurações de privacidade de um vídeo. O *não listado* é o recurso que possibilita a visualização somente para a pessoa que contém o link do vídeo do Youtube.

³⁰ A bailarina Leticia se referiu ao arquétipo *Mediador* como *Criativo* por ser assim apresentado no roteiro inicial aos bailarinos, no começo dos laboratórios criativos. No processo de criação e definição da temática da videodança *Encontros* é que se trocou o arquétipo *Criativo* por *Mediador*, devido a sua função na obra.

gravou na ESEFID. As cores super saltaram aos olhos e eu acho que deu muito para entender do personagem de cada um, mesmo que a gente não tivesse que falar: “Oi, eu sou o ansioso, oi eu sou o distraído”, sabe... Eu acho que deu muito para perceber o que cada pessoa era. Nossa, parabéns, tô só chocada, essa edição tá maravilhosa, eu acho que deu pra contar uma história de um jeito ou de outro. Eu gostei muito do jeito que o final se desenrolou, achei que deu uma boa conclusão. (Gabriela, 2019).

- Feedback do bailarino Fellipe:

Palavras que me vieram enquanto apreciava: um curta metragem videodancístico, uma narrativa que propõe uma reflexão sobre subjetividades/ identidades, colaboração, ajuda, escuta, redes afetivas. Músicas compartimentadas para pessoas compartimentadas, mundos compartimentados, bolhas, mas também poros, traços individuais, mas também troca, particularidades compondo um todo... Maior e diversificado... Sustentado no(s) encontro(s). Da parte mais técnica, eu fiquei achando curioso que algumas reações nossas mais espontâneas e “fora de cena” acabaram aparecendo. Fiquei pensando se isso não atrapalharia o desenvolvimento da narrativa. E também em algum momento dá uma sensação de que tá um “cadinho” longo. Mas logo engata em algumas cenas que dinamizam mais. (Fellipe, 2019).

- Feedback do bailarino Richard:

Então Ale, concordo bastante com o que as meninas disseram. Achei a qualidade e cuidado com os detalhes da edição super perceptíveis e refinados, acredito que esse teu olhar final, sensível de experiência com a demanda da edição foi fundamental para amarrar os conceitos e todo o roteiro.

Pensando nisso agora percebo que por mais que nós todos estivéssemos entendendo toda a trama de ideias e com um largo esboço do roteiro final, ainda se tornava um tanto nebulosa essas amarrações e abstrações do enredo. Talvez as ordens em que as cenas seriam encaixadas, ou a condução das narrativas que se criam, tanto no ato das gravações, quanto prévias no âmbito das ideias, como ainda agora, após as edições.

As cores das personas, a iluminação e a caixa cênica com as luzes em contraponto com as imagens externas realmente tem um lugar de destaque no contexto.

Gostei bastante da composição visual criada em cada solo, onde acontecem em ambientes externos diferentes e percebo que agrega nas poéticas individuais das personas. Eu gostei do final, que vi vocês comentando, tem várias cenas de grupo muito boas.

Talvez em alguns momentos muito repetitivos mostrando um por vez, pensei em misturar um pouco mais, mais rápido quem sabe, com alguns cortes e colocar só as cenas das “dancinhas do grupo” que ficaram mais interessantes, que tu gostar. Porque já estão bem explicados os perfis psicológicos e a função do meu personagem ali. Particularmente, sempre achei um pouco “teatralizado” demais! Mas acho que esse resultado final me convenceu, não me fez dar muita importância para isso, sabe?

Achei muito interessante a inversão de visualidade que me chamou atenção, onde a caixa cênica na narrativa, funciona como o “lugar real” daquelas pessoas ali... e me parece que os lugares externos são o “mundo invertido”, os pensamentos...

E essas imagens externas com a edição me lembraram uma estética de filmes clássicos, musicais. Como a *Noviça Rebelde*, *Cantando na Chuva...* (Richard, 2019).

O feedback dos bailarinos foi de muita importância para o fechamento da videodança pois, mesmo que não fosse possível a presença destes no processo de montagem e edição, a participação deles nesta última parte de finalização possibilitou mais um envolvimento e colaboração entre os performers e a proponente. Os apontamentos e colocações que escreveram e falaram deu uma visualização do que podia permanecer e modificar na edição.

Na cena final da videodança, onde os bailarinos juntos executam uma mesma sequência coreográfica, que representa cada arquétipo da videodança, era apresentada com a câmera estática em um determinado ângulo captando-os realizando o movimento e trocando de lugar, entre a aparição do rosto de um arquétipo para o outro, como por exemplo na figura a seguir.



Figura 46. Imagem da primeira parte da edição finalizada.

O que incomodou os bailarinos no geral foi a sensação de que no momento da execução da coreografia, estes pareciam perdidos e tentando copiar o movimento do outro. Mesmo que tivéssemos ensaiado a micro sequência de cada arquétipo em grupo, na hora da gravação, devido ao tempo corrido e ser uma das últimas cenas gravadas, não estávamos tão focados na precisão dos movimentos. Particularmente, no momento da edição, para mim parecia normalmente parte do enredo e com cada

arquétipo realizando do seu jeito um mesmo movimento, porém, também tinha minhas dúvidas quanto estas imagens aparecerem ou não. A partir deste feedback específico dos bailarinos propus três sugestões conforme o que os tinha incomodado. Apresento a seguir o que os escrevi por mensagem:

As ideias e sugestões de vocês são muito relevantes, pois, fomos construindo as ideias, coreografias, imagens para a câmera e todo o processo em conjunto e colaboração. Gostaria de saber, por exemplo: o que descartar ou mesclar com uma imagem de sobreposição? Quando a câmera está fixa acompanhando vocês realizando juntos o movimento de um personagem e trocam de lugar formando uma linha... Sugestão 1: tirar e deixar somente a coreografia em círculos da cena final; Sugestão 2: deixar a cena descrita anteriormente e sobrepor a imagem do personagem em cima da imagem de vocês em linha, reproduzindo o mesmo movimento; Sugestão 3: deixar como está. (Alessandra, 2019).

Sendo assim, todos optaram pela sugestão dois, por relatarem gostar das cenas da videodança que tiveram sobreposições de imagens. Para a finalização oficial da videodança, apliquei a sugestão escolhida e encerrei o processo de edição da videodança. Abaixo, a imagem da cena dos quatro performers realizando o mesmo movimento de um arquétipo em sobreposição.



Figura 47. Imagem da segunda parte da edição finalizada.

É importante destacar também que antes de se realizar a gravação das cenas dos solos, duos e grupo da videodança, disponibilizei um esboço do que seria

determinada cena da videodança conforme o que foi pensado e filmado com os bailarinos nos laboratórios criativos, tanto para lembrar a coreografia quanto os enquadramentos desejados. Com isso, no momento da gravação, esses esboços serviram como material para visualizar como poderia ser filmada a videodança e de até pensar em outras maneiras de registrar determinada sequência ou movimento específico para a câmera. Nesse processo, todos se envolveram para dar ideias e maneiras mais eficazes que pudessem registrar e dar ênfase às sensações de cada arquétipo. Tudo isso foi fundamental para exercitar, além de um pensamento coreográfico para a câmera, também um pensamento de edição de como aparecer na tela do vídeo todas as ideias geradas desde a concepção, criação, gravação até o momento de se organizar e fazer as coreografias através da edição.

No momento da edição, nem tudo seguiu como o esboço de videodança elaborado nos laboratórios criativos, pois certos movimentos e sequências funcionaram melhor em um plano experimentado no instante da gravação da videodança do que em um já elaborado e planejado.

A videodança em todo o seu processo oferece diversas formas de se pensar, coreografar, dançar, gravar e editar desde sua concepção. E muitas criações não seguem fielmente ao planejado, muitas ideias improvisadas e experimentadas no momento acabam se tornando mais interessantes que o combinado.

Em comparativo, no audiovisual onde quase tudo tem de seguir conforme o planejado, como por exemplo seguir o roteiro da criação e o roteiro de edição, já na videodança pode ocorrer diferente, mesmo que siga uma elaboração precisa, ela permite aos performers a experiência de criar e jogar com as possibilidades pensadas. Na videodança pode-se seguir ao que fora determinado, ou simplesmente, permitir-se improvisar e criar dentro dessas possibilidades, até mesmo se for de uma mesma imagem.

4.4. ANÁLISE GERAL

As análises subsequentes referem-se aos efeitos das propostas compositivas tanto como recurso compositivo quanto como ferramenta para compreensão do trabalho em conjunto na videodança.

Assim a análise parte primeiramente de questões que foram observadas no processo de elaboração das propostas compositivas e na realização da videodança *Encontros*. Em um segundo momento realizo uma análise geral do que aconteceu envolvendo as etapas da produção da videodança, fazendo observações de como ocorreram as relações e o trânsito de funções, de coreógrafo e videomaker entre os artistas que participaram do processo.

4.4.1. Construção de poéticas: restringir, escolher, formar

O pensamento, trabalho e criação de uma videodança envolvem as ideias e pensamentos dos performers para a construção da dança para a câmera que capta imagens do que será apresentado e construído na tela, através da edição do vídeo. Sendo assim, identifico que toda esta pesquisa se trata das poéticas construídas para a videodança, do modo de como o performer dá a ver o seu pensamento e criação entrelaçando as artes da dança e do vídeo.

Foi possível perceber que em todo o processo de realização da videodança *Encontros*, juntamente com a aplicação de propostas compositivas, estão implícitas questões de restrição, escolhas e a forma como cada performer pensa e cria para fazer uma videodança.

A restrição está ligada ao espaço em que o corpo do performer realiza sua dança e em como ele se adapta e cria especialmente para a câmera, no intuito de dançar nos limites dos quadros da tela. Tanto coreógrafo como videomaker são performers que pensam em como apresentar na tela do vídeo as possibilidades de dançar para um determinado enquadramento, a partir das ideias e do que se pensou em criar para a câmera. Então, a restrição na videodança tem relação ao jeito como esses performers elaboram maneiras de dançar e conduzir o olhar do espectador através de um espaço que não seja o da visão geral de um palco, de uma rua ou de uma sala, e sim de construir e compor danças para a câmera para serem

apresentadas na tela do vídeo. Pode-se explicar a composição de coreografias para videodança, não só relacionado ao trabalho do coreógrafo, mas também servindo ao trabalho do videomaker, a afirmação do coreógrafo e bailarino Paulo Caldas (2009) de que:

Quando um coreógrafo se propõe seus próprios regramentos de composição – suas restrições, seus algoritmos, seus protocolos -, é porque também ele comunga daquela mesma expectativa de que aquela nova proposição possa desviá-lo de sua própria banalidade e conduzi-lo a invenção de um infinito de novas formas e sentidos (CALDAS, 2009, pg. 38).

Sendo assim, quando os performers trabalham em conjunto para experimentar, testar e criar em uma arte híbrida como a videodança, descobrem diversos modos de fazer através das restrições que os planos e movimentos de câmera oferecem para construir uma obra para a tela. E em consequência dessas infinitas possibilidades de criação que os performers encontram, surgem questões que vão definir o que será filmado e escolhido para ser editado e então, no caminho, se esbarram com outras duas questões.

As escolhas estão atreladas ao modo de criar, enquadrar e registrar a coreografia para a câmera, pensando em como apresentar o movimento e a narrativa na tela do vídeo através do software de edição. O processo de edição também exige fortemente o que escolher das imagens gravadas, o que manter e o que descartar, para assim selecionar o que melhor dará ênfase ao que foi pensado no roteiro e em laboratório criativo, sem que perca a ideia proposta para criação. É um cuidado em manter o que foi proposto por cada performer envolvido na produção da videodança.

As propostas compositivas possibilitam ao performer, a partir do exercício de improvisação, experienciar, descobrir, construir, formar e criar sua poética para a videodança. São também uma maneira de apurar o olhar tanto para dança quanto para o vídeo, de pesquisar diversas formas de se movimentar dançando para a câmera ou a operando.

Encontro um paralelo com as noções de forma e exercício formativo, trazidas por Dantas (1999):

Para bem formar é preciso recorrer inúmeras vezes ao exercício. O exercício formativo nada mais é do que uma interpretação produtiva da matéria-prima, uma fase de preparação, na qual se trabalha sem a pretensão ou o intuito de produzir a obra, mas só com a intenção de realizar estudos que lhe favoreçam o surgimento; na qual se faz uma

provocação da matéria e uma evocação do *insight*, na tentativa de descoberta do princípio gerador da obra. Uma das formas de exercício formativo é a improvisação (DANTAS, 1999, p. 61).

O ato de formar envolve todas as etapas de produção de uma videodança e relaciona-se diretamente as propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* elaboradas e aplicadas nesta pesquisa.

Todas essas questões pude observar em todo o processo de aplicação das propostas compositivas, tanto no estágio docente como com os bailarinos que trabalharam em colaboração na videodança *Encontros*. Para uma análise final da pesquisa me atendo aos efeitos destas propostas compositivas, as impressões dos bailarinos ao experienciá-las, o que percebi ao vê-los fazendo e como estes construíram de forma colaborativa com a proponente formas e possibilidades de criar para a videodança.

Um ponto importante a destacar é que a videodança desta pesquisa tem um caráter de curta-metragem, não sendo um vídeo de breve exibição, mas que possui uma duração de aproximadamente trinta minutos. Os solos, o duo e as coreografias em grupo são como se fossem micro videodanças que formam um todo, que acabam funcionando em separado, mas possuem mais estrutura, fundamento e sentido com todas as partes unidas.

4.4.2. Efeitos das Propostas Compositivas

Nesta pesquisa, em uma análise geral, desde a aplicação das propostas compositivas até a criação e finalização da edição da videodança, todos os processos estão vinculados a criação e a composição coreográfica e videográfica. A metodologia desenvolvida em cada uma das propostas compositivas buscou envolver e tornar disponíveis os performers na realização da videodança *Encontros*, e de possibilitar que eles pudessem transitar entre as diferentes funções, de coreógrafo e de videomaker, para compreender, contribuir e auxiliar na construção de suas poéticas e das do grupo no processo de produção da videodança.

Com este estudo percebi que a criação não se deu somente na aplicação das propostas compositivas, mas também durante o processo de filmagem e no momento

de edição da videodança. A criação se deu nas relações, seja entre as ideias e pensamentos coreográficos para a câmera e entre coreógrafo e videomaker, no momento da filmagem realizando os planos e movimentos de câmera planejados e improvisando outras maneiras de capturar a coreografia. Assim também como na relação da pesquisadora com os performers e com o software de edição, como fechamento de todas as relações ocorridas na construção da obra em videodança *Encontros*.

O que muito se precisou e foi fundamental para a execução desta pesquisa e videodança foi a disponibilidade. Estar disponível não só no dia marcado para o laboratório criativo e gravação da videodança, mas também de estar presente no momento de aplicação das propostas e na relação com a câmera, com a propositora da videodança e com os performers participantes. Estar atento não só para dançar para a câmera, mas também para participar, colaborar, pensar em conjunto e propor soluções, ajustes ou ideias que fossem mais potentes e eficazes que as planejadas. E isso ocorreu nos laboratórios e realização da obra *Encontros*. Quanto a disponibilidade relacionada ao exercício de criar, Andréa Bardawil (2008) afirma que:

Disponibilidade também é um exercício diário. Para alguns bailarinos, dançar é reencontrar lugares e formas demarcados previamente numa coreografia. Para outros, dançar é revisitar intensidades, temperaturas, ambiências sugeridas numa composição. Outros ainda, estes raríssimos, conseguem transitar bem por ambas as atitudes, pois entendem que uma não anula a outra, e que o trânsito permite que ampliemos nossa concepção do que é técnica, vocabulário, coreografia e dramaturgia. Caber o acaso não quer dizer inconsequência. E não nos iludamos: exige muita habilidade (BARDAWIL, 2008, pg. 15).

Portanto, em todo esse processo os bailarinos se entregaram e participaram das propostas e de todo o processo criativo e produção da videodança. Souberam lidar também com os acasos, algo que foi planejado e que não pôde ser realizado da forma esperada. Juntos conversamos soluções, outros pontos de vista e formas de compreender as ideias do outro. Tanto eu quanto os bailarinos estávamos abertos às proposições possíveis, a mudanças e sugestões do outro, e isso foi muito positivo e eficiente para o pensamento e realização conjunta da videodança.

Acredito que as propostas compositivas serviram como suporte para os bailarinos experimentarem outras formas de olhar, pensar e compor coreografias, de criar e gravar o movimento para a câmera, e em ter subsídios e ferramentas para colaborar no momento de gravação das cenas da videodança. Estes quatro bailarinos,

atuaram como performers da videodança assumindo e transitando nas funções de coreógrafo e videomaker, sendo além de colaboradores nas ideias coreográficas e para capturas de imagens para o vídeo, foram também cocriadores³¹ no processo de realização da videodança por trabalharem e criarem em conjunto uns com os outros e com a pesquisadora.

Mesmo que tivessem dançado muito mais para a câmera do que operando-a, foram participativos e tiveram autonomia em suas composições coreográficas e em suas formas de pensar em planos e movimentos de câmera para o vídeo. E, quando algo não fluía, nos auxiliávamos com ideias e sugestões a partir do que foi vivenciado nas propostas compositivas e no assistir da criação e exposição de enquadramentos pensados de um determinado movimento para a câmera de algum dos bailarinos, propondo maneiras de melhor executar e enquadrar a coreografia. Essas modificações ocorriam também devido a locação e a iluminação.

No momento das gravações da videodança, cabia a mim a direção da obra, em sua ordem de cenas e colocações dos performers pelo espaço. Mas no restante, nas combinações e até mesmo na demarcação de lugares eu estava aberta a modificações, sugestões dos bailarinos e de verificar e ensaiar antes da gravação oficial da coreografia os enquadramentos pensados por eles e de que planos e movimentos de câmera poderiam ser mantidos, refeitos e mudados.

Quanto aos efeitos das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* em relação à produção da videodança *Encontros*, analiso que os exercícios elaborados em cada proposta permitiram que os bailarinos adquirissem variadas percepções e maneiras de criar para a videodança, descobrindo na prática e em relação com o outro recursos e ferramentas compositivas para pensar e elaborar a dança por imagens. Eles também adquiriram confiança para se sentirem ativos na produção e ideias da videodança. Muitas partes gravadas na videodança, mesmo com um roteiro pré-determinado ou definido o que tinha em mente capturar de determinada imagem, tiveram muita influência no que cada um deles propunha para algo em específico ou geral de uma cena da videodança. Isso deixou o processo do trabalho de criação, gravação e edição leve, descontraído, colaborativo e de ajuda entre as partes.

³¹ Pessoa que cria algo em conjunto com outro(s).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de questionar e refletir sobre a criação em videodança em estudos anteriores provocou uma vontade em elaborar duas propostas compositivas e formativas que dessem a possibilidade, para os artistas envolvidos na produção de uma videodança, de transitar entre as diferentes funções e a partir dos exercícios desenvolvessem a noção de trabalho em conjunto.

Para a elaboração destas propostas partiu-se dos seguintes questionamentos: como tornar compreensível corporalmente a importância do trabalho em conjunto entre o corpo que dança para a câmera e o corpo que captura as imagens dançadas, juntamente com a câmera, para a construção de poéticas da videodança? Quais procedimentos permitem estabelecer relações e trânsito entre esses corpos? Assim, foi na aplicação das propostas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* com os alunos do estágio docente *Tópicos em Dança V - Videodança* e com os bailarinos convidados a participar deste estudo, que pude constatar essa possibilidade de tornar visível e compreensível o trabalho em colaboração entre coreógrafos e videomakers.

Na videodança *Encontros* pude visualizar e constatar os traços de todo o processo, desde o efeito das propostas compositivas até a finalização desta no software de edição. E assim concluí que a ênfase maior da elaboração das propostas compositivas para criar em videodança está voltada para as relações que podem se dar entre os performers, entre corpos e câmera, proponente e performers. Ou seja, nas possibilidades que podem ser descobertas a partir do exercício da improvisação, da experimentação e na investigação de formas de pensar em enquadrar o movimento nos planos e movimentos de câmera, tanto pela ideia de incorporar a câmera quanto de seu contato posterior com este objeto e, na compreensão do trabalho de cada performer envolvido na arte da videodança, coreógrafo e videomaker.

As propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera* possibilitaram a participação dos performers tanto na concepção, quanto nos procedimentos de criação e nas etapas de produção da videodança. Assim, as propostas favoreceram um trabalho em colaboração. São aspectos que considero muito importantes para produzir nesta arte, um envolvimento de todas as

partes, e não simplesmente pedir para um corpo dançar na frente da câmera capturando as imagens por capturar e ainda editar para experimentação de efeitos mirabolantes. O que me interessa é apresentar a dança, mesmo com movimentos fragmentados ou contínuos, com ou sem narrativa. O intuito é provocar e oportunizar aos performers a pensar diversas e infinitas possibilidades de se criar e refletir sobre esta arte.

O ato de explicar estas propostas compositivas também foi relevante, para que estimulasse os performers a serem ativos e disponíveis. A partir do que observei, considero que um dos efeitos da aplicação dessas propostas está justamente nas proposições de movimento, planos e sequências realizadas pelos performers, que muitas vezes excediam seu repertório de dança.

A realização deste estudo foi desafiadora, trazendo muita reflexão sobre como construir os procedimentos para a elaboração das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*. As trocas, conversas e disponibilidade dos bailarinos convidados, junto aos seus feedbacks, foram essenciais para saber se as propostas tinham o efeito que queria desenvolver: as relações, a compreensão do trabalho conjunto e o trânsito entre funções.

Assim, espero que esta pesquisa contribua para o avanço do conhecimento em videodança, uma arte de infinitas possibilidades, que vem crescendo no cenário artístico atual, tendo por protagonistas tanto bailarinos, como coreógrafos, atores e videomakers.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIRES, Daniel. **CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: Corpos em contaminação.** Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Departamento de Artes Dramáticas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

BARDAWIL, Andréa. **A Construção poética do visível: anotações para pensar uma dança/imagem.** IN: Dança em foco 3: entre imagem e movimento. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

BRUM, Leonel. **Movimentos da Videodança Brasileira.** Dança, história, ensino e pesquisa: Brasil – França, ida e volta/ Organizado por Cássia Navas, Isabelle Launay, Henrique Rochelle. – Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará. 2017. p. 136-145. Disponível em: <https://issuu.com/cassia.navas/docs/dan__a__hist__ria__ensino_e_pesquis>. Acesso em 24 de setembro de 2018.

BRUM, Leonel. **Videodança – Uma demanda do mercado.** Jornal Dança, Arte & Ação. Edição 71 – Mar e Abr de 2006. Disponível em: <http://www.dancecom.com.br/daa/col_brum.php>. Acesso em 14 de março de 2018.

CALDAS, Paulo. **O movimento qualquer.** In: WOSNIAK, Cristiane. et al. Seminários de dança: o que quer e o que pode [ess]a técnica. Joinville: Letra d'água, 2009, p. 34-44. 176 p.

CERBINO, Beatriz; MENDONÇA, Leandro. **Audiovisual, videodança e dança: conceitos e devoramentos.** In: 20º. Encontro Nacional da ANPAP, 2011, Rio de Janeiro. Anais do ... Encontro Nacional d ANPAP (Cd- Rom), 2011. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/beatriz_cerbino.pdf>. Acesso em: 24 de julho de 2018.

CERBINO, Beatriz; MENDONÇA, Leandro. **Considerações sobre as relações entre autoria, dança, cinema e videodança.** Liinc em Revista, v. 7, p. 348-357, 2011.

COESSENS, Kathleen. **A arte da pesquisa em artes: traçando práxis e reflexão.** Art Research Journal, v1, n.2, p. 1-20, 2014.

COSTA, Alexandre Veras. **Kino-coreografias. Entre o vídeo e a dança.** In: Paulo Caldas e Leonel Brum. *Dança em Foco*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.

DANTAS, Mônica. **Dança, o enigma do movimento.** 1. ed. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, V. 1000, 126 p, 1999.

DANTAS, Mônica. **Desejos de Memória: procedimentos de recriação de coreografias de Eva Schul.** *Cena*, v. 2, p. 1-24, 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FABIÃO, Eleonora. **Corpo Cênico, Estado Cênico.** In: *Revista Contrapontos – Eletrônica*, v. 10, n. 3, p. 321-326, 2010.

FAGÁ, Luiza. **Câmera que dança – coreografia pensada para o vídeo.** In. *Revista eletrônica Continuum – Itaú Cultural – Idéias sem fronteiras*, 2 de agosto de 2007. Disponível em: <<https://issuu.com/itaucultural/docs/revista-continuum-2>>. Acesso em: 20 de ago. 2018.

LANCRI, J. **Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade.** In BRITES, B.; TESSLER, E. (org.). **O meio como ponto zero. Metodologia da pesquisa em artes plásticas.** Porto Alegre: Ed. da Universidade/UFRGS, 2002, p. 15-33.

LOUPPE, Laurence. **Poética da Dança Contemporânea.** Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

LUDKE, Julia. **Corpos que videodanças: um convite ao looping.** Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Departamento de Artes Dramáticas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

MACHADO, Arlindo. **O vídeo e sua linguagem.** *Revista USP*, (16), 1993. p. 6-17. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17>>. Acesso em 10 de setembro de 2018.

MARTINELLI, Mirella. **O que é a montagem num filme?** *Revista Comunicação & Educação*. Ano XI, número 1, jan./abr. 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37566/40280>>. Acesso em: 18 de agosto de 2019.

MOLETTA, Alex. **Criação de Curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**/ Alex Moletta. 3. Ed. – São Paulo: Summus, 2009.

NÓBREGA, Terezinha. **Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty**. Estudos de Psicologia (Natal), v. 13, p. 141-148, 2008. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26113602006>>. Acesso em: 01 de maio de 2019.

PEARLMAN, Karen. **Edição como Coreografia**. In: CALDAS, Paulo; LEVY, Regina; BONITO, Eduardo. (org.). Dança em Foco: dança na tela. v. 4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.

PERES, Francisco. **O CORPO TECNOLÓGICO: Intersecções entre Performer e Mídias**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

PITTOZZI, Enrico. **A Percepção é um Prisma: corpo, presença e tecnologias**. Revista Brasileira de Estudos da Presença, Porto Alegre. V. 4, p. 174-204, maio/ago. 2014. Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/presenca>> Acesso em agosto de 2018.

SANTANA, Ivani. **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.

SERAFIM, José. **Filmar a dança. Alguns aspectos teórico-metodológicos**. In: Ciane Fernandes; Andréia M. F. Reis. (Org.). Cadernos do GIPE-CIT. Salvador: UFBA/PPGAC, 2008, v. 18, p. 165-177.

SIQUEIRA, Denise. **A imagem na cena de dança contemporânea**. In: PEREIRA, Roberto Pereira; SOTER, Silvia. (Org.). Lições de Dança III. 1ed. Rio de Janeiro: Centro Universitário da Cidade, 2002, v. 1, p. 53-76.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade**. EDUFBA, Editora da Universidade Federal da Bahia, 2005.

SPANGUERO. Maira. **A Dança dos Encéfalos Aceso**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

STRAZZACAPPA, Marcia. **As técnicas corporais e a cena.** Etnocenologia, textos selecionados. São Paulo: Annablume, 163-168. 1997.

TAVARES, Renata. (org.). **O que me move, de Pina Baush e outros textos sobre dança-teatro.** São Paulo: LiberArs, 2017.

WATTS, Harris. **Direção de Câmera.** São Paulo: Summus, 1999.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação.** Curitiba: UTP, 2006.

7. ANEXOS

7.1. ANEXO I

Transcrição dos depoimentos, do material bruto gravado após a execução da proposta pedagógica *Prática perceptiva para um olhar atento*, com os bailarinos Fellipe Resende e Richard Salles realizada em 23 de junho de 2018

Alessandra: E então, como foi a prática?

Richard: O que tu tava falando agora (Fellipe)?

Fellipe: Não... foi isso é... Eu achei muito forte, é uma ferramenta de composição muito forte. Eu não sei como isso é esteticamente pra quem assiste e flui essa coisa, mas para o intérprete-criador que tá envolvido é muito legal e muito potente.

Alessandra: Muito potente...

Richard: A gente percebe o tempo inteiro a atenção que a gente tá fazendo, que não é muito normal é exacerbada, por estarmos recebendo essa atenção e dando essa atenção. É uma troca em tempo real.

Fellipe: Tu vai desenvolvendo um raciocínio de edição em tempo real e ao mesmo tempo que tu tá se sentindo muito presente naquilo. Porque tu percebe, olha que loucura, é o paradoxo da coisa, tu tá de certa forma ensimesmado porque tu tá com a câmera interna super ativada, mas ao mesmo tempo tu tá fora o suficiente pra seguir e ouvir os teus comandos e as tuas composições. Então rola uma direção compartilhada nesse sentido: eu tô escolhendo o que eu edito com os meus olhos...

Alessandra: A partir das tarefas...

Fellipe: A partir das tarefas, e aí tem uma coisa de se aproximar do que a Ale disse ou não, porque agora no momento tem outra coisa rolando aqui.

Alessandra: Sim.

Fellipe: Então rola essa negociação de ok, captei essa informação que tu me deu, mas ela vai ser usada no tempo da coisa que tá sendo feita, entendeu?

Alessandra: Tanto que algumas vezes eu falo pra cada um ir no seu tempo.

Fellipe: Isso.

Alessandra: **Porque é muito ruim cortar assim... Tá, agora muda! Não... Sempre é bom deixar fluindo até acabar pra ir pro próximo.**

Richard: É, eu acho que essa coisa de direção que o Fellipe falou, em tempo real, é como da escolha do que está mostrando, um detalhe que tu quer. Uma preocupação do que vai ser mostrado e o que eu tô vendo é diferente do que a outra pessoa que tá fora da “minha câmera” está vendo... Meio louco né? Uma câmera dentro de outra câmera, pensando de fora e de dentro.

Fellipe: É um monte de sobreposição, parece...

Richard: Em várias camadas.

Fellipe: De imagens... A que eu enxergo e a que tu vê, a que o Richard vê, a que eu vejo dele (Richard).

Richard: E tu sabe que a que ele vê de mim não é dou teu (olhar). Enquanto eu escolho eu mostro, enquanto eu seleciono dirijo, mostro outra coisa.

Alessandra: **E eu percebi que os dois estavam fazendo as duas funções ao mesmo tempo... Aí eu não quis interferir, aí eu deixei e achei super interessante.**

Richard: Acho que isso, essa troca aconteceu do bailarino e da câmera mútuo e ao mesmo tempo.

Alessandra: **É, dos dois jeitos.**

Richard: Às vezes era mais nítido quando um tava numa função e o outro em outra, mas ao mesmo tempo tava acontecendo.

Fellipe: Isso, então, eu vi as duas coisas coexistindo, porque quando tu falou a primeira vez eu pensei: “eu sou a câmera”.

Richard: Eu também pensei isso

Fellipe: Mas aí pensei, se ele fosse só o corpo-dançante ele não ia fazer esse movimento. Eu pensei... Daí ele começou a se comportar como câmera, mas eu não queria mudar o estado de câmera, mas eu queria ao mesmo tempo trazer o corpo-dançante e ficou as duas coisas ao mesmo tempo.

Richard: É, as duas coisas ao mesmo tempo (corpo-dançante e olho-câmera).

Alessandra: **Mas também tem essa função, de criador-intérprete-videomaker.**

Fellipe: Sim, pois é... Uma sigla gigante assim. (...) é e isso é muito massa que uma das forças, que tem várias nesse trabalho de dissertação, mas eu acho que talvez estaria nisso assim... Ai, eu achei muito forte.

Alessandra: **Eu de fora achei bem potente e forte. Porque dá pra ver direitinho que vocês entram ali, que os corpos estão disponíveis e essa é a intenção dessa *Prática perceptiva para um olhar atento*, o nome da prática. É criar um corpo disponível, consciente de cada função, do coreógrafo e do videomaker, do bailarino com essa relação. É tornar um corpo presente para a câmera e não simplesmente: “Ah, vai lá e faz um movimento para a câmera e deu, e só pegar a câmera”. É essa consciência a partir do olhar, sem a câmera, para depois em um outro momento pegar a câmera e botar em prática aquilo que passou pelo corpo.**

Fellipe: É isso, e funciona bastante isso... Isso da presença é uma das coisas que eu mais ia te dizer assim um feedback muito forte sobre isso, porque... É isso assim...

Alessandra: **O exercício inicial da escuta, de fechar os olhos e ficar parado escutando tudo ao redor, como é que foi para vocês? Se funcionou pra essa prática?**

Richard: Eu acho que começou ali, foi o ‘start’ certo. Fazer aquilo de pensar no olho-câmera interno, de dentro né... Primeiro tu falou pra ser externo e depois falou de músculos e de ossos.

Alessandra: **Interno...**

Richard: É... Ali quando depois que terminou essa parte, tu mandou abrir os olhos e eu já percebi mais perto de mim. Já começou a atenção ali. Sabe quando tu percebe o espaço mais próximo? Sei lá, tava tudo mais próximo... Essa sensação de proximidade e daí a atenção despertou ali. Aí tudo que a gente fez depois só reforçou isso. Mesmo quando eu tava com o olhar mais interno e o olhar mais externo, para mim parecia que eu era um zoom.

Alessandra: **Sim.**

Fellipe: E é aí que tá porque... É exatamente assim, eu ficava pensando nas estratégias técnicas de uma edição de vídeo e pensava assim: “Será que eu preciso realmente me deslocar no espaço para me mostrar, não para mostrar, mas para meu corpo entender que aquilo é um zoom?” Porque daqui a pouco a gente não tá... Assim, rola essa dupla coisa tipo estar aqui criando e ao mesmo tempo eu tô preocupado com o que tá sendo visto, mas as vezes essa preocupação fica meio de plano de fundo, tipo, tu vai ali e isso eu acho muito legal, porque a gente fica menos preocupado com a forma.

Richard: É...

Fellipe: Então tu não fica muito assim... que vocabulário... Entendeu? Se tá indo e se tá fazendo. Mas é muito massa porque quem tá vendo a gente tá fazendo uma dancinha louca... Eu acho que é lindo de ver.

Alessandra: **Eu peguei um ângulo que eu vi que vocês se aproximaram do espelho, uma hora o Richard mais de perto e tu (Fellipe) mais de longe, as diferentes escolhas de enquadramentos. E aí eu posicionei a câmera assim que eu pegava vocês no espelho e vocês real, e aí ficou muito show.**

Richard: É, e nesse momento que acontece pra mim essa transição de seguir literalmente o comando... Ah, o espelho é a câmera. Ok, mostrar um detalhe fui lá perto, aí depois eu esqueci disso de estar mostrando um detalhe, eu voltei acho pro meu olho-câmera e esqueci do espelho. Uma escolha que se segue à risca e depois ela se perde no meio e vira outra coisa.

Alessandra: **Mas isso é bom também, torna potente também.**

Fellipe: É meio “Black Mirror” dos episódios que as pessoas tinham as câmeras nos olhos. Eu não lembrei disso na hora, mas agora tô me dando conta que tu tem essa capacidade de escolha, tu volta, tu acumula... É como se tivesse realmente um processador, e tem no caso. É muito doido né, e eu acho muito bonito isso, é muito forte.

Richard: Tu tira print da visão.

Alessandra: **Foi muito bom de assistir. E o que depois eu fiz com vocês da situação de estar preso em um lugar e querer sair é o que vai ser a videodança, quando vocês saírem do centro da cidade e pararem em um outro ambiente,**

numa sala, que daí vai acontecer a historinha da escuta. Que a temática da videodança é: O que a falta de escuta afeta no olhar, uma coisa assim.

Fellipe e Richard: Sim.

Alessandra: Por exemplo, vocês passaram a escutar o exercício da escuta e de imaginar a câmera e coisa e tal, e aí vocês ao abrirem os olhos perceberam as coisas de outro jeito né... Como sentir as coisas mais próximas... E isso é interessante. E mais ou menos a prática (a proposta pedagógica) e o tema da videodança vão se cruzar.

Richard: Sim.

Fellipe: Isso de... Porque assim, não é que é se justificando, mas por exemplo quando a gente fala de prática perceptiva muita gente fica batendo de frente e diz: ai, parece que vai fazer a prática perceptiva e vai enxergar o mundo de um jeito mágico. Só que não tem nada de magia e nem nada de coisa, é uma coisa muito física porque quando tu falou assim: fecha os olhos e aí façam todo o scanner lá com a câmera interna... e aí quando tu abre, por exemplo, eu tava muito focado nesse quadrado verde (um cubo grande pintado de branco e verde que tem na sala) não é que ele ficou mais verde, tem ele ali entendeu? Só que ter passado por esse estado de corpo de olhar pra mim com o olho fechado e entender que o Richard tá fazendo a mesma coisa, sente a tua energia quando tu fala, essa memória, essa experiência que o corpo recém teve agora... Pra olhar o cubo verde é aí que tá toda a diferença. E por isso que eu falo que é perceptível e é sensorial, mas é real pra caramba. Não é tão visível como um movimento que a gente fosse lá e fizesse, dessa via mais motora, motriz, sei lá... É muito real.

Alessandra: Uhum, sim.

Fellipe: E é justamente por isso, a experiência que o corpo recém passou naquele estado de se perceber que aí que tá a coisa. Se tu simplesmente dissesse: ah vão fazendo sua videodança através do olhar talvez fosse outra coisa. É claro que seria outra coisa, mas assim, talvez não tivesse chegado nesse lugar que a gente tá chegando agora de falar sobre a prática, dessas coisas de atenção e presença. E negociação, porque aquela hora que a gente era corpo-dançante e olho-câmera, eu me demorei e falei assim: Eu quero ser a câmera até o final porque é muito bom, e

tem uma coisa tipo timidez se o bailarino, quando tu sai dessa postura da câmera, parece que tu vai ser exposto e olha como a gente é bobo porque... Só tá igual, só que de repente tu mudou de função. E isso que eu achei massa que tu não falou assim, negociem...

Alessandra: É eu ia falar, mas resolvi não...

Fellipe: Eu quase te perguntei: será que a gente conversa? (ele e o Richard)

Alessandra: É que eu comecei a perceber que vocês estavam começando a negociar, mas né, no seu tempo. Porque eu falei isso no estágio docente: agora façam duplas e um escolhe quem é o videomaker e o outro olho-câmera e o corpo-dançante, aí eles combinaram.

Richard: É um acordo prévio que não teve, foi interessante.

Alessandra: Foi mais interessante, bem mais. Mesmo funcionando.

Richard: Que mesmo assim tu deixava as coisas acontecerem sem combinar.

Fellipe: E com as figuras que aparecerem, porque nesse estágio, acho que na tua prática no estágio foi câmeras e corpos-dançantes ou depois troca, corpo-dançante e câmera... E agora, rolou assim câmera-câmera, corpo-dançante e corpo-dançante.

Alessandra: Sim

Fellipe: Câmera-corpo-dançante e corpo-dançante-câmera... Duas coisas ao mesmo tempo.

Richard: Câmera enquanto corpo-dançante. Em vários momentos eu tava sendo o corpo-dançante e o olho-câmera.

Fellipe: Corpo-dançante enquanto câmera e edição. É difícil descrever porque vira um nome comprido, mas se fosse A, B, C e D seria A, A-B, A-C, C-D... Cabe muita coisa ao mesmo tempo.

Richard: Cabe todas as combinações ao mesmo tempo.

Alessandra: Sim

Fellipe: E isso é muito legal. E aí eu queria te dizer sobre isso, que cabe muita coisa, claro que dá pra puxar esse discurso pra qualquer lado... Daria pra puxar pro lado somático, pro lado da composição, daria pra puxar pro lado do improviso.

Alessandra: **É eu tô puxando pro improviso.**

Fellipe: Porque àquela hora... Tu tá com o improviso?

Alessandra: **Sim, eu botei com o suporte da improvisação.**

Fellipe: Entendi, como uma ferramenta né?

Alessandra: **Isso, como ferramenta a improvisação.**

Fellipe: E aquela hora que a gente foi pro espelho e tu falou: olhem a distância que vocês escolheram ficar. Aí eu olhei e disse assim, naquela hora tu se sente desafiado a se mexer, mas tu pegou e falou isso. E depois a gente foi se aproximando (ele e o Richard) e eu não sei como isso fica esteticamente, mas foi muito bom fazer aquilo... Eu gostei.

Alessandra: **Sim, foi muito bom. Eu queria falar que na videodança muito se fala em editar coreografando só no suporte de edição de vídeo, não no corpo, porque eu acho que muitas das coisas da videodança que acontecem como: Ata, tem o videomaker, mesmo falando da relação, acho que na maioria das vezes é um videomaker que vem do audiovisual e não tem muito contato com a dança, na maioria das vezes entendeu? E o bailarino na relação do seu corpo, mas mesmo que eles combinem coisas e enquadramentos, não sei se passa essa informação geral que vocês tiveram.**

Richard: Um processo de criação mais profundo.

Alessandra: **Sim, e aí eu vi esse conceito de editar coreografando em alguns textos de videodança e quando vocês falaram isso... Isso aconteceu no corpo de vocês, a partir do olhar de vocês essa edição... Coreografar editando, vocês falaram em editar coreografando.**

Fellipe: Editar coreografando em tempo real.

Alessandra: **Editar coreografando em tempo real. Vamos anotar... Interessante. Faz parte dessa relação.**

Fellipe: É uma duplinha né, porque não é assim vem editar primeiro e coreografar depois, elas estão acontecendo ao mesmo tempo, pois poderia ser coreografar editando. Mas eu entendi essa coisa tua dessa relação do videomaker as vezes está muito externa da videodança. Não externa, mas tá afastada, e acho que nessa prática ela tá dentro... Ela tá lá na gema. Por que tu literalmente bota o papel de videomaker no nosso corpo, no corpo do bailarino.

Alessandra: Sim, até porque quando eu for filmar os solos e duos, também vou querer saber de vocês dos movimentos que criaram e o que acham interessante de enquadrar.

Fellipe e Richard: Sim

Alessandra: Não só o meu pensamento, porque como é que eu vou botar minha visão... Tá eu posso pegar e fazer tipo: Ai eu adorei esse teu movimento, Fellipe e Richard, vamos fazer assim? Vamos... Mas aí eu em algumas vezes, não vou dizer nada, e tu dizer que acha determinado enquadramento mais interessante sendo mais de longe ou mais de perto, coisas assim. Tanto que é um trabalho colaborativo. Então essa relação videomaker, coreógrafo, criador-intérprete tá tudo em relação.

Fellipe: Claro que passa por um filtro de direção tua, mas eu entendi e várias vezes a gente escuta que algum trabalho é colaborativo e não é bem assim, e isso eu sinto de verdade, eu sinto que é mais. Acho que são graus de colaboração, e esse é bem grande a colaboração (dessa proposta pedagógica).

Richard: Tá mais integrado.

Alessandra: Essa enfim é a proposta geral do negócio.

Ao acabar a entrevista conversa partimos para o ensaio das coreografias.

7.2. ANEXO II

Transcrição dos depoimentos, do material bruto gravado após a execução da proposta pedagógica *Prática perceptiva para um olhar atento*, com as bailarinas Gabriela Borges e Letícia Dall Agnol realizada em 30 de junho de 2018.

Alessandra: Primeiramente da prática. Eu sei que vocês já fizeram na aula do estúdio, mas aqui como a proposta é outra, mas no fim é a mesma, pois o intuito é para criar videodança, essa consciência corporal. Do estado de bailarino em relação a câmera, e do videomaker em relação a como operar a câmera em cima da coreografia. Então para vocês essa fase inicial de escuta, de câmera interna e externa antes de vocês se relacionarem, como o é que foi?

Letícia: Eu, tinha as vezes a vontade de tipo, tirar a cabeça e olhar de longe. Queria ver de outro ângulo, dá vontade de fazer várias coisas que a gente não consegue fazer sem a ajuda de outra pessoa.

Gabriela: É muito a relação com a câmera né, a partir do olho. Quando faz o teu olho como câmera, tu as vezes vê proximidades que não veria com a câmera sabe? Isso que eu achei mais surpreendente.

Alessandra: É, porque eu pensei nessa proposta nisso de não já pegar a câmera e dizer: testem... Que as vezes eu sinto falta disso, dessa relação que dizem os conceitos de videodança, de arte híbrida, pensando em conjunto entre coreógrafo e videomaker e o que eles pensam em conjunto. Mas como é que é esse pensar em conjunto faz mesmo ser construída a poética da videodança e como isso se visualiza. Não que seja obrigatório passar por essa prática, mas é uma forma para pensar bem essa relação, e quando o bailarino está nesses dois lugares, isso se torna interessante. Há outras possibilidades e descobertas, não só daquele que está propondo e que tem já o olhar do que pensa da videodança... Para vocês por exemplo, entre os bailarinos assumirem esses dois lugares (coreógrafo e videomaker).

Letícia: Eu gostei muito daquela prática, que não tem muito a ver com o que a gente fez aqui, mas ao mesmo tempo tem, que é aquela que a gente fez na cadeira (disciplina de Tópicos em Dança V – Videodança) de se gravar e dançar (a segunda proposta pedagógica intitulada Vivência com a câmera), e eu fiz um teste de pegar a

câmera frontal e dançar e me gravar ao mesmo tempo, pois eu queria ver o que queria mostrar. O que eu não conseguia ver com os olhos poder fazer com a câmera, e aí foi bem legal aquilo que a Maki (bailarina Gabriela) falou de correr com a câmera junto. Eu tive a sensação assim que, no momento que eu tava gravando, eu dançava e movia a câmera junto e era muito louco porque ficou bem diferente a gravação.

Alessandra: Sim.

Letícia: Fiquei pensando também enquanto eu tava me olhando, como seria se eu tivesse me gravando e caminhando de outra maneira. Queria me olhar caminhando pra ter uma noção melhor e pensei que seria melhor se tivesse uma câmera aqui (a bailarina simulou com a mão o lugar que a câmera ficaria no seu ombro filmando de cima para baixo o seu corpo). Fiquei pensando isso.

Alessandra: É eu penso que quando vocês quatro estiverem aqui (o elenco completo no laboratório criativo) fazerem esse experimento com o celular e depois com a câmera (semi-profissional) o que vocês acharam mais legal de fazer com o celular e testar, pois daí não se tem tempo de cada um pegar a câmera e trocar.

Letícia: Sim

Alessandra: Aí testar com o celular e depois escolher o que mais gostou, pegar e câmera e vocês experimentarem. Já falamos da relação de vocês e tudo?

Letícia: Mais ou menos...

Alessandra: Eu vi no teu solo, Gabriela, quando tu disse que a câmera ia te acompanhar nas corridas a Letícia me olhou surpresa.

Letícia: Mas daí tu vai ter que fazer mais ou menos o que ela tinha falado, do que ela pensava. E é bem legal isso.

Gabriela: Eu gostei que teu solo, Letícia, tem muitos movimentos de mãos e daí seria legal um foco na mão e aí ficar tipo: “só pega a mão”.

Alessandra: No fim, quando eu tava olhando vocês eu comecei a acompanhar o solo de cada uma com o meu olhar também, além do de vocês de “olhar”, achando interessante também o movimento de quem estava de olho-câmera.

Gabriela: A gente dança junto.

Letícia: A gente dança... E daí fica muito coreográfico né, tipo, tem alguém fazendo e tem alguém te observando e te perseguindo. É um negócio meio louco assim. Porque a pessoa também entra em um estado cênico né, quem tá filmando... A gente não percebe, mas a gente entra muito assim, me senti muito em estado cênico.

Alessandra: **Sim. Porque tá concentrado naquilo né, de ver o quê daquele movimento mais te chama a atenção.**

Letícia e Gabriela: Sim.

Letícia: Não sei, eu queria também dar uma dica de coisas assim de gravação da Maki (Gabriela), que eu fiz e gostei assim, porque tinham vários momentos que ela fazia uma curva de tronco e daí da câmera pegar esse movimento, acompanhando.

Alessandra: **E o que eu queria perguntar pra vocês, se isso é bom dessa relação corpo-dançante e olho-câmera? De se acostumar que vai ter depois a presença de uma câmera já filmando, ao invés de pegar já o corpo que coreografou e ele vê a câmera que filma ele direto, sem ter se acostumado com a presença dela. Por exemplo, quando eu fiz a videodança para o TCC com os bailarinos, eu vinha com a câmera e eles estranhavam... Não tive esse laboratório com eles, só passei a coreografia, não dizendo ângulo e nem nada, só pensei pra mim e disse: “ Ah, tu se posiciona assim e eu vou filmar desse jeito”. Aí eles ficavam num estado de susto com a câmera. Aí eles queriam rir, pois as vezes dá vontade de rir com a presença da câmera e daí não teve esse trabalho que fiz com vocês... Daí até esse diferencial do tcc pra cá, e isso eu acho importante de passar no corpo, primeiro essa informação de se acostumar com a presença de outro acompanhando a tua coreografia para poder sair tudo mais fluído.**

Letícia: Sim e também tu pegou pessoas que eu acho que já fizeram trabalhos assim (com a câmera), que eu achei mais um diferencial, assim.

Alessandra: **Sim, que gostam do contato com a câmera. Por exemplo, o Richard já fez um vídeo performance, com o Fellipe eu fiz a videodança *Boomer*, tu (Letícia) fez a videodança *Contornos* e a Maki (Gabriela) já tá acostumada também com a câmera. Aí eu peguei pessoas assim que também tenham essa relação, por exemplo, os bailarinos do tcc eles estão mais acostumados a ter**

um registro do palco e deu, ou do ensaio, mas não tem essa relação sabe de gostar de pensar uma coreografia para a câmera. Não precisa nem ser algo super elaborado, mas já ter o contato e gostar disso é um diferencial.

Letícia e Gabriela: Sim.

Alessandra: Quis corpos versáteis também, não só pegar parecido com minha formação, o balé, ou da minha experiência em contemporâneo, mas eu queria pessoas com outras informações, pois isso agrega muito. E há outras possibilidades também, por exemplo no balé tem muita perna, braço tem também, mas vocês tem umas outras formas de movimento com os braços, não se fixa só em uma parte, vai no todo.

Letícia e Gabriela: Sim, outras possibilidades.

Alessandra: Isso... Quanto tempo temos para ensaio?

Ao acabar a entrevista conversa partimos para o ensaio das coreografias.

7.3. ANEXO III

Roteiro: Encontros

Local: Departamento de Artes Dramáticas – Sala Alziro Azevedo

Arquétipos: O *Mediador*, a *Ansiosa*, o *Distraído* e a *Incompreendida*.

Introdução:

A entrada do *Mediador* no espaço em que irá ocorrer o encontro terapêutico. O personagem anota em uma caderneta tudo que está pensando em abordar e colocar em prática para os indivíduos que irão chegar.

Parte 1:

A chegada dos indivíduos na sala. A demonstração de como cada um reage chegando e se acomodando nesse espaço.

Parte 2:

O *Mediador* propõe que todos exponham ao mesmo tempo suas angústias, aflições, problemas e questões. No processo, um acumulado de informações se cria e cada um age de uma maneira. Eles passam por um momento de caos interno para após um determinado tempo, se perceberem, perceberem o espaço e o local, porém não estão atentos ainda a uma escuta real e olhar de si e do outro. A apresentação de todos os arquétipos ao mesmo tempo se encerra quando o *Mediador* se coloca em suas direções e os convida para aquietar, escutar e experimentar maneiras de resolverem seus problemas, propostas por ele.

Parte 3: Os encontros

Na parte três é o momento de duos e solos (com a participação de parte do elenco como plano de fundo). Cada bailarino vai representar um caos, um problema, uma falta, uma característica que acontece nos tempos atuais, devido a falta de escuta, de olhar “atento”, de tempo, de concentração.

1 - O Mediador e o Imaginário

- Duo de Richard e Alessandra

Sobre o que ocorre na mente quando vem uma enxurrada de ideias criativas e se precisa afunilar as ideias, como a imaginação opera nesse processo mental e criativo. A Alessandra seria a *imaginação*, que aparece e desaparece mostrando para Richard, o *Mediador*, diversos caminhos e ideias para criar como os momentos de: empolgação, de incerteza, de vazio, de retorno, de aceitação, de definição.

2 - O Distráido

- Solo Fellipe

Tudo acontece ao redor, coisas que prenderiam a atenção, passam despercebidas. Não é atento. Fica viajando num “mundo” paralelo. Se distrai facilmente.

3 - A Ansiosa

- Gabriela

O estado mental e corporal que a bailarina fica quando está sob pressão de cumprir algo em um prazo, algo que tenha importância, de fazer as coisas direito e em curto espaço de tempo. A ansiedade.

4 – A incompreendida

- Solo Letícia

A que quer ser escutada. Por favor, um minuto ou mais de sua atenção.

Local dos solos e duo: ESEFID e Sala Alziro Azevedo

Parte 4: Os Olhares e a Escuta

- Todos os arquétipos

O momento da escuta, da junção de todos os bailarinos no ambiente. Todos são contaminados pelo movimento do outro. A partir desse momento as coreografias serão em grupo. Os bailarinos passam a assumir o controle da câmera em certos momentos, um plano subjetivo, um olhar percebe e passa pelo outro, enquanto a coreografia se realiza. Dos detalhes aos enquadramentos/olhares mais amplos. Os arquétipos percebendo a si, aos outros e o espaço. Empatia, comunicação e união.

7.4. ANEXO IV

Acesso aos links do Youtube dos vídeos dos Laboratórios Criativos, da aplicação das propostas compositivas *Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera*, dos dias de gravação e a da obra em videodança *Encontros*.

- Videodança: *Encontros*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ekrzsAhIFc8>

- Laboratório Criativo 2018.

https://www.youtube.com/watch?v=47H4ATnSI_Q

- Propostas Compositivas: *Prática perceptiva para um olhar atento e Vivência com a câmera*.

<https://youtu.be/A0yWVKFKwVQ>

- Dia 1 – Gravação Videodança *Encontros*.

<https://www.youtube.com/watch?v=Pia-EyGMM70&t=39s>

- Dia 2 – Gravação Videodança *Encontros*.

<https://www.youtube.com/watch?v=D52EiRwga-k&t=40s>

- Dia 3 – Gravação Videodança *Encontros*.

<https://www.youtube.com/watch?v=0Bj9gvCDhcA>

7.5. ANEXO V

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar como artista colaborador da pesquisa **“PROPOSTAS COMPOSITIVAS PARA ESTABELECEER RELAÇÕES ENTRE OS CORPOS QUE OPERAM NA CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA”**, de responsabilidade da pesquisadora Alessandra Liotto Kircher, com orientação da Profa. Dra. Mônica Fagundes Dantas.

A pesquisa tem por objetivo a elaboração de duas propostas compositivas e formativas que possibilitem que os artistas envolvidos na criação de videodança possam transitar entre diferentes funções, para construir uma relação e compreensão do trabalho em conjunto entre coreógrafo e videomaker na criação em videodança. Como consequência dessas propostas compositivas, nomeadas de *Prática perceptiva para um olhar atento* e *Vivência com a câmera*, se realizará a produção de uma videodança de forma colaborativa entre a proponente da pesquisa e os bailarinos convidados a compor a obra intitulada *Encontros*, ocorrendo participação direta dos sujeitos envolvidos na construção das coreografias para a videodança.

Para participar deste estudo não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. O colaborador terá o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação será liberado apenas mediante a sua permissão, através deste documento.

Todo o material de vídeo, áudios de conversas, fotográfico, bem como a áudio-transcrição dos depoimentos dos convidados, serão anexadas e utilizadas como dados para a realização e produção desta Dissertação de Mestrado. Esse material será utilizado para fins educacionais em contexto acadêmico apenas. Os vídeos gravados dos laboratórios criativos, propostas compositivas e a filmagem da obra serão utilizados para a produção da videodança *Encontros*, que terá veiculação livre,

sem fins lucrativos. O videodança terá exibição pública em eventos da área, como festivais, mostras, etc.

Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável, bem como, com o Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Caso concorde em participar, assine seu nome abaixo, indicando que leu e compreendeu a natureza do estudo e que todas as suas dúvidas foram esclarecidas.

Porto Alegre, ____ de _____ de 2019.

Assinatura