

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTES DRAMÁTICAS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

DANIEL SILVA AIRES

CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA:

Corpos em contaminação

Porto Alegre

2018

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTES DRAMÁTICAS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

DANIEL SILVA AIRES

CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA:

Corpos em contaminação

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

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

Porto Alegre

2018

DANIEL SILVA AIRES

CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA:

Corpos em contaminação

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

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

Defesa realizada em 21 de junho de 2018 com aprovação pela seguinte banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Carlise Scalamato Duarte (UFSM)

Prof^a. Dr^a Suzane Weber da Silva (UFRGS)

Prof^a Dr^a Thereza Cristina Rocha Cardoso (UFC)

CIP - Catalogação na Publicação

Aires, Daniel Silva

CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: Corpos em contaminação /
Daniel Silva Aires. -- 2018.

109 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,
2018.

1. Dança. 2. Videodança. 3. Criação. 4. Contaminação.
I. Dantas, Mônica Fagundes, orient. II. Título.

“Para não se manter surda ao rumor da ação do tempo, toda área de conhecimento deve lembrar que o que está designando como seu domínio não passa de um recorte e uma rarefação de um saber mais amplo, ao qual o recorte se subordina como uma descontinuidade” (KATZ e GREINER, 2005. p.2).

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeira e infinitamente a minha família que mesmo de longe continua sendo a terra firme e o braço forte sempre disposto a me amparar. À minha mãe Rosanete, que incansavelmente me ama, inspira e apoia a ser um sujeito humano e coerente com meus sonhos. Reconheço em ti toda a minha essência que se alimenta do amor e da gratidão por tudo que és. Ao meu amado irmão Lucas, agradeço por vibrar por cada passo que dou e por ser essa raiz forte que nos assegura em meio ao vendaval do tempo.

Agradeço aos meus amigos da Cubo1 Cia. de Arte, por dividirem comigo suas vidas, suas danças e por construírem esses retalhos de mundo que sou. À Verônica, agradeço por todos os anos de irmandade e por todo amor com que me cuida. Ao Fellipe agradeço pela partilha dos sonhos da vida, por ser um mar e por ser uma de minhas pernas na caminhada acadêmica. Pelos sorrisos, pelas madrugadas de sonho, trabalho, estudo e pelo louco compromisso.

Agradeço aos mestres que tive e a cada minuto dedicado a mim na construção do saber. À Guga Pellegrini e Suzana Gruber agradeço por fazerem de mim um artista.

Agradeço aos colaboradores desta pesquisa pelo tempo dedicado a este estudo e a mim, pelo voto de confiança, pela seriedade e pelo profissionalismo com o qual me receberam.

Por fim e não menos importante, agradeço com carinho, admiração e respeito à minha orientadora Prof^a Dr^a Mônica Fagundes Dantas pelo impecável apoio com o qual me apresenta o fazer docente e a vida acadêmica, pela paciência e leveza em equalizar nossos objetivos de pesquisa, pela condução da escrita e por todos ensinamentos. Obrigado por apostar em mim em cada uma de minhas proposições, por ser exemplo e inspiração na pesquisa e na dança.

RESUMO

Este estudo trata da criação em dança com mediação tecnológica observando os procedimentos de criação em videodança analisados pelas perspectivas do artista Gustavo Gelmini e do processo de criação da videodança “Alegoria do Veado Ferido” (2017) de minha proposição. Esta pesquisa de caráter qualitativo utiliza como estratégias metodológicas entrevistas semiestruturadas com o artista bem como o relato de experiência na criação da videodança supracitada. A discussão teórico-metodológica percorre algumas pistas do campo da dança e da comunicação para responder à principal questão que mobiliza esta investigação: como as estratégias de criação em dança com mediação tecnológica nos permitem apreender os modos de virtualização dos corpos engajados no fazer videodança? A pesquisa tem por objetivo refletir sobre a prática das danças criadas para o vídeo problematizando as questões do corpo enquanto presença, materialidade, virtualidade, bem como de suas relações com o meio. Justifica-se por buscar oferecer caminhos de compreensão para a dança na contemporaneidade, aproximando e entendendo como relacionais as incidências destes outros corpos bem como de suas virtualidades. Conclui-se na elaboração do princípio de contaminação entre corpo, dança e tecnologia como instrumento pertinente à criação em videodança.

Palavras-chave: Corpo; Dança; Videodança; Criação; Contaminação

ABSTRACT

This study deals with the creation in dance with technological mediation observing the procedures of creation in videodance analyzed by the perspectives of the artist Gustavo Gelmini and the creation process of the videodance "Allegory of the Injured Deer" (2017), of my proposition. This research of qualitative character uses as methodological strategies semi-structured interviews with the artist, as well as the report of experience in the videodance creation mentioned above. The theoretical-methodological discussion goes through some clues in the field of dance and communication to answer the main question that mobilizes this investigation: how do dance creation strategies with technological mediation allow us to apprehend the virtualization modes of bodies engaged in videodance? The research aims to reflect on the practice of dances created for the video, problematizing the body's questions as presence, materiality and virtuality, as well as its relations with the environment. It is justified by seeking to offer ways of understanding dance in contemporaneity, approaching and understanding as relational the incidences of these other bodies as well as their virtualities. It is concluded in the elaboration of the principle of contamination between body, dance and technology as a pertinent instrument to the creation in videodance.

Keywords: Body; Dance; Videodance; Creation; Contamination

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Captura de tela da obra "(In)TOQue". Dança Telemática de Ivani Santana. Fonte: YouTube.....	31
Figura 2 Captura de tela da obra (In)TOQue. Dança Telemática de Ivani Santana. Fonte: YouTube.....	32
Figura 3 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca (Acessado em 04/06/2017 às 19h.....	40
Figura 4 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 20h18.	41
Figura 5 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação as características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca (Acessado em 04/06/2017 às 20h22	41
Figura 6 Frames da videodança "Prelúdio" pertencente a "Suítes para Dança". Nas imagens os três diretores de movimento (da esquerda para direita) Bruno Cezario, Renato Cruz e Alex Neoral (abaixo) em diálogo com o argumento de Gustavo Gelmini.....	44
Figura 7 Registro do making off de "Suíte 1, Movimento 2" da Videodança "Suítes para Dança". Acervo de Gustavo Gelmini.	46
Figura 8 Registro do making of de "Suíte 1, Movimento 2" da Videodança "Suítes para Dança". Acervo de Gustavo Gelmini.	47
Figura 9 Captura de Tela de "Suítes para a dança" (2017). Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 20h50.	48
Figura 10 Captura de Tela de "Suítes para a dança" (2017). Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 21h03min.....	49
Figura 11 Registro de ensaio de "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.....	49
Figura 12 Registro do espetáculo "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.....	50
Figura 13 Registro de ensaio de "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.....	51
Figura 14 "Alegoria da Prudência" (1565) - Ticiano. Disponível em: https://tendimag.com/2014/08/15/chuteiras-bestiais/ticiano-alegoria-da-prudencia-c-1565-1	56
Figura 15 "O veado ferido" (1946) - Frida Kahlo. Disponível em http://queridobestiaro.blogspot.com.br/2012/04/frida-kahlo-o-veado-ferido	57
Figura 16 Fragmentos de imagens do processo de graduação de cor. Acervo de Luhã Valença.....	60
Figura 17 Fragmento de imagem e edição de máscara. Acervo de Luhã Valença.....	62
Figura 18 Print Screen da área "Avaliações", restrita aos propositores da videodança "Alegoria do Veadado Ferido". Acessada a partir da página videodance.com.br	63
Figura 19 Google Imagens referentes a busca "Mêmes Gretchen". Busca realizada em 15/05/2018 às 20h25min.	76

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	16
2.1 Os procedimentos	17
3 CENA CONTEMPORÂNEA E O USO DAS TECNOLOGIAS	19
3.1 Relacionamento com imagem: produzir mundos	19
3.2 Dança-tecnologia	22
3.2.1 Breve panorama histórico	23
3.3 Videodança – pioneirismos	26
3.4 Frequentar o ciberespaço.....	29
4 GUSTAVO GELMINI E A CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA	38
5 EXPERIMENTO EM VIDEODANÇA: “ALEGORIA DO VEADO FERIDO”	53
5.1 Sobre o que estamos falando? A horizontalidade dos primeiros encontros e inevitáveis verticalidades	54
6 CONTAMINAÇÃO COMO PRINCÍPIO: UM ESBOÇO “CORPOVIRAL”	65
6.1 <i>Cyborg</i> à Corpociborgue	66
6.2 Corpomídia	69
6.3 Princípio de Contaminação	71
6.4 “Corpoviral”: estratégias da não-imunidade em videodança	73
7 CONSIDERAÇÕES TEMPORARIAMENTE FINAIS	78
8 BIBLIOGRAFIA	82
9 ANEXOS	87
10 APÊNDICES	102

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo busca compreender os corpos dançantes nas especificidades da virtualidade digital através da criação em videodança. Atento ao sistema de criação em dança com mediação tecnológica, que nesta pesquisa investigou a videodança, busquei compreender como alguns atributos poéticos da dança, como estado de presença e de seu acontecimento no tempo/espço, se atualizam nos possíveis desdobramentos do corpo no ciberespaço.

Esta pesquisa, de caráter qualitativo, debruçou-se sobre os procedimentos de criação em videodança do artista carioca Gustavo Gelmini e nas proposições que adotei no experimento “Alegoria do Veado Ferido”, realizada em colaboração com a equipe do projeto de extensão “Por um conceito corpoviral: Estratégias de corpos que videodançam”. Os colaboradores deste projeto são Alessandra Liotto Kircher, licenciada em Dança e mestranda em Artes Cênicas no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (UFRGS); Fellipe Resende, Fisioterapeuta (UFG), Especialista em Dança e Mestrando em Artes Cênicas no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (UFRGS); Luhã Moreira Valença, videomaker e Licenciando em Dança (UFRGS); Richard Salles, Licenciando em Dança (UFSM) e Verônica Prokopp, Bacharel em Artes Visuais (UFSM), Especialista em Docência no Ensino Superior e Mestranda em Artes Cênicas pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (UFRGS).

Foram utilizadas entrevistas semiestruturadas como instrumentos centrais de coleta de informações, produção de *history bord* pelos participantes e consultas bibliográficas de pesquisas que antecedem esta escrita. A discussão conceitual se dá a partir do contexto histórico da videodança como norteador para o que segue e abrange uma rede de conceitos que se familiarizam à nossa discussão, uma vez que precisamos dilatar os padrões de ver/ler/sentir a dança como arte viva da cena: uma arte que se dá a *priori* no corpo - agora atravessada pela incorporação à hipermídia e às tecnologias da cultura digital. Justifica-se por buscar caminhos de compreensão para a dança na contemporaneidade, aproximando e entendendo como relacionais as incidências deste outro corpo que dança, que devido ao novo contexto com o qual se relaciona, pode tornar-se corpoviral. Corpoviral é o nome que utilizaremos para elaborar o fenômeno das contaminações (tecnológicas, argumentativas e

coreográficas) observadas nestes procedimentos de criação em videodança, o qual chamaremos de princípio.

O quadro teórico-metodológico é elaborado para sustentar uma compreensão do corpo como mídia de si e alastrando o entendimento do corpo vivo da cena no espectro da criação em dança com mediação tecnológica. Imbrica-se ainda no argumento com o qual compreendemos como questionável a supremacia corpórea que presentifica “o aqui e o agora”, o tempo e espaço no continente do ciberespaço. Os objetivos desta pesquisa em dança à luz da videodança são: refletir sobre a prática das danças criadas para o vídeo problematizando o corpo atravessado pela criação em dança com mediação tecnológica; analisar as redes colaborativas entre os participantes e seus modos de operar na confluência da criação em dança com mediação tecnológica.

Na última década, a popularização das ferramentas de captação em vídeo tem colaborado e tornado possível o acesso quase universal à cultura midiática com inúmeros dispositivos móveis, *softwares* e aplicativos desenvolvidos a partir da cultura da interatividade e das relações virtuais. Sobre as redes de compartilhamentos que se alimentam do material criado a partir dessas ferramentas, Cauquelin (2008) define que “é chamado interativo o trabalho efetuado para captar, formalizar essas relações, modificá-las, desfrutá-las e lhes dar uma presença sensível” (p.170). Deste modo o intercâmbio cultural possibilitado pela troca e compartilhamento de dados na rede demonstra uma imensa malha de cruzamentos.

Esses cruzamentos, demonstrados por Canclini (2015), deflagram um pano de fundo onde podemos esclarecer um pouco dos caminhos traçados pela nossa cultura (sociedades, mercados de arte, políticas e suas hegemonias), bem como demonstrar a potencial contribuição sociocultural nas áreas da arte, ciência e tecnologia. Diante desses cruzamentos, o fazer dança tem acompanhado as correntes interessadas nos avanços tecnológicos de produção, transmissão e consumo. Nesse sentido, as construções coreográficas de dança têm freqüentemente¹ transitado no ciberespaço sugerindo novas problematizações

¹ Esta premissa pode ser confirmada com os dados coletados na plataforma YouTube em janeiro de 2017 e maio de 2018. Em 2017, existiam aproximadamente 12.600.000 resultados para a palavra DANÇA, 22.900 resultados para a palavra VIDEODANÇA, 217.000.000, 6.950.000, 2.570, 137.000 resultados para as sentenças *DANCE*, *CONTEMPORARY DANCE*, *TELEMATIC DANCE* e *SCREEN CHOREOGRAPHY* respectivamente. Em 2018 os números são: 13.500.000 para a palavra DANÇA, 61.300 para a palavra VIDEODANÇA, 272.000.000, 11.200.000, 7.380.000 respectivamente para as

quanto a sua construção/fruição. Quando Launay (2009) nos fala sobre a dança em seu percurso de constituição de uma possível memória enquanto produção de conhecimento, explica que o processo de “transmissão” na dança (consecutivamente de sua história) não existe, e sim modos inesperados de traduções, transduções e alterações na construção dessa história. Estamos de acordo com a autora quando propõe um entendimento da dinâmica da memória para além de um eixo temporal linear, pois partilha dessa não linearidade a produção de dança alojada no ciberespaço.

Desta forma, o ciberespaço onde são armazenados videodanças e vídeos de dança, enquanto plataformas de livre acesso aos arquivos de vídeo, altera significativamente a estrutura temporal da fruição do espectador quanto às performances de dança, assim como a performance mediada.

O passado da performance funde-se com o presente do público, criando o que a teórica feminista Katie King (KING, 2011, p. 12) chamou de “passado-presentes... onde passados e presentes literalmente constroem-se mutuamente.” Ou seja, através de uma performance mediada, uma performance no passado e um momento presente se juntam em um passado-presente (FINN e SOMDAHL-SANDS, 2016. p. 14).

Além da estrutura temporal, estamos de acordo com Pavis (2013) quando recoloca em questão o corpo “vivo” na cena contemporânea. O autor propõe o questionamento das “oposições tradicionais entre o vivo e o maquinal (ou midiático), o presente e o ausente, o humano e o inumano” (p.175). Quando assumimos que a presença não está mais apenas vinculada ao corpo visível/material (tal como estamos acostumados a validá-la) e que o *live* pode ser – e de fato é – infiltrado a todo o momento pela mídia, compreendemos que tratar a produção em dança que se produz/reproduz no ciberespaço é investigar aquilo que não é contemplado pelas tradicionais categorias de pensar o humano, o vivo e o presente.

Cabe aqui o posicionamento de que não estamos interessados em contribuir com estudos ou pensamentos dualistas sobre o corpo, de que o corpo seja mecânico ou orgânico, concreto ou abstrato, material ou espiritual. Tocamos nessa casca espinhosa de conceitos que se contrapõe unicamente para negá-la. Não pensamos em chegar a um consenso sobre um corpo tecnológico ou um corpo tecnológico na dança. Muito antes, partimos de estudos e evidências que apontam

para corpos não estratificados, relacionais, corpos-sujeitos, corpos que possam ser/estar coisa e outra.

Uma pista que Pavis (2013) nos aponta para que pensemos a partir dela é o conceito de teatro cibernético ou *cybertheatre*, “criado com ajuda de novas mídias e tecnologias da informática, é a utilização de mídias na representação teatral, sendo também, sobretudo, a utilização da Internet para produzir espaços virtuais” (p. 178).

O acontecimento das danças na rede, sobretudo aquelas que contemplem uma produção pensada “com” o continente do ciberespaço, configura um modo de pensar/fazer arte muito recente. De modo geral, a produção de arte decorrente das experimentações do século XX nos oferece um exacerbado de imagens que saturam a nossa percepção de mundo. Ainda que não estejamos delineando os modos narrativos ou não narrativos da arte contemporânea, encontraremos em Canton (2009) pressupostos de que “a memória, a herança e a tradição são elementos que passaram a ser revalorizados num mundo inundado por imagens fosforescentes, propagadas incessantemente pela mídia” (p.37). Mais do que tentar engavetar a videodança – pelo seu aspecto de se produzir/relacionar com a rede – em alguma categoria que pouco nos ajudaria a compor um panorama real/parcial destes acontecimentos, estamos interessados em compreender as possíveis bases que configuram essa recente produção.

Estamos certos de que o corpo na contemporaneidade age e reage à tecnologia de modo a configurar novas existências na relação vida/arte. O corpo, o gesto, a cena, a dança, as relações de percepção, o tempo, o espaço, o corpo do/no tempo-espaço, tudo está a se (re)configurar quando pensamos a rede e o ciberespaço de maneira relacional e poética e não apenas como simples fonte de armazenamento. Com isso delimitamos um primeiro recorte quanto ao nosso interesse pela videodança onde deixaremos de lado os vídeos de dança como registro.

A partir desse breve caminho nos direcionamos para a principal questão a ser respondida com esta pesquisa: Como as estratégias de criação em videodança permitem compreender o corpo no espaço virtual? Diante dessa questão, erguem-se outras perguntas que alimentam e contribuem na elaboração deste estudo. Dentre elas estão: de que maneiras a dança frequenta o ciberespaço e quais procedimentos podem traçar estratégias para iniciarmos uma compreensão sobre essa recente

maneira relacional (ECO, 1976) no sistema dança na/em rede? A partir de quais pistas podemos elencar um princípio de criação em videodança?

Esta pesquisa justifica-se por buscar oferecer caminhos de compreensão para a dança na contemporaneidade, aproximando os corpos e entendendo como relacionais as incidências das tecnologias no corpo e no fazer dança. Pavis (2015) nos aponta caminhos sobre a intermedialidade e a incorporação das mídias nas artes vivas da cena apontando Pina Bausch (e com ela boa parte da dança contemporânea) o uso de procedimentos de criação em dança como uma montagem de vídeo/cinema, fazendo uso de “fragmentação do gesto, repetição de uma sequência, efeito de *close* e de focalização, *fades*, olhares para a câmera, elipse narrativa” (p.44), nos indicando que existem modos de criação em dança que são elaborados pensando com e a partir de algumas premissas do vídeo enquanto instrumento para essas criações.

A criação em dança na paisagem da mídia digital do século XXI mostra-se em constante mutação. Inserido no contexto contemporâneo, o paradigma da corporeidade e da temporalidade da dança - bem como sua legitimidade cunhada no momento da ação - tem afrouxado o discurso benjaminiano (BENJAMIN, 2012) sobre tempo/espaço e aura constituintes da performance. Para autores como John C. Finn e Katrinka Somdahl-Sands (2014), o século XXI tem atualizado a performance – e nesse contexto também a dança – para o uso descontínuo e alógico do espaço/tempo:

A maioria das performances consumidas pela população em geral são gravadas, editadas e apresentadas através de algum tipo de mídia (televisão, cinema, YouTube, iTunes, etc.). O que faz isso interessante é a relação entre o espaço e o tempo nas performances mediadas. O ato físico de execução está no passado, mas o público experimenta a performance mediada no presente (FINN e SOMDAHL-SANDS, 2014. p. 14).

Por uma ampla perspectiva, este primeiro levantamento acerca do tema proposto converge com a linha de pesquisa apontada (Linha 1 - Processos de criação Cênica), uma vez que estamos de acordo com Siqueira (2006) quando sugere que o uso “de novas tecnologias pode funcionar como um novo campo a ser explorado” (p.67) desde sua gênese até o objeto final, que, disponível em rede, se atualiza em tempo e espaço a cada interação/visualização.

Cabe ainda informar em tom de justificativa que o desejo dessa investigação, de minha parte, inicia na graduação em artes visuais onde através de um grupo de pesquisa em performance investiguei os registros de dança, bem como a fotografia de sua projeção, enquanto criação e alteração de imagens com recursos digitais. A nível de especialização abordei os procedimentos com os quais bailarinos e coreógrafos atualizam seus repertórios através de procedimentos de recriação de dança, ou seja, as maneiras com as quais os registros das memórias dançadas transitam e reconfiguram-se nas remontagens coreográficas do presente. Deste modo, insere-se a esta justificativa, a vontade de dar prosseguimento ao estudo do escopo maior que perpassa o *modus operandi* e os discursos do corpo buscando um vir a ser sobre o corpo que concordando com Rocha (2016), nos leva a pensar o corpo fora do “pensamento vigente” ou do “senso comum”, mas que o translada para se nutrir do próprio meio – cultura midiática/digital – onde este está inserido.

A partir do Capítulo 1 (Introdução), esta dissertação organiza-se em seis capítulos, da seguinte forma:

No Capítulo 2 exponho as escolhas metodológicas que fiz para instrumentalizar e viabilizar a elaboração desta pesquisa, transitando por teóricos que consideram a prática artística como ferramentas e resultados da pesquisa acadêmica. Apresento detalhadamente o passo-a-passo das ações-escolhas desta pesquisa, dos sujeitos da pesquisa à elaboração do que chamamos de experimento de campo.

No Capítulo 3 (Cena contemporânea e o uso das tecnologias) inicio um panorama sobre a preocupação com princípios estéticos, éticos, sociais e epistemológicos da interação cena-tecnologia dando ênfase aos modos contemporâneos de relacionamento com a imagem. Neste mesmo bloco relaciono a videodança com a videoarte, sua precursora, reconhecendo as figuras que instauram essas linguagens. Seguindo o tema dança-tecnologia, formulo as particularidades da virtualidade e do ciberespaço devido a sua importância em ser o lugar de existência da videodança na atualidade. Nesse mesmo trecho levo o tema do ciberespaço como possibilitador fundador da dança telemática, ilustrada pela obra de Ivani Santana, precursora da dança telemática no Brasil.

O capítulo 4 (Gustavo Gelmini e a criação em videodança) se dedica a entrecruzar vida, obra e procedimentos de criação do sujeito fundamental desta pesquisa. A partir da entrevista e da fala fluida de Gustavo, procurei destacar alguns

dos fundamentos ou princípios adotados no decorrer de suas criações que, como veremos, entrelaça suas vivências com dança, cinema e cena.

No capítulo 5 (Experimento em videodança: “Alegoria do Veado Ferido”) relato sobre a experiência em conduzir esta proposta de videodança e sobre como ela se viabilizou enquanto projeto de extensão vinculada ao curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Mônica Fagundes Dantas no ano de 2017. Perpassei pelo tema da horizontalidade dos primeiros encontros do projeto e das inevitáveis verticalidades, explicando sobre as decisões tomadas durante a elaboração da proposta, dos ideais, objetivos e das escolhas poéticas da nossa videodança.

O capítulo 6 (Corpoviral: dançando conceitos e o princípio de contaminação) é dedicado a apresentação dos conceitos que acompanham a análise dos dados produzidos nesta pesquisa nos levando a um princípio presente nas duas faces de um mesmo fazer videodança. O princípio de Contaminação direciona a conclusão desta pesquisa (capítulo 7) que busca não ser um ponto final e conclusivo, antes, faz votos de ser um disparador para outros novos modos sensíveis de fazer/perceber a videodança.

2 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Para responder às questões desta pesquisa propomos uma abordagem que abarca fundamentos dos paradigmas pós-positivistas/qualitativos (FORTIN e GOSSELIN, 2014) expondo os modos criativos de dois artistas brasileiros inseridos na produção da linguagem da videodança e que encontram no escopo da dança com mediação tecnológica um potencial exploratório-investigativo “de múltiplas construções da realidade” (p.3), segundo seus pontos de vista.

Estamos atentos ao que é definido por Fortin e Gosselin (2014) no que tange à pesquisa no campo das artes, sobretudo à pesquisa em artes justamente em seu ponto controverso, pois como afirmam os autores, misturamos teoria e prática ao longo da pesquisa, na coleta e produção de dados, nas entrevistas semiestruturadas com Gustavo Gelmini e no processo de criação desenvolvido em colaboração em ação de extensão realizada pelo autor de 2017/1 até 2018/1. Ainda nesse sentido, acreditamos nos procedimentos operacionais enquanto “modelo conceitual, sempre marcado pela sua natureza transitória e evolutiva” (p.2) em uma epistemologia na qual o pesquisador produz o que está sendo produzido, onde os resultados são criados/produzidos.

A necessidade da realização de experimento de campo, sob a forma da criação em videodança conduziu esta pesquisa e concorda com o paradigma da pesquisa performativa abordada por Haseman (2015) quanto à apresentação de resultados enquanto formas simbólicas envolvidas em simultânea e integral apresentação, nas formas materiais da própria prática, do vídeo e do corpo em movimento.

Perpassamos pelos ensinamentos de autores como Fernandes (2014), Coessens (2014), Bacon e Midgelow (2015) e Dantas (2007) que abordam aspectos da pesquisa em dança para elaborar nosso quadro metodológico. Transitamos ainda por algumas especificidades do campo da criação em dança bem como de sites de armazenamento de vídeos e videodanças como o Vimeo, YouTube e blogs como o VIDEODANÇA+² que a partir de 2008 vem demonstrando relevância sistêmica por ser um dos lugares de existência desta produção específica de dança-tecnologia.

² Disponível em < videodancapesquisa.blogspot.com.br >.

Visto que todos os processos se deram em colaboração entre artistas, bailarinos, coreógrafos, diretores, *videomakers* e pesquisadores, a produção de unidades de significado foi agrupada em conceitos ou conjuntos de significados mais amplos, denominados categorias de análise. As categorias de análise se refletem em conceitos e teorias já instituídas principalmente sobre as virtualidades do corpo na arte e dos aspectos relacionais do ponto de vista da criação. Como os pontos de vista e de atuação serão distintos e coerentes às práticas e contribuições de cada um dos artistas/procedimentos investigados, as categorias não serão predefinidas, antes, emergirão na medida em que avançamos na exposição de seus respectivos processos, formando um díptico de falas: videodança de Gustavo Gelmini e experimento de campo.

2.1 Os procedimentos

Para concretizar os objetivos deste estudo e responder as suas questões, listei sob forma de tópicos os procedimentos que nortearam esta investigação:

-Escolha dos sujeitos: Gustavo Gelmini é um expoente na criação em videodança, brasileiro, com trabalho de projeção nacional e internacional e que contempla em sua produção uma abordagem crítico-analítica acerca de suas obras.

Através de entrevista semiestruturada (Anexo I) investiguei os procedimentos ou características que ele mesmo observa na construção/elaboração de suas obras do ponto de vista tanto estrutural/organizacional quanto do tratamento dos corpos/sujeitos envolvidos nesse percurso. O material da entrevista transcrita foi enviado ao participante assim como o termo de consentimento livre-esclarecido (Apêndice I) para aprovação do mesmo quanto ao seu conteúdo e quanto a sua publicação parcial ou integral.

-Realização de “experimento de campo”: Executou-se através do projeto de extensão intitulado “Por um conceito corpoviral: proposições de corpos que videodançam”³ iniciado em 2017, onde eu e a equipe tivemos por objetivo construir uma videodança e problematizar todas as fases que compreendem esse processo,

³ O projeto “Por um conceito corpoviral: proposições de corpos que videodançam” teve seu título inspirado na pesquisa de mestrado realizada por Julia Lüdke no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC-UFRGS) no ano de 2015. “CORPOS QUE VIDEODANÇAM: UM CONVITE AO LOOPING” trata-se de um memorial crítico reflexivo com orientação do Prof. Dr. Walter Lima Torres Neto e coorientação da Prof^a Dr^a Suzane Weber da Silva.

sobretudo nos aspectos que falam sobre o corpo no/do vídeo, do corpo no ciberespaço. Esta ação conjunta entre colaboradores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC-UFRGS) e o curso de Graduação em Dança (ESEFID-UFRGS) constitui mais um procedimento em vias de embasar o discurso proposto nessa pesquisa demonstrando as estratégias/proposições da criação em videodança enquanto ferramenta pedagógica na construção do conhecimento.

-Relato do processo de criação: O experimento de campo materializou-se na videodança intitulada “Alegoria do veado ferido” que é amplamente visitado pelo viés de relato de experiência e pela entrevista transcrita com o bailarino participante Fellipe Resende (Anexo II). Os dados técnicos detalhados em rodapé são dos apontamentos enviados a mim em forma de texto pelo *videomaker* participante Luhã Valença (Anexo III). O aceite de participação e a utilização dos dados coletados por estes participantes foram concedidos e documentados (Apêndices II e III).

Desse modo, a abordagem metodológica dialoga com minha relação com a dança e com as mediações tecnológicas. No ano de 2018 completo 18 anos de danças. Desde o início de minha formação em dança (ensino informal em escolas de dança) tenho concomitantemente trabalhado com formação e criação coreográfica. A partir de 2015, na graduação em Artes Visuais, iniciei uma investigação emaranhando o corpo em instalações performáticas sob o viés dos espaços incorporais e fazendo uso de projeções de vídeo. A partir disso desdobra-se o interesse criativo-investigativo no campo das mediações tecnológicas que me traz até aqui.

3 CENA CONTEMPORÂNEA E O USO DAS TECNOLOGIAS

Neste capítulo abordo aspectos inerentes a dança e seus pontos de intersecção com a tecnologia, iniciando pelo modo de produzir e de se relacionar com imagens e suas consequências para a criação em videodança. Julguei necessário também percorrer um breve panorama histórico, reconhecendo os parentescos entre as linguagens da videodança e da videoarte, bem como os sujeitos pioneiros que instituíram estes fazeres.

3.1 Relacionamento com imagem: produzir mundos

A produção de dança dos últimos 40 anos tem demonstrado interesse sobre os aspectos/aparatos tecnológicos de inúmeras fontes, despontando em projetos de produção de sentido com recursos elaborados de luz, projeções, dispositivos reativos ao movimento, robôs, dispositivos móveis de captação de imagem, redes de transmissão de dados digitais em tempo real, ações interativas entre bailarinos/luz/público/som/engenheiros de redes em relação de telepresença, entre outros. Não faltam produções e especificidades a serem investigadas no vasto campo da cibercultura em seus princípios estéticos, éticos e epistemológicos da vida em sociedade. Sobre isso, citarei exemplos pertinentes ao longo do estudo.

O sujeito, indissociável de seu meio, tem sido impelido a operar com a possibilidade de produzir e relacionar-se com imagens virtuais no contexto da videodança. Por meio de sua percepção e de acordo com as informações com as quais lida, constitui relações de corpos-mundos bidimensionais codificáveis em bites⁴ e bytes em um contexto digital que provoca novas demandas físicas, conceituais, psicológicas e comunicacionais.

Aceitando tais considerações, admitimos que uma efetiva alteração no aparato perceptivo e sensório-motor ocorre, e então, “podemos assumir que as informações estão no corpo, em seu aparato perceptivo e sensório-motor e também no mundo (artefatos tecnológicos) entre o dentro e o fora do corpo” (SANTANA, 2012. p.5). Vieira (2006) e Santana (2012) concordam sobre o sistema vivo e a

⁴ Bit é a sigla para *Binary Digit*, que em português significa dígito binário, ou seja, é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida. É geralmente usada na computação e teoria da informação. Os computadores são idealizados para armazenar instruções em múltiplos de bits, que são denominados bytes.

realidade enquanto uma interface, compreendida enquanto “mundo à volta, “entorno” ou “*Umwelt*”, compactuando com nossa ideia de permanente articulação sujeito/ambiente.

Tudo de nós que se encontra – e alimenta – o *Umwelt*, vísceras e tecnologias, espaços e tempos, reitera no meio digital nossa capacidade/necessidade de relacionamento com imagens, isso porque entrelaçadas, cultura digital e cultura visual, recrutam todo nosso aparato sensório-motor a partir de nossa visão.

Essa cultura digital à qual nos reportamos é considerada por muitos como cultura visual, em que nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque nós somos animais visuais, porque no nosso processo evolutivo tornamo-nos animais providos com visão. Portanto, a visão é um constructo cultural apreendido e cultivado (SANTANA, 2012. p. 60).

Pensar ou mesmo analisar a criação em dança a partir de um referencial imagético, seja ele virtual, real, fotográfico, pictórico ou animado (vídeo), pode deflagrar aspectos do contexto atualizado da própria imagem, ou seja, de seu *Umwelt*. Podemos entender “*Umwelt*” como a integração dos contextos social/político/econômico/cultural/afetivo da imagem, para além de fronteiras geográficas, enquanto referência para a criação.

Considerando isso, abraçamos a proposição de Berté (2015), quando, ao elaborar o termo sobre sua dança “Contempop”, expõe a faceta triádica quanto ao uso e compreensão das imagens em sua poética enquanto imagem-artefato, imagem-ideia e imagem-ação. Para o autor as imagens-artefato estão em sua dança para além da representação. Antes, estão a confrontarem-se com a rede complexa de vivências/experiências dos corpos - seu “ver-sentir-pensar”.

Sugerem entendimentos sobre como nós corpos articulamos variados modos de experiências com imagens, misturamo-nos com elas, somos invadidos e transformados por essas imagens [...] As imagens-artefatos com as quais os corpos se identificam e nas quais investem seus afetos são por demais potentes para a criação de dança (BERTÉ, 2015. p.138).

Esta tríade verbal se insere também na observação de Tourinho e Martins (2013) quanto ao espaço em que essas imagens-artefato estão contextualizadas. São imagens-artefatos-mundos uma vez que transitam sempre deixando um pouco de si e carregando um pouco do outro (aquele com quem se relaciona, e, com o

meio no qual se relaciona). Quando Berté (2015) reflete Damásio (2010), nos direciona que as imagens-ideias:

Baseiam-se em alterações que acontecem no corpo e no cérebro enquanto o corpo interage com objetos; sinais enviados por sensores distribuídos por todo o corpo criam padrões neurais que mapeiam a interação do corpo com o objeto; a interação recruta um conjunto de circuitos neurais que se reúnem em padrões e constroem uma imagem, ideia, representação (BERTÉ, 2015. p.140).

Quando o autor se debruça sobre as “imagens-ações”, encontra em Bittencourt (2012) e Lakoff; Johnson (1999) as configurações pertinentes às imagens que no corpo sempre se mostram enquanto ação:

Imagem no corpo é sempre uma ação deslizante, móvel e instável que constrói ajustes constantes para [...] instaurar sua presentidade [...] nessa forma de abordagem é imprescindível levar em conta o movimento presente nas ações do corpo [...] vistos como fluxos de imagens no espaço-tempo [...] tanto o pensar é uma ação fisiológica/afetiva/motora/mental do corpo, como o agir é construído de ideias/pensamentos/afetos/movimentos (BERTÉ, 2015. p.145-146).

Tornar imagens e todo tipo de informações visíveis, através do corpo da dança, deflagra modos particulares de construção e/ou uso das mesmas e de modos distintos de expressar essas relações. Ainda que bailarinos-coreógrafos-intérpretes-criadores se empenhem no mesmo propósito da criação, cada corpomídia transita entre pontos de vista particulares, logo, as linguagens de cada corpo que dança, nesta proposição, tende a se modificar. Trata o corpo como “produtor de questões” e não apenas como “receptáculo reproduzidor de passos ordenados” (SETENTA, 2008. p.20).

Os tipos de imagens, dissecadas por Berté, constituem um avanço nas variadas formas da experiência de ver e também colaboram no *Umwelt* epistemológico da cultura digital que estamos empenhados em compreender. Neste contexto, as imagens (artefatos-ideias-ações) encontram um campo fértil de proliferação à medida que circulam/replicam/multiplicam-se no ciberespaço.

Neste contexto, as danças com mediação tecnológica que caminham para o digital e que nesse percurso hora e/ou outra frequentam o ciberespaço, podem nesta pesquisa ser diferenciadas em dois grandes grupos, ambas alicerçadas sobre a tecnologia: a) tecnologias como ferramenta/recurso cênico e ciberespaço como lugar

de registro e armazenamento; b) conjunto de tecnologias e do ciberespaço como possibilidade poética para criação em dança (que nos interessam nessa pesquisa). De antemão, entender as especificidades dos grupos de casos não os coloca em oposição, pois, temos percebido que hora ou outra, as criações percorrem possibilidades diversificadas, operando e acontecendo em um ou vários estados.

3.2 Dança-tecnologia

O atual panorama da visualidade e das experimentações em vídeo acompanha tanto as danças com mediação tecnológica quanto o próprio surgimento da videoarte. Partilhando o interesse pelo suporte do vídeo e o desejo pelo experimental, podemos entender o parentesco das linguagens da videoarte e da videodança. Propondo tal aproximação, passaremos para um breve panorama histórico para ilustrá-la.

No Brasil a videoarte é inicialmente elaborada por artistas do Rio de Janeiro, mais precisamente Anna Bella Geiger, Ivens Machado, Sônia Andrade e Fernando Cocchiarale. Logo após o primeiro momento, se uniram à produção em vídeo Letícia Perente, Miriam Danowski e Paulo Herkenhoff enquanto Walter Zanini se tornou um dos “principais interlocutores brasileiros das instituições internacionais de perfil contemporâneo” organizando mostras coletivas no MAC/USP (COCCHIARALE, 2007. p.62). Nos anos 1980/90 podemos destacar a produção de Eder Santos e Sandra Kogut. Enquanto o primeiro se debruçou sobre “possibilidades construtivas e conceituais dos espetáculos-performances-musicais e das videoinstalações” (AZZI, 2007. p.174), a segunda marcou a história da videoarte em *Parabolic People* (1991) abordando “a globalização, o excesso de informação, o encontro do sujeito comum com sua excentricidade” através de videocabines instaladas em grandes cidades do mundo (AZZI, 2007. p.174).

Podemos indicar que a dança em poucos ou nenhuns momentos esteve despreendida da tecnologia desenvolvida em seus respectivos períodos. Se entendermos a maquinaria como ferramenta possível desde a Idade Média, veremos que estreitamente acompanhavam a ideologia estética para a criação de danças que, a partir desse recurso, possibilitaram o vôo das bailarinas com “efeitos mágicos” (SPANGUERO, 2003. p.28). Uma dança de tramas dramáticas e efeitos cênicos que “traziam consigo a realização do desejo de elevação ao mesmo tempo em que

criticavam a metáfora da fuga da fuligem do lixo industrial” (SPANGUERO, 2003. p.28).

3.2.1 Breve panorama histórico

Loïe Fuller (1862-1928) a seu tempo, foi considerada a “bailarina elétrica” (SPANGUERO, 2003. p.31) devido à investigação tecnológica que sua dança preconizou. Sua famosa *Serpentine Dance* inaugurou o que chamamos de dança tecnológica onde a bailarina dançava com tecidos esvoaçantes que encobriam varinhas que prolongavam seus braços. Luzes artificiais, coloridas e direcionadas em novos ângulos formavam ilusões incríveis que remetiam a pássaros, flores, águas ou ainda como a chama do fogo apresentada em 1900 no Palácio da Eletricidade, em Paris. Suas experimentações estiveram em consonância com o nascimento do cinema e ecoam para contemporaneidade no campo da iluminação (luminocinética).

Na década seguinte (1910) o movimento futurista Italiano inicia a *performance* contemporânea (BARONE, 2002) seguido pelo movimento Dadá, em expansão pela Europa com concentração em Paris onde são apresentados os espetáculos *Parade* (de Jean Cocteau), *Las-Mamelles de Tirésias* (de Apollinaire) e o lançamento da revista *Littérature* por André Breton propiciando o desenvolvimento das bases do surrealismo (BARONE, 2002). Paralelo a este, o desenvolvimento da Bauhaus alemã promove experiências cênicas importantes integrando arte e tecnologia (COHEN, 2013). Com particularidades estéticas familiares aos experimentos de Loïe Fuller quanto à composição de movimentos, formas e cores estão Oskar Schlemmer, Moholy-Nagy, Wassily Kandinsky (e outros) que pertenceram a escola Bauhaus (SPANGUERO, 2003).

Coincidem ao final do século XIX, o nascimento da dança moderna e as primeiras cinematografias. Os registros das danças de entretenimento correspondem à produção datada entre 1894 a 1912 de Méliès, Lumière e Thomas Edison. No período entre 1912 e 1950 surgem os primeiros filmes coloridos e sonoros.

A real precursora da interação entre dança e cinema é Maya Daren (1917-1961), ou seja, aquela que propõe “uma interface entre as duas linguagens que escapasse da simples documentação e do entretenimento” (SPANGUERO, 2003.

p.33). As obras mais conhecidas de Maya Deren são *Meshes of the Afternoon* (1943), *Ritual in Transfigured Time* (1943) com colaboração coreográfica de Frank Westbrooke *The Very Eye of Night* (1952-1955) realizada com os estudantes da Metropolitan Opera Ballet School e direção coreográfica de Antony Tudor.

Um dos principais desafios da filmagem de dança incide no estudo/preparação do espaço imaginário, sendo este, “o guia da elaboração da filmagem” (SPANGUERO, 2003. p.36). O interesse pelo olhar da câmera despertou coreógrafos, profissionais do cinema e artistas a trabalharem juntos por volta dos anos 1960, onde a videoarte pôde ser entendida como o berço para a videodança. Os embreantes da videoarte são Nam June Paik (1932-2006) e o alemão Wolf Vostell (1932-1998) (MACHADO, 2007). O primeiro filma em 1965 a Comitiva Papal de dentro de um táxi na Quinta Avenida em Nova York, apresentando seu vídeo na mesma noite no Café a-Go-Go (SPANGUERO, 2003).

Os registros de dança em vídeo, o barateamento, a difusão das câmeras portáteis e os serviços de carregamento de vídeos em sites e acervos de dança tem se popularizado, alcançando grupos menores que tendem a compartilhar seus trabalhos para diversificados olhares. As videotecas e acervos públicos de dança ainda são escassos no Brasil, dentre eles se destacam Rede Stagium e Acervo MUD⁵ (Museu da dança), São Paulo; Escola Municipal de Dança de Araraquara, Centro de Documentação e Referência Itaú Cultural de São Paulo⁶ e Acervo Klauss Vianna⁷ e Angel Vianna⁸. Dos acervos pessoais e de grupos destacam-se os casos do Balé da Cidade de São Paulo e Grupo Corpo (MG).

Se pensarmos que as companhias de dança têm frequentemente utilizado o vídeo como ferramenta para registrar suas obras, perceberemos que esse recurso tem contribuído com a construção da memória das coreografias dançadas. Nada mais prático e mais usual enquanto ferramenta para difusão e registro das obras e como instrumento facilitador de programas, sites, produto de marketing, projetos e festivais que dependem do vídeo de dança para acontecerem. Em outras palavras, o vídeo viabiliza a demanda do contexto da cultura digital.

Fora do eixo “dança contemporânea” encontram-se as grandes companhias de Ballet, sobretudo aquelas que se destinam principalmente a remontar os grandes

⁵ Disponível em: <http://acervomuseudadanca.com.br/category/videos/page/10/>

⁶ Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/busca?tags=dan%C3%A7a>

⁷ Disponível em: <http://www.klaussvianna.art.br/acervo.asp>

⁸ Disponível em: <http://www.angelvianna.art.br/#melhor-do-acervo/>

repertórios clássicos, aliás, uma prática que muito tem se modificado ao longo do tempo. Do clássico ao romântico encontraremos linhagens de mestres de Ballet encarregados de manter viva a memória dessas danças em seus corpos, em suas notações de dança até a contemporaneidade. O fato é que este conhecimento técnico específico das principais obras de dança clássica do ocidente que antes careciam das figuras dos mestres, hoje, são talvez, menos preciosas graças ao acesso possibilitado pelos registros das obras disponíveis em sites na internet.

Um bailarino, diretor ou coreógrafo com o devido conhecimento técnico deste estilo de dança e disposto a executar uma obra de repertório na atualidade, tem à sua disposição uma infinidade de versões, de diferentes referências, de diferentes adaptações e diferentes ângulos. Quando fazemos uma busca com as palavras “*Ballet Le Corsaire*”⁹ no site YouTube, por exemplo, aproximadamente 77.100 resultados¹⁰ são encontrados, dentre eles estão inúmeras montagens completas de renomadas companhias como o *American Ballet Theatre*, *English National Ballet*, *Bolshoi*, *Kirov Ballet* e ainda de pequenas escolas e grupos de todo o mundo.

O vídeo, para além do propósito documental, pode ser um meio pelo qual se materializam algumas proposições de dança de modo mais ou menos híbrido. A videodança, por exemplo, é um termo cercado de peculiaridades quanto ao seu emprego que de modo geral define todo o tipo de vídeo de dança. Para Spanghero (2003) é possível categorizar a videodança em **dança de registro**: aquela que não modifica significativamente a coreografia em si; **dança e adaptação** ou transdução para outro meio: aquela que após ser capturada é alterada no “ambiente” do computador; **screen choreography**: criada para projeção na tela, deflagra procedimentos de transformação conceitual/física para os corpos (do vídeo e do sujeito) por sua vez, está para muito além do registro coreográfico. Merce Cunningham e Jan Fabre se destacam nesse tipo de interface, bem como, no Brasil, Analívia Cordeiro, Thelma Bonavita e Cristian Duarte.

⁹ Conhecido como “O corsário” este Ballet de Repertório é baseado no poema de Lord Byron, com música de Adolphe Adam e coreografias de Marius Petipa, posteriormente por Joseph Mazilier e Jules Perrot.

¹⁰ Resultados obtidos em 15/01/2017 às 17:00 h.

3.3 Videodança – pioneirismos

Merce Cunningham (1919-2009) é um dos coreógrafos pioneiros a explorar as possibilidades entre corpo, movimento e vídeo em 1974. Naquele momento desenvolveu em parceria com o *videomaker* Charles Atlas (1958) o que chamaram de *media/dances* em composições específicas para um produto híbrido entre dança/filme/vídeo e desses destacam-se *Westbeth* (1975) e *Locale* (1980). Mais tarde, Cunningham trabalhou também com Nam June Paik, com quem fez *Merce and Marcel* (1976), e com Elliot Caplan (1953), com quem produziu *Beach Birds for Camera* (1993).

Destacam-se ainda a coreógrafa belga Anne Teresa de Keersmaeker (1960) com a obra *Rosa* (1982) em parceria com o diretor britânico Peter Greenaway (1942). Outra parceria que se estabelece a partir de 1990 é com Thierry de Mey (1956), músico com quem produziu *Rosas Danst Rosas* (1996), *Fase* (2002) e *Counter Phrases* (2004). No Reino Unido, dirigido pelo australiano Lloyd Newson (1957) o grupo de teatro físico DV8 é considerado um dos principais expoentes dessa linguagem, produzindo a partir dos anos 1980 coreografias para o palco e para a TV estreadas com a peça *My Sex, Our Dance* (1986).

O início da produção brasileira de videodança coincide com a videoarte nos anos 1970. Destaca-se a precursora, coreógrafa e videomaker paulista Analivia Cordeiro (1954) com a criação de *M3x3* de 1973, obra¹¹ resultante da parceria com a TV Cultura. Esta obra foi produzida em vídeo e computador numa época em que aparelhos de videocassete ainda não eram comercializados no país. Apesar desse pioneirismo, a produção brasileira de videodança só decolou a partir dos anos 1990. O primeiro evento a reunir obras do tipo no país, mesmo que apenas estrangeiras, é a Mostra Gradiente de Filmes de Dança, realizada em São Paulo, em 1992, que apresentou títulos arquivados da *Cinémathèque de la Danse de Paris* (Cinemateca de Dança de Paris) e da *New York Public Library for the Performing Arts* (Biblioteca Pública de Artes Cênicas de Nova York).

Em 1997, surgiu o Dança Brasil, sediado no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro (CCBB/RJ), na ocasião o evento proporcionou uma mostra para

¹¹ VIDEODANÇA . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>>. Acesso em: 21 de Abr. 2017. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

exibição de videodanças estrangeiras. Em 2003, o festival apresentou o programa Panorama Brasil, com 22 trabalhos nacionais vindos de estados como Ceará, Bahia, Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo e Piauí, entre os quais figuram *O Tempo da Delicadeza* (2002), de Alexandre Veras (1969) e Andréa Bardawil (1970); *Process 5703-2000* (2001), de Mara Castilho (1972); *Ursa Maior* (2000), de Maíra Spanghero (1970) e Kátia Klock (1969); e *Fliessfleischgewicht* (2002), de André Semenza (1966) e Fernanda Lippi (1975), dupla esta que também foi responsável pelo primeiro longa-metragem brasileiro de dança *As Cinzas de Deus* filmado em 2001 e lançado comercialmente em 2003.

No mesmo ano, teve início no Rio de Janeiro, no Espaço Sesc, o Dança em Foco, criação do coreógrafo Paulo Caldas¹², Leonel Brum, o curador Eduardo Bonito e Regina Levy, sendo este o primeiro evento brasileiro inteiramente dedicado à videodança. Ainda em 2003, o programa Rumos Dança Itaú Cultural lançou sua primeira seleção de projetos do gênero, a partir da qual foram produzidas as videodanças *Pé de Moleque* (2004), de Kiko Ribeiro (1964) e Dafne Michellepis (1971) e *Dentro do Movimento*, de Patrícia Werneck (1968) e Chico de Paula (1963). Três anos depois, o programa fez uma nova convocatória e recebeu 71% de inscrições a mais do que em relação à edição anterior.

Em 2006, foi lançado em São Paulo o projeto de criação do Acervo Mariposa, uma videoteca cujo objetivo era reunir documentos audiovisuais de dança cedidos por seus criadores. Até abril de 2012, 25% do acervo catalogado é composto de videodanças. Em 2009, em parceria com a Bienal Internacional de Dança do Ceará e o Núcleo de Dança do Alpendre, aconteceu a estreia de Terceira Margem, primeiro programa de televisão destinado à videodança no país e que trouxe a exibição de dez programas de meia hora sobre o tema na TV O Povo, no Ceará. Em 2010, o Ministério da Cultura (MinC) lança o primeiro edital federal voltado ao financiamento da produção de projetos de videodança.

Tendo tomado algumas destas especificidades quanto ao uso do termo videodança estamos abraçando aquelas que falam das danças criadas para a tela do monitor ou para a projeção, tendo em vista que essas sejam criadas “com” e não apenas “para” a câmera, ou seja, para que a atitude coreográfica translade o

¹² Além de ser idealizador e diretor do festival Dança em Foco, Paulo Caldas é diretor da companhia Staccato Dança Contemporânea fundada em 1993 no Rio de Janeiro onde trabalha a partir de aproximações entre dança e cinema como poéticas do movimento. Paulo Caldas é um dos grandes influenciadores do trabalho de Gustavo Gelmini, sujeito desta pesquisa.

continuum corpo-dança-câmera, onde câmera (ou todo o aparato tecnológico) seja tão “coreografável” quanto o próprio corpo. Nesse sentido concordamos com Marri-Anne (2011):

É particularmente verdadeiro para as criações, cada vez mais numerosas, criadas especificamente – e unicamente - para a câmera. Aqui, o vídeo é chamado para atuar como literalmente extensão do próprio movimento. Esta consideração é tão central em minha definição de vídeo-dança, embora seja refletida em diferentes graus nas criações (O'REILLY, 2011. p.23 Tradução Nossa) ¹³.

Do ponto de vista de O'Reilly (2011) uma das diferenças entre os vídeos de dança e a videodança em si, é que a primeira coloca a dança e suas possibilidades narrativas à disposição e à limitação dos modos narrativos do cinema onde os dois meios permanecem em mínima interação. No entanto, quando tratamos de videodança, identificamos a abertura de outros paradigmas, complexificando a ideia simplista de junção de linguagens. Atentemos então para as pistas que Santana (2006) nos aponta:

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 este 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 ou 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 e do vídeo (SANTANA, 2006, p. 34).

Diante da complexidade apontada, podemos concordar que a videodança é um emaranhado de pertencimentos que o corpo percorre em seu movimento e que hibridiza-se à dança e ao audiovisual pressupondo igual importância tanto para o movimento quanto para a tecnologia. O produto de videodança pode ser produzido/apresentado no meio eletrônico e digital ou ainda em película cinematográfica, no entanto, de certo que na atualidade, o desenvolvimento

¹³C'est d'autant plus vrai pour les créations, de plus en plus nombreuses, créées spécifiquement - et uniquement - pour la caméra. Ici, la vidéo est appelée à agir littéralement comme prolongement du mouvement lui-même. Cette considération est selon moi centrale dans la définition de la vidéo-danse, bien qu'elle se réfère à des degrés différents dans les créations.(O'REILLY,2011. p.23)

eletrônico/digital permite a reprodução instantânea e a praticidade/agilidade de captura que a película não possui.

Colabora com essa perspectiva o artigo “Especificidades da Videodança: o hibridismo, experiência tecnéstésica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros” de Isabel Carvalho de Souza. Nele a autora se apoia no conceito de “híbrido” de Marcus Bastos e no entrelaçamento de sujeitos na experiência *tecnéstésica*¹⁴ de Edmond Couchot, apontando para a necessidade de ampliar a investigação sobre a videodança no Brasil sob o prisma da complexidade, nota esta que segundo a autora “propõe questões de ordem política, artística e epistemológica” (SOUZA, 2008. p.8).

3.4 Frequentar o ciberespaço

A videodança pode encontrar-se em múltiplos lugares de armazenamento. Todos os lugares onde possam ser guardados arquivos em formato de vídeo como uma película, os antigos VHSs, os extintos disquetes, CDs, DVDs, Pen Drives, etc. No entanto a facilidade ao acesso a esses materiais em formato de vídeo encontra no ciberespaço um continente fértil para habitar pela praticidade de sua circulação, a agilidade da alteração e edição desses materiais e a mobilidade dos arquivos. Os ambientes virtuais (sites, blogs, bancos de dados e nuvens) frequentados pela videodança, e para além dela todo o contingente das artes criadas para o ciberespaço¹⁵, podem ser entendidos, segundo Arlindo Machado (apud PRADO, 2003) como:

[...] não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tornado possível pela rede telemática [...] Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se

¹⁴ A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operário, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com essas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço, voluntário ou não de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência que transforma a percepção que tem do mundo: a experiência tecnéstésica. (COUCHOT, 2003, p.15-16 *apud* SOUZA, 2008, p.8)

¹⁵ Arlindo Machado define o ciberespaço como: “não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tornado possível pela rede telemática [...] Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço” (PRADO, 2003. p. 12)

deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço (PRADO, 2003. p. 12).

Esse ambiente de produção de sentidos, subjetividades e novas formas de experiências sensíveis torna-se um atraente campo de criação a partir de fins dos anos 1980 com a criação da *World Wide Web (www)* possibilitando novas interações de transmissão/recepção intercambiantes de trabalhos de arte¹⁶, além disso, noções de interação, interatividade e multisensorialidade amalgamam uma possível “estética da comunicação” que tematiza o espaço-tempo.

Além da videodança que, como a entendemos, frequentemente habita o ciberespaço, encontramos na dança telemática¹⁷ uma existência de dança que leva ao extremo sua relação com o ciberespaço, ou seja, só existe por ocasião do encontro possibilitado neste ambiente.

Em concordância com esta linguagem encontra-se a pesquisadora e criadora em dança e mediação tecnológica Ivani Santana, a qual tem dedicado sua pesquisa em danças telemáticas a partir de 2001. Nesta ocasião fora artista convidada para uma residência artística na *Ohio State University* nos Estados Unidos, sob coordenação de Johannes Birringer. Ivani Santana é também fundadora do Projeto MAPA D2 (Mapa e Programa de Artes em Dança Digital), onde viabiliza o crescimento e intercâmbio teórico-prático entre artistas e pesquisadores de língua portuguesa e espanhola. (SANTANA, 2013). Para Ivani o propósito do bailarino que participa da criação destas danças é sempre o mesmo: criar sensações e sensibilidades em relação ao que é feito. A partir disso, todo o aparato sensorial do corpo fica aguçado, em uma relação de tensões entre o corpo e ele mesmo, e dele com o entorno.

Em sua obra intitulada “(In)TOQue” carregada no YouTube em 8 de agosto de 2010 a artista sincronizou artistas em quatro cidades do Brasil, questionando o sentido tátil no mundo contemporâneo.

¹⁶ A primeira modalidade de evento a tratar a como arte a comunicação em rede e em grande escala foi a *Mail Art*, no entanto, a arte-telemática atual nos deflagra o “surgimento de novas questões para a arte, como a ubiquidade, o tempo real, a interatividade, a dissolução da autoria, a criação coletiva, etc.” (PRADO, 2003. p. 13)

¹⁷ A dança telemática inicialmente vêm colaborar com a criação de danças entre bailarinos que não estão no mesmo espaço físico, utilizando de instrumentos tecnológicos/digitais que permeiam o dia a dia de todos. Essas danças criadas em rede, nacional e/ou internacionalmente, consistem na troca de imagens, arquivos, tutoriais e inúmeras conversas por Skype para que seja criado um roteiro que instrumentaliza e torna possível o espetáculo feito em rede e sempre partilhada “ao vivo”.



Figura 1 Captura de tela da obra "(In)TOQue". Dança Telemática de Ivani Santana. Fonte: YouTube

Na figura 1 é possível observar 3 dos 4 bailarinos em relação participativa/colaborativa. Nesta relação pode-se observar o estado de tensão/atenção dos corpos a dividirem a composição da cena em tempo real. Atentemos ainda para presença “íntegra” dos corpos, ousaria dizer que o tempo presente torna-se poroso, e a carnalidade dos corpos (aqueles que são transmitidos) não perde em nada quanto a sua densidade cênica. O parâmetro comparativo entre a fisicalidade dos corpos dá lugar à complexidade de uma presença outra. Além disso segundo Ivani, “outra percepção surge, pois o dançarino não move apenas seu corpo, mas movimentava o corpo da imagem para seu corpo poder dançar” (SANTANA, 2011. p.72).

A problemática da percepção do bailarino, bem como a do público complexifica-se ainda mais quando percebemos que a simultaneidade das relações se dá entre agentes virtuais “que não tem cheiro, volume, sombra, cor, peso, gravidade e outros aspectos existentes na relação presencial entre corpos físicos”.



Figura 2 Captura de tela da obra (In)TOQue. Dança Telemática de Ivani Santana. Fonte: YouTube

Na figura 2 é possível observar a sobreposição de corpos dançantes em relação. A imagem virtual no corpo físico que por sua vez cria uma outra imagem que dança na tela. Para Santana (2011) o corpo cognoscente é a chave mestra que deflagra a relação participativa bailarino/espectador/rede uma vez que os intima (sem hierarquias quanto artista/espectador) enquanto agentes perceptivos cognoscentes para outras possibilidades de agir. Rasga de uma vez o rótulo de exibicionismo para câmera quando desvela aos corpos outra maneira de perceber, elaborar e produzir movimento.

Dessa forma, mais do que se habituar a meios diferentes o corpo institui novos meios. A partir da situação em que se encontra, ele se orienta rumo a suas significações, que ultrapassam sua condição atual e caminha em direção a novos sentidos. É nesse contexto que o filósofo define a noção de trabalho como esse conjunto de atos imbuídos de sentido que transformam o meio e instituem uma nova forma, um novo sentido a partir da experiência (ALVIM *et al.*, 2012. p.175).

Estamos certos de que o corpo na contemporaneidade age e reage à internet de modo a configurar novas existências na relação vida/arte. O corpo, o gesto, a cena, a dança, as relações de percepção (espectador e bailarino), tudo está a se reconfigurar quando pensamos a rede de maneira relacional e não apenas como fonte de armazenamento. Ainda que este estudo não esteja direcionado a analisar a dança telemática, é imprescindível dar-lhe alguma atenção já que ela leva ao

extremo as relações com o ciberespaço, ambiente esse do qual se ocupa também a videodança.

Poéticas das danças do/no ciberespaço, estão antes para deflagrar um panorama continental/espacial de acontecimento e suas especificidades quanto à percepção do que para apontar um estilo de dança específico. O tempo “passado-presente” analisa a alteridade entre o que aconteceu e foi registrado ou que está sendo transmitido “ao vivo” e a relação que se cria com o “presente” do espectador. A cada ponto de vista uma releitura desperta, uma recriação e outra brecha temporal transitam e se reconfiguram no presente. Os corpos dispostos a criarem ou reelaborarem suas maneiras de ler/perceber/fruir uma poética em dança para/com o ciberespaço dilata o entendimento do corpo expressivo uma vez que compreende o corpo em sua relação mútua.

Deste modo podemos inferir que as danças que frequentam o ciberespaço se destinam a dar a ver o continuum de sua rede relacional e não apenas à expressividade oculta no “interior” do ser artista. E isto diz respeito, entre outras coisas ao empoderamento mútuo do bailarino/espectador quanto à elaboração de suas escolhas frente à obra, sem hierarquias pré-determinadas. Um convite a construir.

Se estivermos de acordo que este ambiente (ciberespaço) relacional/participativo é capaz de abrigar o corpo e com ele toda sua potência de dança (articulação, criação, investigação), perceberemos que este espaço do campo do sensível se expande para além do campo do visível.

O fascínio da imagem atinge seu ápice quando nós somos a própria mensagem. Talvez por isso o YouTube seja um irresistível local dessa ágora virtual que, independentemente dos seus problemas e formatos, permite a cada um ser a própria mídia, celebridades do nosso cotidiano (BURGEES e GREEN, 2009. p.9).

A citação acima introduz uma possível relação entre as imagens e aquilo que Suquet (2008) aponta como a experiência do campo visual a partir do século XIX. A partir dos “fluxos incontrolláveis de movimentos, de signos e de imagens” (SUQUET, 2008. p.513) a autora elabora que o corpo tenha a “capacidade fisiológica para produzir fenômenos que não têm correspondente no mundo material” (SUQUET, 2008. p.513) frente à descontinuidade da percepção moderna. A participação ativa do olhar na construção da subjetivação e percepção no século XXI, bem como a

ascensão da virtualidade digital, tem tornado permeáveis as sensações intra/extra corporais. Com isso não estamos discutindo sobre as capacidades de representação do real, ou contrapondo-o ao virtual, antes disso, buscando compreender o quão se distanciam ou aproximam as relações já propostas por Jacques-Dalcroze e reelaboradas por Annie Suquet sobre o “sexto sentido cinestésico” (SUQUET, 2008. p. 516) que trança “informações de ordem articular, muscular, táctil e visual através de modulações do sistema neurovegetativo”. (SUQUET, 2008. p.516)

Encontramos rastros para falar sobre percepção a partir da dança moderna. Sobre este recorte estamos certos de que a própria dança moderna indicou o centro gerador da “expressão física autêntica” com ideias divergentes no mesmo recorte. Depois da dança clássica onde a expressão encontrava respaldo na forma e no acabamento dos gestos, a modernidade enfatizou o valor do tronco na construção da expressividade. Helen Moller, uma das pioneiras no ensino da dança moderna afirmava que o centro motriz da expressividade encontrava-se na região do coração, enquanto que para Martha Graham o centro de toda movimentação encontrava-se na bacia; Mary Wigman, por sua vez, entendia que a respiração que é que “comanda silenciosamente as funções musculares e articulares” (SUQUET, 2008. p.519).

Neste sentido nos parece que a vontade de tomar o espectador pela expressividade da dança moderna gera um modo de sentir/perceber a relação com o espectador a partir dos músculos anti-gravitacionais. Godard (2001) nos indica que a relação com a gravidade e o pré-movimento, ou seja, toda a intenção de mundo que antecede qualquer movimento, bem como sua distribuição e interferência direta nos músculos estabilizadores da posição ereta, tudo isso, ainda que inconscientemente, produzirá a carga expressiva do movimento a ser executado. Podemos entender que para o autor o pré-movimento dará a “cor” expressiva para o movimento a ser realizado pelo corpo.

Os corpos contemporâneos expandidos, ou seja, transportados para outras presenças, relações outras de tempo, espaço e gravidade, poderiam ser analisados/percebidos/recebidos da mesma maneira quando sua fisicalidade está modificada? A partir do texto de Fabbrini (2016) buscamos uma aproximação com as poéticas de dança criadas com/em rede. O teatro expandido abordado pelo autor será substituído por “cena expandida” no que segue, uma vez que entendemos a necessidade de caminhar com as alteridades que a própria sentença propõe,

aproximando a arte da dança do teatro e salvaguardando quando necessário, suas especificidades.

Fugiremos dos riscos apresentados por Fabbrini: a conversão do teatro, neste caso a dança, a meio de comunicação e sua redução à condição de espetáculo (ou evento cultural), quando falamos de danças que frequentam o ciberespaço. Nesse sentido, acreditamos que as danças do vídeo atuam como meios relacionais entre bailarino/espectador (bem como toda equipe e seus aparatos tecnológicos dispostos a fazê-lo), explorando modos distintos de dar a ver aquilo que o corpo dança, implicando também em maneiras distintas no campo coreográfico. Esses modos distintos têm a ver entre outras coisas, com o ato coreográfico quando pensado de modo também expandido, ou seja, trabalhado a partir do corpo mas sem perder de vista a materialidade e espacialidade do que se dará a ver com o vídeo.

Assim como proposto em Fabbrini (2016) a videodança propõe relações do sentir/perceber/fruir as imagens de modo que essas imagens animadas “videocoreografadas”, das quais estamos falando, não busquem ser necessariamente representativas. Ou seja, não buscam parecer com aquilo que não está, e sobre o corpo, busquem conviver com aquilo que está, permitindo múltiplas leituras entre o “real” e o virtual, característica que Fabbrini (2016) aponta como heterotopia.

No caso da dança telemática a demanda de percepção e tensão expandida do corpo do bailarino está em sua relação com o corpo do outro expresso em outra materialidade¹⁸. No caso da videodança esta expansão acontece na possibilidade de tornar-se ou pôr-se em trânsito entre o que se é e sua imagem virtual. Estes corpos dançantes expandidos cabem em uma cena também expandida quando pensamos em faculdades outras, bem como outra compreensão da presença humana.

Quando tencionamos o mundo real/atual e o virtual simultaneamente, podemos estar aqui e potencialmente em outros lugares ao mesmo tempo, sobretudo no caso da dança telemática. Este entendimento pode nos dar outros sentidos, não lineares de tempo e espaço, que como já sugerimos, amplia uma cena de criação transbordando nossas escolhas compositivas triviais¹⁹.

¹⁸ No caso da dança telemática, a relação entre os bailarinos pode se dar através de suas transfigurações múltiplas como em avatares, imagens, sons, etc.

¹⁹ Trivial no campo das artes é algo muito relativo. No entanto escolhemos este termo para nos referirmos às nossas escolhas mais comuns quanto à caixa cênica, o palco italiano, os agrupamentos em duos, trios e quartetos, etc.

Se o teatro expandido, ou a cena expandida é aquela que desloca a percepção do espectador, a videodança desloca a percepção tanto do espectador quanto dos próprios bailarinos quando esses percebem a outra natureza/potência que seus corpos assumirão no espaço. As imagens do outro e as suas próprias imagens apresentam-se como potência, um constante vir a ser energético resultante de inúmeras desestabilizações dos sentidos. Essa composição se aproxima à proposição de Lehmann trazida por Frabbrini (2016) quando compreende a relação entre imagem de vídeo e ator vivo como conflituosa e de fecundação recíproca entre diferentes formas de percepção. Dentre as inúmeras direções que podemos perceber na videodança, seu aspecto relacional, a rede de interações que manifesta, abarca ao teatro expandido, nas dinâmicas de uma poética em dança contemporânea fértil ao que diz respeito à dança e ao ciberespaço.

Outra questão que nos interessa ressaltar quando a videodança frequenta²⁰ o ciberespaço é seu fluxo, o fluxo do vídeo e o fluxo da rede. Diferentemente do corte espaço-temporal realizado pela fotografia, que devido a sua descontinuidade, pode ser entendida como:

[...] uma impressão trabalhada por um gesto radical que a fez por inteiro de uma só vez, o gesto do corte, do *cut*, que faz seus golpes recaírem ao mesmo tempo sobre o fio da duração e sobre o contínuo da extensão [...] a imagem-ato fotográfica interrompe, detém, fixa, imobiliza, destaca, separa a duração captando dela um único instante, espacialmente, da mesma maneira, fraciona, levanta, isola, capta, recorta uma porção de extensão. A foto aparece desta maneira, no sentido forte, como uma fatia, uma fatia única e singular de espaço-tempo, literalmente cortada ao vivo (DUBOIS, 1993. p.161).

Concordando com Dubois (1993) e antecedendo-o, Sontag (1976, tradução para o espanhol 1996) nos apresenta a fotografia e seu não-fluxo:

Fotos podem ser mais memoráveis do que imagens em movimento porque são uma nítida fatia do tempo e não um fluxo. A televisão é um fluxo de imagens pouco selecionadas, em que cada imagem cancela a precedente. Cada foto é um movimento privilegiado, convertido em um objeto diminuto de que as pessoas podem guardar e olhar outras vezes (SONTAG, 1996. p.35. tradução nossa)²¹.

²⁰ Devemos lembrar que a videodança pode frequentar o ciberespaço pois isso não é uma obrigatoriedade. É possível armazenar uma videodança em dispositivos como pendrives, DVDs, VHSs, películas, etc. No entanto, como temos defendido até aqui, a praticidade em alojar materiais de vídeos no ciberespaço torna essa prática cada vez mais recorrente.

²¹ Las fotografías pueden ser más memorables que las imágenes móviles, pues son fracciones de tiempo nítidas, que no fluyen. La televisión es un caudal de imágenes indiscriminadas, y cada cual

Ainda que Sontag (1996) confronte a fotografia à televisão, podemos da mesma forma opor a fotografia ao fluxo dinâmico da rede e do ciberespaço a fim de compreender uma das afinidades da videodança.

Sem fechamento dinâmico ou estrutural, a Web também não está congelada no tempo. Ela incha, se move e se transforma permanentemente. A Word Wide Web é um fluxo. Suas inúmeras fontes, suas turbulências, sua irresistível ascensão oferecem uma surpreendente imagem da inundação de informação contemporânea (LÉVY, 2010. p.162).

No trecho supracitado de “Cibercultura” (2010), Lévy nos esclarece sobre o fluxo enquanto informação. Consideramos pertinente ressaltar a proximidade entre o fluxo do vídeo e da rede com o fluxo do movimento porque a videodança se faz desse entremeio. Com isso podemos considerar que a dança pensada enquanto videodança encontra afinidades com a materialidade do vídeo no sentido de seu fluxo. Por conseguinte, a videodança pelo sentido de seu fluxo compreende no fluxo do ciberespaço uma potência de existência, diferentemente da fotografia onde repousa o memorável golpe do instante. A fotografia é o golpe de um momento que, indeciso de seu lugar, recusa-se a ser passado sugerindo o memorável pelo seccionamento, pela sua ausência de fluxo, enquanto o vídeo (ou a videodança e seu possível lugar no ciberespaço) não tão efêmero quanto o atual²² e não tão peregrino quanto a fotografia, decide-se pelo tempo do replay, expande-se em tempo e espaço.

Diante deste quadro, passaremos a abordar as interações necessárias à criação em videodança, da produção e das especificidades do corpo, do ponto de vista do criador/propositor Gustavo Gelmini.

anula a laprecedente. Cada fotografia fija es un momento privilegiado convertido en un objeto delgado que sepuede guardar y volver a mirar.

²² “Atual” está empregado nesta sentença em oposição ao “virtual”, como sugere Lévy (2010. p.49)

4 GUSTAVO GELMINI E A CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA

Gustavo Gelmini é diretor da Cia Gelmini de Videodança, atualmente com 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. O interesse na mistura de linguagens e sua relação com o movimento inicia a partir do contato com Ana Kfourri e seu centro de estudo artístico experimental no Rio de Janeiro. Após dois anos neste grupo, Gustavo torna-se especialista em direção teatral. A parceria com Paulo Caldas e o tempo que permaneceu em sua Cia. Staccato, a partir de 2007, ofereceu a Gustavo a possibilidade de trabalhar com grandes coreógrafos do Rio de Janeiro além de ter sido ocasião de terreno fértil para a relação cinematográfica para a cena e da cena com o cinema.

No percurso trilhado nos últimos 10 anos, trabalhou com os coreógrafos Angel Vianna, João Saldanha, Marcia Milhazes, Paulo Caldas, Esther Weitzman, Renato Vieira, Renato Cruz e Alex Neoral, entre outros, na busca de um diálogo orgânico e sensível entre as linguagens do cinema, dança e cena. Em suas parcerias trabalhou com registros de espetáculos e com uso de projeções de imagens na cena, até que com o passar do tempo passou a compor e criar suas próprias proposições cênicas. Sobre essa passagem Gustavo nos diz:

[...] de alguns anos pra cá que eu trabalho com uma concepção específica pra videodança a partir do que eu quero dizer também. Então as vezes eu trabalho para a concepção de coreógrafos outras vezes os coreógrafos trabalham pra o que proponho de concepção, como é o caso agora de TOQUE (GELMINI, 2017).

Gustavo realizou palestras e workshops pelo Sesc, Oi Futuro, Dança em Foco e Secretaria da Cultura do Rio de Janeiro e como documentarista participou com trabalhos em diversos festivais, entre eles: Festival do Rio, Mostra de São Paulo, Riocenacontemporânea, Tempo Festival, Festival Internacional de Brasília, ICAF Rotterdam, SXSW, Chicago Film Festival, Emmy Awards, entre outros.

Entre as realizações da Cia Gelmini de Videodança, dirigidas por Gustavo Gelmini, estão as criações “Espaço Tempo Movimento”, “Suítes para dança”, “Toque” e “Fauno”, sendo esta última a criação mais recente (2018) de Gustavo em Parceria com os bailarinos Thiago Oliveira e Mônica Burity.

O primeiro trabalho da companhia, “Espaço Tempo Movimento²³ (2016), tem concepção e direção de Gustavo Gelmini, direção coreográfica de Renato Cruz, dramaturgia assinada por Lenine Vasconcellos e contou com os bailarinos: Daniel Oliveira (Kiriku), Duly Omega; Kapu Araújo e Luciana Monnerat. O projeto foi realizado com o apoio da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro através de edital de fomento.

O *video mapping* de dança com coreografia de Renato Cruz e dramaturgia de Lenine Vasconcellos elabora uma pesquisa que relaciona Imagem, Corpo e Física no ambiente urbano da cidade do Rio de Janeiro e foi contemplado pela Secretaria de Cultura do Rio de Janeiro e selecionado entre os 10 melhores espetáculos de dança de 2016 pelo Globo. *Video mapping* define-se como uma estratégia de projeção de vídeos em suportes que podem ser estruturas de grande dimensão como monumentos, fachadas de prédios, estátuas, etc.

Alguns softwares permitem a transposição de objetos para a virtualidade que, a partir de um ou mais projetores, pode adaptar qualquer imagem à superfície do objeto escolhido. Com esta interação, a interface reconstrói o espaço real existente através da adição de espaços virtuais. Desse modo a criatividade dos artistas pode manejar negociações, movimentos, efeitos, deformidades em grandes objetos ou suportes estáticos que constroem possibilidades dramatúrgicas.

²³ Direção de Produção: Priscila Seixas; Música: Cyril Hernandez; Edição: Diego dos Anjos; Motion Graphic: Daniel Figueiredo; Visagismo: Daniella França; Designer Gráfico: Roberto Unterladstaetter; Produção Executiva: Carolina Rocha; Fotógrafo Still: Diego Leobons; Coordenação Técnica: Alexandre Bastos; Técnico de Som: João Paulo Pereira; Assessoria de Comunicação: Cida Fernandes e Clóvis Corrêa; Produção Burburinho Cultural; Realização: Cia Gelmini de Videodança.



Figura 3 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca (Acessado em 04/06/2017 às 19h)

A figura acima ilustra o início do vídeo que registra a ação. Três corpos dançando nas janelas vão aparecendo, um a um, emoldurados pelo espaço que surge aos olhos no momento em que as luzes dos cômodos acendem, o suficiente para definir a silhueta do corpo que a preenche. Neste momento os passantes da rua da cidade oferecem atenção ao jogo que se inicia. O que parecem corpos surgindo nas janelas e seus respectivos espaços, são na verdade projeções que dão o início do modo como Gustavo Gelmini articula o jogo espaço-temporal nesta proposta. Sobre a criação de “Espaço, tempo, movimento”, Gustavo nos esclarece:

O “Espaço Tempo Movimento” tinha um pouco disso, eu projetava num prédio e o barato ali era justamente a coisa ser gigante, simples assim. Eu queria uma coisa que ficasse gigante no prédio, com o movimento gigante, como que seria a relação desse movimento gigante e aquelas pessoas pequenininhas passando ali? A partir daí eu trouxe essa coisa da física quântica, da teoria da relatividade, então é um movimento pequeno que começava numa janela que parecia um bailarino real e que quebrava essa janela e ficava gigante, então esse corpo que tá ali gigante, o que ele imprime mesmo não sendo um corpo físico ali sabe, não é igual, também não é mais, também não sei se é menos ou se é mais, enfim, você articula essas tensões do físico e do virtual, passa um pouco por esse lugar (GELMINI, 2017).



Figura 4 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 20h18.

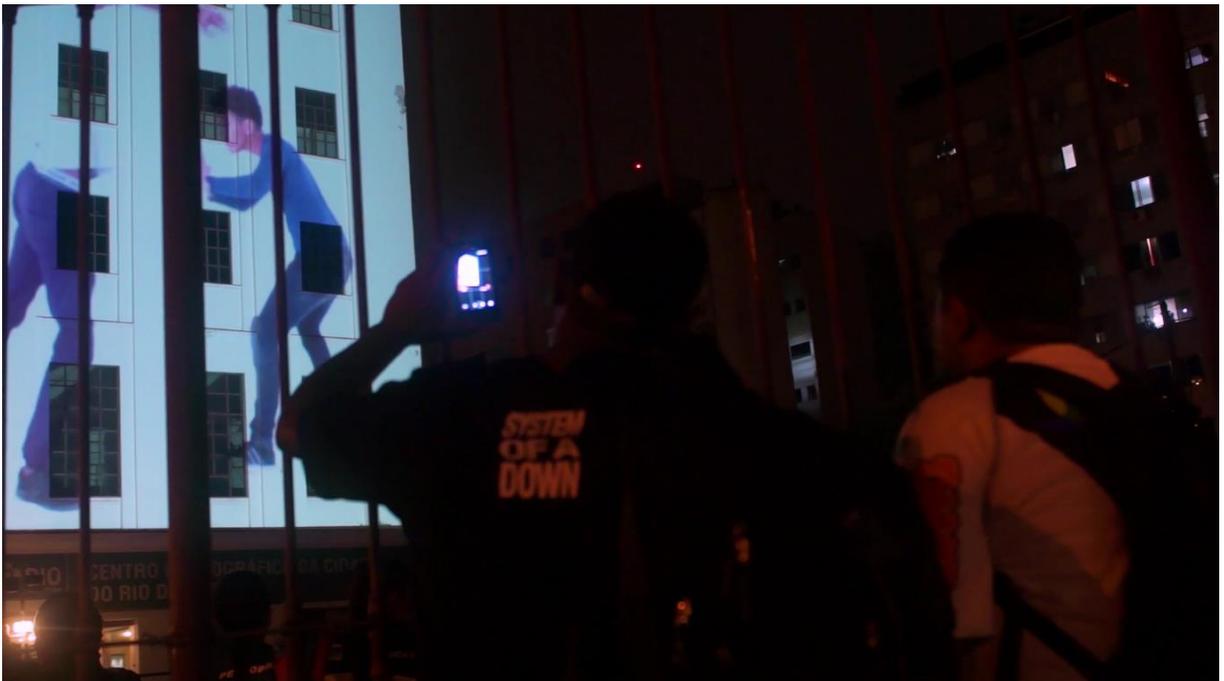


Figura 5 Captura de Tela do registro de "Espaço Tempo Movimento" (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro. Disponível em www.gustavogelmini.com/danca (Acessado em 04/06/2017 às 20h22)

Nas figuras 4 e 5 podemos observar como a ação se desdobra. O tempo real (sugerido pela projeção das primeiras imagens) demarcado pelo surgimento das figuras dançantes nos cômodos, em suas respectivas janelas, dá lugar há outro

tempo, o tempo da projeção de videodança que cobre toda a extensão da fachada do prédio.

Inicialmente tem-se a sensação de que a projeção se trata de algo que acontece simultaneamente em outro espaço, no entanto logo ficam claros os efeitos da edição do vídeo que possibilitam e constroem sua proposta. Parece tirar a discussão do tempo (real/presente) do primeiro plano e passa a sugerir que a construção evidencia o espaço (da projeção, da filmagem, das dimensões do prédio e dos corpos) pensado coreograficamente e vídeocoreograficamente para essa ação. Quando pergunto sobre as relações buscadas na criação em videodança, sobre o corpo físico e o corpo virtual, Gustavo exemplifica:

Tinha um movimento que ele fazia que deixava um rastro do movimento então eu comecei a criar situações para romper um pouco com essa fisicalidade, então ele começava pequenininho ali, bem físico, enganando o público como se tivesse na janela, aí fica gigante, depois ele deixa um rastro, aí depois estabelecia uma relação bacana dos bailarinos olharem para a câmera então parecia que o público passava a ser observado por quem eles observavam, então se invertia um pouco essa relação (GELMINI, 2017).

Além de um recurso estético, a escolha de Gustavo com os bailarinos olhando para a câmera nos mostra uma interessante preocupação com a relação física e virtual. Nesse momento podemos entender que a imagem literalmente olha para o público invertendo a ordem observador/observado. Este mesmo público se relaciona não com os bailarinos, mas com a imagem dos bailarinos em expansão.

Podemos perceber que na prática, a relação entre físico e virtual se dá em um primeiro momento, na proposta do diretor ao pedir que os bailarinos invistam o olhar para a câmera como se observassem o público, um público que não está no momento da captação da imagem, mas que existe em potência, em virtualidade para aquele argumento. Noutro momento, o diretor pensa a partir da fisicalidade do público na suposição de que algo muda na percepção do olhar do observador, deslocando o padrão contemplativo que a grande dimensão do prédio estabelece para então voltar a personificar a imagem que observa e desacomoda os passantes.

Nesta obra podemos elencar a alteridade dos tamanhos (dimensões) dos corpos como um primeiro princípio de criação para pensar a relação de sua virtualidade. Nesse sentido, Gustavo entende que o jogo com esses tamanhos altera a percepção e as ações dos corpos dos bailarinos e do público. Se estas relações

são primordiais neste trabalho, entendemo-las enquanto premissas e princípios para a criação, ilustrando o que propomos anteriormente enquanto corpo expandido, devido ao jogo com suas dimensões e a capacidade de alterar com ambivalência tanto os corpos e percepções dos bailarinos quanto do público.

O segundo procedimento analisado se refere à criação de “Suítes para Dança”²⁴ (2017), do projeto Dança.Mov. Esta obra é um média-metragem de dança composto por dez videodanças que dialogam com a cidade do Rio de Janeiro em coreografias feitas em *site specific*. Foi patrocinado pela Oi e exibido em exposição na Oi Futuro. Nesta composição de dez videodanças, Gustavo trabalhou com três coreógrafos, os quais são denominados por ele mesmo como diretores de movimento, onde cada um foi responsável por desenvolver três videodanças com seus respectivos bailarinos. A primeira videodança é uma composição denominada “Prelúdio” onde esses três coreógrafos/diretores de movimento atuam como bailarinos, instaurando a relação ou argumento que pautará toda a composição: o corpo e a cidade.

Nesta obra, Gustavo denomina suas idéias como argumentos. Esses argumentos lançados por Gustavo (diretor) percorrem a mediação dos coreógrafos (diretores de movimento) e chegam até os bailarinos para serem compostos enquanto movimentação para a videodança. O que ocorre é que os diretores de movimento também atuam como bailarinos na primeira parte da composição, como uma introdução ou prelúdio para aquilo que segue.

²⁴ SUÍTES PARA A DANÇA: Direção de Gustavo Gelmini; Direção de Movimento: Alex Neoral, Barbara Lima, Bruno Cezario, Carol Pires, Daniel Oliveira (Kirikou), Fabiana Nunes, Gabriela Leite, José Leandro, Marcio Jahú, Monica Burity, Renato Cruz, Soraya Bastos, Tiago Oliveira e Wellington Tutty; Produção: Priscila Seixas e Thiago Ramires; Roteiro: Gustavo Gelmini e Thiago Ramires; Direção de Fotografia: Isaac Pipano; Edição: Diego dos Anjos; Figurino: Renata Lamenza; Músicas Originais de Cyril Hernandez e Felipe Storino; Músicas de Chris Lancaster, Philip Glas, Vivaldi/Mas Richter e Ludovico Einaudi; Captação de Som e Mixagem: Guilherme Farkas; Direção de Produção: Thiago Ramires; Coordenação de Produção: Taíla Borges. Projeto DANÇA.MOV/cidade em movimento. Disponível em: www.gustavogelmini.com/danca

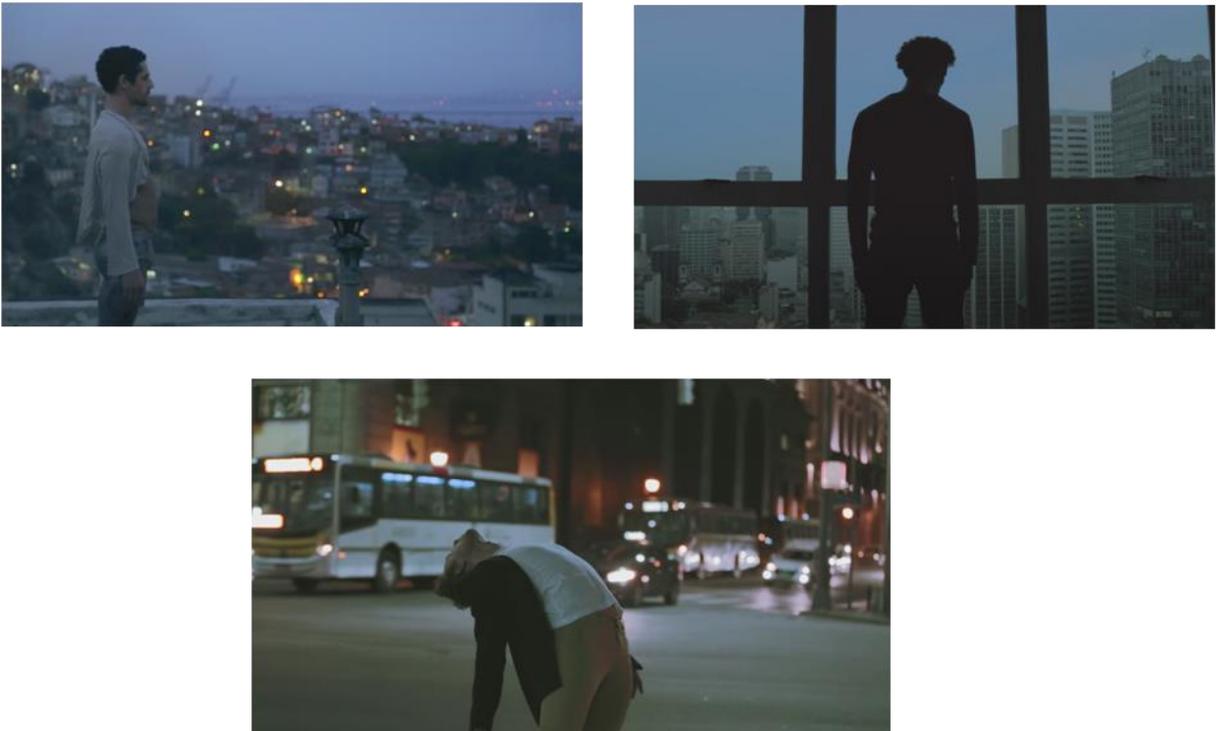


Figura 6 Frames da videodança "Prelúdio" pertencente a "Suítes para Dança". Nas imagens os três diretores de movimento (da esquerda para direita) Bruno Cezario, Renato Cruz e Alex Neoral (abaixo) em diálogo com o argumento de Gustavo Gelmini.

Sobre o procedimento de criação envolvendo esses coreógrafos/bailarinos e a concepção de “Suítes para dança” Gustavo revela sua estratégia:

[...] eu crio um argumento, por exemplo, o “Prelúdio”, é um argumento simples, são três bailarinos em níveis diferentes de um prédio da cidade e a relação que eles têm nessa cidade, é um argumento simples, eu chego pra eles e falo assim, são três bailarinos só nessa cidade, em níveis diferentes, um no topo do prédio, um no meio do prédio e outro no chão, então como você se relaciona com essa cidade. A partir daí eles desenvolvem um trabalho de corpo, um processo e me apresentam alguma coisa e eu gravo isso em plano geral, “registrão” mesmo assim. Isso vira um roteiro pra mim e eu penso como eu vou trabalhar com isso (GELMINI, 2017).

Esse propósito de argumentos lançado por Gustavo em direção aos participantes permite uma construção processual de movimentos que vai percorrer os corpos dos sujeitos envolvidos. Podemos entender esse percurso enquanto experiência da ideia/argumento no corpo. Com isso é possível perceber a pluralidade de tipos de movimentos, de modos de ver, de compor e alterar o resultado final da videodança. Toda essa pluralidade, no entanto, é construída a muitas mãos (corpos), olhares e mediações tecnológicas através das figuras

Gustavo (diretor, propositor do argumento), do coreógrafo (diretor de movimento) e dos bailarinos.

Essa característica de contaminar os corpos com os argumentos oferecidos por Gustavo, e que posteriormente alteram o resultado final, é na verdade uma estratégia que podemos observar não apenas em “Suítes para dança”, mas no conjunto de suas obras. Sobre isso Gustavo exemplifica com a obra Toque:

[...] o TOQUE também foi um pouco assim, eu trouxe uns textos existencialistas pro Renato, falei de Schopenhauer, Nietzsche, fui estimulando ele nesse lugar e ele começou a apresentar frases pra mim, frases coreográficas, e aí essas frases eram materiais brutos pra mim, então eu falava assim: você vem com essa frase aqui e aí você começa a inserir essa segunda, aí essa terceira você já contamina com a primeira, aí você começa a construir uma composição de movimentos a partir de frases que ele apresenta ali, aí a coisa começa a criar uma dramaturgia sabe [...]
(GELMINI, 2017).

Este procedimento de criação ou propósito de contaminação argumentativo (dos argumentos conceituais experienciados pelos corpos dos sujeitos) nos leva a outra característica marcante da criação de Gustavo em relação à videodança e que parece ser um campo fértil para essas contaminações: a colaboração.

Na fala de Gustavo é notória a importância dada ao pressuposto colaborativo de suas criações. Essa característica encontrada em seu trabalho é certamente um modo de existir na contemporaneidade comum aos grupos/companhias/artistas que buscam compartilhar saberes e propostas artísticas. Muitas táticas podem ser instauradas na colaboração e devido aos acordos pré-estabelecidos podem dar maior ou menor espaço para a atuação e reconhecimento aos profissionais envolvidos.

O trabalho de criação só se inaugura, de fato, a partir desse pacto previamente estabelecido. Ou seja, o grupo, por meio de um consenso – ou endosso – define a ocupação de cada área artística, segundo o interesse ou a habilidade dos integrantes ou convidados (ARAÚJO, 2015. p.49).



Figura 7 Registro do making off de "Suíte 1, Movimento 2" da Videodança "Suítes para Dança". Acervo de Gustavo Gelmini.

Após inferir que a colaboração é algo tão marcante no posicionamento de Gustavo quanto à criação de seus trabalhos e em sua relação com os sujeitos, pergunto sobre essa especificidade:

Na verdade é sempre colaborativo, tudo que eu faço, na verdade eu não sei trabalhar de forma que não seja colaborativa. Na verdade eu sou muito resistente a processos que não são colaborativos, não consigo fazer, tanto quando me convidam ou quando eu convido. Eu acho que a coisa se dá no processo colaborativo aí é uma escolha minha [...] é o caminho, é o que eu acredito na arte é o processo colaborativo. As coisas que se cruzam, os acasos que acontecem, apesar de eu ter criado uma concepção o que eu proponho [...] é de eles trazerem verdades deles, coisas que eles acreditam em fazer, não é nada que eu faça assim porque eu quero, você acredita nisso então o que eu posso utilizar disso, o que tem a ver com a concepção, com o discurso [...] todo mundo faz parte da criação. Na verdade eu gosto de me considerar o artesão da processo, não é nem como o artista, mas o artesão, o síndico da proposta (GELMINI, 2017).



Figura 8 Registro do making of de "Suíte 1, Movimento 2" da Videodança "Suítes para Dança". Acervo de Gustavo Gelmini.

Nesse sentido, no processo colaborativo de Gustavo, os sujeitos envolvidos tomam os argumentos lançados para si e experienciam aqueles argumentos em seus corpos. Esse tomar para si implica nele mesmo um modo particular de perceber o mundo e o próprio argumento, ou seja, pressupõe que na trama da criação esses modos múltiplos indiquem uma consonância argumentativa. Em outras palavras, isso significa que durante a elaboração de movimento (que antes era argumento) e da mediação do coreógrafo, o consenso argumentativo só se finaliza ao retornar ao diretor, definido por Gustavo como síndico/artesão da proposta.

Esse modo de operar nos diz muito sobre a criação em videodança na perspectiva de Gustavo, um lugar de escolhas que perpassa pela experiência individual e coletiva, característica essa que Gustavo gostaria de observar nas criações do cinema:

Na videodança eu sou assim também, o barato de dirigir é isso, é você dirigir um processo onde todo mundo acredite que está criando junto com você, se alguém está fazendo por fazer não faz sentido, eu não curto muito esse lugar. Talvez por isso eu tenha fugido um pouco do cinema tradicional né que é uma coisa muito hierárquica, isso sempre me deixou muito arredo a me envolver com esse tipo de cinema, na verdade eu costumo dizer que encontrei na dança o que eu queria que o cinema fosse, esse processo

colaborativo, isso me atrai muito, me estimula muito a criar (GELMINI, 2017).



Figura 9 Captura de Tela de "Suítes para a dança" (2017). Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 20h50.

A partir dos procedimentos citados nesta segunda obra, podemos extrair um segundo princípio o qual chamamos de contaminação, e que se ergue a partir de pressupostos colaborativos. Estamos considerando a contaminação enquanto princípio, pois acreditamos ser esse o fator que permite que esta extensa videodança (extensa em questão de sua logística e gravação e de sua duração) aconteça. Depois de tantos sujeitos envolvidos na elaboração dos argumentos, até sua transformação enquanto movimento, acreditamos ser o princípio de contaminação o agente que engendra esta obra, contemplando a elaboração das idéias até que elas tornem-se corpo.



Figura 10 Captura de Tela de "Suítes para a dança" (2017). Disponível em www.gustavogelmini.com/danca Acessado em 04/06/2017 às 21h03min.

O terceiro procedimento de criação de Gustavo Gelmini diz respeito ao Espetáculo *Toque* de 2017, com interpretação e coreografia de Renato Cruz e interpretação e música de Cyril Hernandez. O espetáculo foi criado em residência artística entre o Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro e o Le Centquatre em Paris, onde foi também exibido. A estreia no Brasil se deu no Sesc Copacabana.



Figura 11 Registro de ensaio de "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.



Figura 12 Registro do espetáculo "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.

Toque, embora não seja uma videodança, se desenvolve cercada de interferências e mediações tecnológicas desde sua gênese. Esse fato por si só não demonstra uma grande diferença em relação a vários outros modos de conduzir a criação em dança, no sentido de que hoje é muito comum estarmos em estado ou processo de criação cercados de aparelhos facilitadores como o uso de smartphones que registram/documentam o processo, do notebook com aplicativos/programas de edição de músicas, etc. Não é o caso. Ao falar de seu processo na construção de “TOQUE”, Gustavo nos deixa a par de como a mediação tecnológica atuou como possibilitadora essencial na construção do espetáculo e do parentesco desse com a videodança:

[...] o TOQUE surgiu um pouco daí também, de trazer a ideia de cinema para a cena, não necessariamente também como projeção, mas eu uso muito a ideia de montagem paralela, de um plano frontal e um plano de trás, enfim, crio uma estrutura de dramaturgia e como eu produzo videodança eu trago isso pra cena [...] a gente começou com o processo aqui no centro coreográfico onde eu tenho residência artística, eu e o Renato produzimos durante três meses o solo dele e aí depois o Cyril seguiu se comunicando comigo por Skype onde eu mostrava as gravações pro Cyril e o processo de construção era muito bacana também, eu filmava muito os ensaios e aí o Renato apresentava então algum material, eu assistia, aí eu comecei a editar o material dele assim como eu edito os videodanças, que na verdade

com os videodanças eu acabo coreografando a partir do material que ele me fornece, então a edição é a coreografia sabe, quando eu edito a videodança eu re-coreografo o que o coreógrafo ou o que o bailarino me apresenta então eu propunha uma coisa pro Renato, ele fazia, aí eu pagava todo esse material gravado, reeditava isso e mostrava pra ele: e aí vamos por esse caminho? Então o processo audiovisual estava ali o tempo todo [...] (GELMINI, 2017).



Figura 13 Registro de ensaio de "Toque". Acervo de Gustavo Gelmini.

A importância desta obra para o que estamos tratando até aqui consiste na elaboração de um espetáculo de dança e de sua construção coreográfica, fundamentalmente a partir dos recursos de edição de vídeo. Ou seja, devido a todo domínio e pensamento de Gustavo correlacionado a mediação tecnológica e os recursos do vídeo, emerge uma noção de relacionamento entre os corpos e suas virtualidades que não se encerram no virtual. Diferentemente dos dois casos anteriores onde a elaboração entre corpo material e seu desdobramento virtual encerrava o processo, aqui observamos a possibilidade de um ir-e-vir tecnológico sobre o fazer dança.

Em outras palavras, o trabalho se elaborou com o corpo do bailarino que propõe a partitura de movimento. Essa partitura foi gravada e só depois coreografada, ou seja, a coreografia se deu fora do corpo, no ambiente de edição do vídeo para posteriormente retornar ao bailarino e materializar a nova composição coreográfica. Podemos perceber ainda que este processo de idas e vindas pode repetir-se inesgotavelmente enquanto conduta de criação.

Sobre os modos de elaborar o corpo e sua virtualização no fazer videodança na perspectiva de Gustavo, podemos elencar três princípios: o princípio de manejo das dimensões do corpo como forma de alterar a percepção tanto dos bailarinos quanto a dos espectadores; o princípio de contaminação argumentativa, que permite e possibilita a realização de grandes projetos colaborativos de videodança conservando um uníssono propositivo; e por fim o princípio de contaminação tecnológica propriamente dita, onde os recursos e aparatos tecnológicos possibilitam que o ato coreográfico se dê fora do corpo, virtualmente, mas que retorne a ele para se materializar no espetáculo de dança.

5 EXPERIMENTO EM VIDEODANÇA: “ALEGORIA DO VEADO FERIDO”

A partir do primeiro semestre de 2017 tive a oportunidade de estar na condução da Ação de Extensão “Por um conceito CORPOVIRAL: estratégias de corpos que videodançam” onde eu e a equipe tivemos a possibilidade de “lançar no mundo” nossas inquietações videodançantes, nossas experimentações e reflexões acerca dessa linguagem e de suas práticas enquanto produção do saber, ou produção de conhecimento baseada na experiência, nas trocas e no experimental.

Imerso no tema desta pesquisa e com a vontade de desenvolver projetos de videodança, propus a ideia em colaboração com estudantes da Graduação Licenciatura em Dança UFRGS, ocasião na qual criamos a ação de extensão intitulada “Por um conceito CORPOVIRAL: Estratégias de corpos que videodançam”²⁵ onde foi possível amalgamar os lugares de pesquisa que mais me atraem enquanto prática, enquanto docência, no desejo de contaminar os corpos dispostos a investigar/criar/discutir as múltiplas relações possíveis da videodança. Este projeto se desenvolveu na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança (Esefid-UFRGS) em uma proposta que consistiu, desde sua criação, em estabelecer/investigar procedimentos de criação no âmbito da videodança. Envolveu a discussão, problematização e a criação em dança no ciberespaço desenvolvendo-se em ação conjunta entre o Curso de Graduação em Dança Licenciatura e Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC-UFRGS). Este projeto foi reelaborado de modo a continuar suas atividades e contemplar outras maneiras de relacionar dança e tecnologia.

A equipe de trabalho do projeto conta atualmente com 6 pessoas de olhares, formações e práticas mistas encontrando na videodança – e neste projeto – um lugar de potência investigativa e de vazão para esta produção que transita ainda de forma tímida no meio acadêmico. Deste modo percebemos a arte e a tecnologia, bem como a dança com mediação tecnológica como este lugar de tensão entre territórios e modos particulares de existir. As práticas de investigação criativa que compuseram este projeto acompanharam muitas das inquietações que se familiarizam ao impulso criativo interessado pelo cruzamento entre dança, suportes

²⁵Projeto disponível no Catálogo de Ações da Extensão-Pró-reitoria de extensão da UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, sob coordenação da Pro^a. Dr^a. Mônica Fagundes Dantas.

eletrônicos e digitais, compactuando com um campo independente e febril que se instaura no Brasil a partir da década de 80.

A produção em videodança, bem como as ações deste projeto, buscaram inquietar a produção artística/acadêmica ao entrecruzar procedimentos que atravessam linguagens distintas como a dança e o vídeo em poéticas multidisciplinares. Desse modo, pretendeu-se transbordar o uso de tecnologias como simples registro, discutindo, fomentando e complexificando a conduta experimental da videodança e os aspectos do corpo. Um outro corpo.

5.1 Sobre o que estamos falando? A horizontalidade dos primeiros encontros e inevitáveis verticalidades

Além do desejo de compartilhar a criação em videodança com a equipe, minha vontade era de que todos nós pudéssemos transitar horizontalmente pelos “papéis” ou funções necessárias para realizarmos o experimento²⁶, ou seja, propus que a bailarina pudesse ser intérprete criadora, que o diretor pudesse ser videomaker, que o ensaiador pudesse ser editor de vídeo e que experimentássemos essas possibilidades quando tivéssemos vontade. A troca foi nossa palavra de ordem como nos explica Araújo (2015) sobre aspectos colaborativos teatrais, altamente aplicáveis a dança:

Se a horizontalidade das funções é uma regra básica de funcionamento desse sistema de criação, é inegável a revalorização do ator como um criador em pé de igualdade com o dramaturgo e o diretor. A sua função autoral, muitas vezes encoberta ou restrita à execução técnica de uma determinada personagem, fica potencializada no processo. Na prática, no instável equilíbrio de forças da sala de ensaio, a dramaturgia e a direção parecem “perder” seu caráter de onipotência e onisciência, abrindo espaço para uma interferência autoral forte por parte dos intérpretes (ARAÚJO, 2015. p.49).

Nossos primeiros encontros foram como imaginei: muitas ideias distintas fervilhando, proposições de movimentos com os quais tínhamos afinidade, ideias de luz, de espaços, de tempos, de movimentos de câmera, de efeitos, de referências de vídeo e de dança múltiplos, de temas, figurinos, imagens, cores e conceitos. Foram

²⁶ Todos nós, envolvidos no projeto, de alguma maneira já tínhamos nos envolvido de alguma forma com a prática em videodança, alguns a mais tempo, outros a menos tempo, mas acredito que de certo modo cada um de nós já havia desenvolvido a sua expertise, sua afinidade prática. Dito isso, considero que mais experimental do que a nossa proposição de videodança era a nossa junção em si para trabalhar neste projeto.

alguns encontros assim que me mostraram o quão rico poderia ser o nosso trabalho, no entanto, percebi que mesmo com as nossas anotações, estávamos perdendo muitas ideias (devido à grande fluência com que surgiam) e que o final desses encontros não nos levou a um roteiro, nem a algo mais “sólido” que nos permitisse iniciar. Um dia, munido de todas as propostas que havíamos lançado no grupo, decidi verticalizar e deliberar, no sentido de efetivamente demarcar um ponto de onde pudéssemos seguir, como um tema ou um gatilho.

A partir de duas imagens que me atravessam há bastante tempo, busquei conceitos que pudessem estar imbricados nessas imagens e que quando lançados para o grupo pudessem provocar alguma investigação de movimento.

Simplificadamente, a ideia surge do cruzamento de dois referenciais: a obra “Alegoria da Prudência” (1565) de Ticiano e a vida da pintora Frida Kahlo ilustrada em um de seus autorretratos “O veado Ferido” (1946).



Figura 14 "Alegoria da Prudência" (1565) - Ticiano. Disponível em:
<https://tendimag.com/2014/08/15/chuteiras-bestaiais/ticiano-alegoria-da-prudencia-c-1565-1>

Com isso decidimos deflagrar três tempos como aqueles inscritos na obra de Ticiano (passado-presente-futuro)²⁷, refletidos em três estados de corpo com referência aos estados-tempos da vida de Frida²⁸, os quais elaboramos enquanto – estado de sofrimento, estado vivaz e estado etéreo/espiritual.



Figura 15 “O veado ferido” (1946) - Frida Kahlo. Disponível em <http://queridobestiaro.blogspot.com.br/2012/04/frida-kahlo-o-veado-ferido>

A partir deste argumento, lançamos ideias/propostas estéticas para a elaboração das cenas, dos figurinos, dos planos a serem usados, dos ângulos, dos movimentos de câmera, das locações, das trilhas e do maior número de aspectos possíveis para a elaboração do roteiro, incluindo o estudo dos bailarinos para a construção da movimentação.

²⁷ A partir da experiência do passado, opere o presente de forma prudente, para não estragar as ações futuras”.

²⁸ Frida pintou esse quadro após mais uma dolorosa operação em sua coluna e retratou-se como um veado trespassado por nove flechas.

Conceitualmente esta ação de extensão está profundamente amalgamada aos argumentos que temos investigado nesta pesquisa, sobre as relações das virtualidades no corpo, da contaminação dos corpos e suas ideias/experiências/argumentos que rondam a criação em videodança e ainda sobre os cruzamentos possibilitados ou potencializados pelas questões tecnológicas que acentuam o aspecto relacional do corpo e seu meio.

Este estudo criativo em videodança no permitiu amenizar o hiato que ainda faz morada no próprio meio acadêmico, em uma certa resistência por parte de alguns alunos e as vezes por parte dos professores. Acredito que essa resistência ao novo, que afinal de contas não é mais tão novo assim, suscita um desconhecimento do modo colaborativo e expressamente relacional das danças mediadas pela tecnologia e que esses modos podem existir dentro de um campo acadêmico, da criação latente em dança-tecnologia como instrumento politizador, pedagógico e metodológico. Lévy (2010) nos ilumina quanto ao saber que transita pelo ciberespaço (que como vimos anteriormente pode ser considerado um espaço de habitação e existência pela videodança), pelos suportes de informação e das técnicas de comunicação:

Assim, contrariamente ao que nos leva a crer a vulgata midiática sobre a pretensa “frieza” do ciberespaço, as redes digitais interativas são fatores potentes de personalização ou de encarnação do conhecimento. [...] Embora os suportes de informação não determinem automaticamente este ou aquele conteúdo do conhecimento, contribuem contudo para estruturar fortemente a “ecologia cognitiva” das sociedades. Pensamos junto com e dentro de grupos e instituições que tendem a reproduzir sua idiossincrasia impregnando-nos com seu clima emocional e seus funcionamentos cognitivos. Nossas faculdades de conhecer trabalham com línguas, sistemas de signos e processos intelectuais fornecidos por uma cultura. [...] Como os vitrais das catedrais e as telas de televisão não nos oferecem as mesmas imagens do mundo, não suscitam os mesmos imaginários. [...] Não são apenas os modos de conhecimento que dependem dos suportes de informação e das técnicas de comunicação. São também, por meio das ecologias cognitivas que eles condicionam, os valores e os critérios de avaliação do saber (no sentido mais amplo do termo) que se colocam em jogo pela extensão da cibercultura, com o declínio provável, já observável, dos valores presentes na civilização estruturada pela escrita estática. Não que esses valores sejam levados a desaparecer, mas vão tornar-se secundários, perder seu poder de comando (LÉVY, 2010 p.164-165).

Das proposições e ideais que nos dispusemos a concretizar e ao que de fato se materializou esteticamente na videodança estavam uma série de recursos que não chegamos a utilizar, embora soubéssemos que colaborariam muito com nossa perspectiva. Dos processos colaborativos podemos perceber que nem tudo é um

mar de rosas. Há uma série de impedimentos financeiros, falta de equipamentos e recursos estruturais e a principal dificuldade de nosso tempo, a falta de tempo, fatores estes que não podemos ignorar quando a ideia é tornar explícito o processo de criação.

Voltando ao processo em vias de encaminhar este capítulo ao seu fim, nossa ideia de que cada bailarino investigasse os três estados de corpo que propusemos no início estava se tornando inviável porque não conseguíamos juntar todos os participantes ao mesmo tempo. Na horizontalidade de nossa proposição e nas teorias que sugerem a videodança como um híbrido de dança e vídeo, julguei como essencial a presença do videomaker nos ensaios/laboratórios de criação de movimento, outra ideia potente, ideal, horizontal e inviável. Neste momento decidi verticalizar nosso processo, criar uma coreografia com o bailarino que tinha mais disponibilidade de tempo e posteriormente passar a coreografia aos outros bailarinos. Esta parte coreográfica da criação foi apresentada no palco do Teatro Renascença em Porto Alegre no evento Mostra de Dança Verão na noite de 13 de janeiro de 2018, no entanto, nunca chegou a ser realizada com todos os bailarinos da equipe de videodança.

Após a parte coreográfica ser criada, decidi que uma maneira de que os outros bailarinos a executassem sem necessitarem de tantos ensaios seria “enxugando” a movimentação à riqueza do gesto, uma maneira de utilizar simplificada os recursos que afloraram da criação coreográfica. Por outro lado, foi uma maneira de colocar à prova o princípio de contaminação no qual venho insistindo, nesse caso uma contaminação argumentativa e gestual. Com esta ideia esclarecida e com a escolha do local da filmagem, pude pensar nas relações com o espaço e com a câmera para então propor ao videomaker algumas estratégias, definindo uma dramaturgia provisória para o vídeo.

A filmagem, feita com a luz da tarde de um domingo, possibilitou com que tivéssemos o vídeo bruto para ser trabalhado no processo de edição²⁹.

²⁹ “Para a edição e montagem foi utilizado o programa Adobe Premiere CC 2017. O primeiro passo foi fazer a correção da cor, ou seja, ajustar os tons claros e escuros com a intenção de aumentar o contraste. Feito isso, era hora de começar o tratamento de cor (ou *Color Grading*), com o intuito de dar uma identidade visual mais forte ao vídeo. Como gravamos num campo aberto, decidi que a cor do vídeo seria mais voltada ao laranja, passando uma ideia de “final de tarde”. Contudo, ao ajustar a temperatura de cor e tonalidade, percebi que os tons esverdeados estavam prejudicados, e com isso, aumentei a saturação somente desses tons. Dessa forma, a vegetação “ganhará mais vida”, o que, esteticamente, enriqueceu as cenas. Ao chegar numa coloração que julguei adequada, apliquei a correção e tratamento em todas as cenas. A partir daí, era hora de montar o vídeo. Cortei os



Figura 16 Fragmentos de imagens do processo de gradação de cor. Acervo de Luhã Valença.

Este processo consistiu em agrupar os *takes* e fazê-los compactuar com a música escolhida, um passo-a-passo artesanal de composição da videodança. A edição na videodança³⁰ pode ser considerada uma continuidade do ato coreográfico, ou ainda um ato coreográfico (figura 15) expandido, uma vez que se entrecruzam na edição, as funções do coreógrafo, do diretor e do videomaker. É na edição que as possibilidades de continuidade da dança e de brincar com o efêmero se manifestam, pois de certo modo, materializa o que antes existia apenas como potência entre a proposição do diretor/coreógrafo, o corpo dos bailarinos e a ação de capturar o movimento com a câmera³¹.

segundos iniciais de todas as cenas e fui montando basendo-me em certos trechos da música. No total foram necessárias quase 16 horas para a edição e montagem.” (VALENÇA, 2018. Fragmento de diário de notas do colaborador/videomaker)

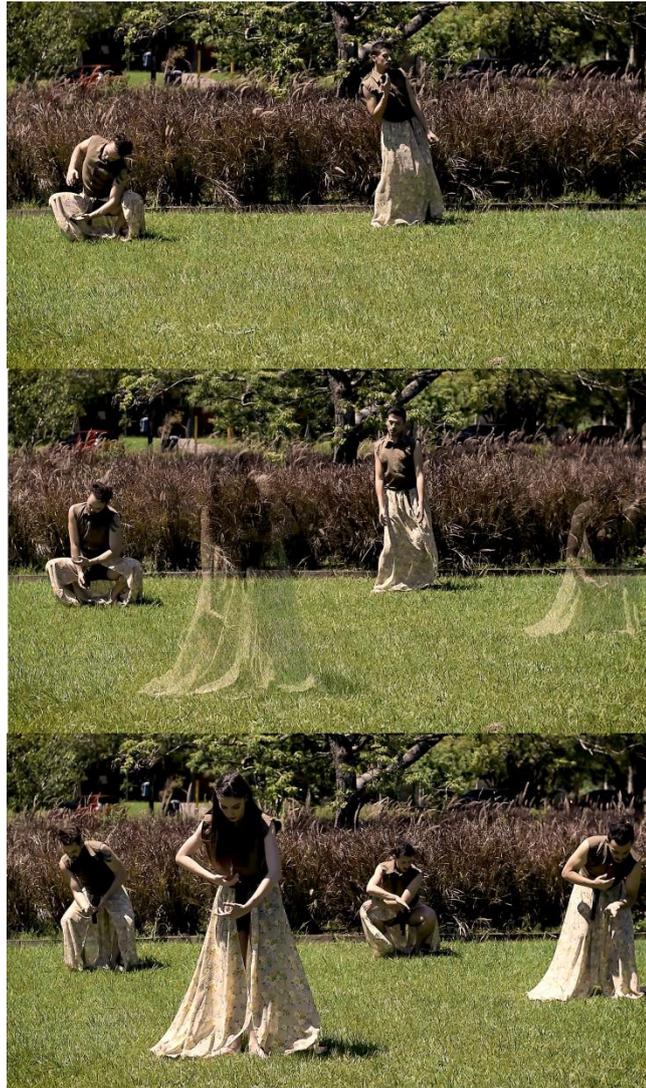
³⁰ A videodança resultante deste processo encontra-se hospedada no canal do autor no YouTube e no canal do Festival VideoDance 2018 (do qual participou em fevereiro deste ano) podendo ser acessada pelo endereço <https://www.youtube.com/watch?v=grQJzpTv5t0> ou <https://www.youtube.com/watch?v=JPzvgOhLpOE&t=4s>

³¹ Para a gravação do vídeo foi utilizada uma câmera Nikon D5300 com duas lentes - uma Nikkor AF-S 50mm f/1.8G e uma Nikkor AF-P 18-55mm f/3.5-5.6 G DX VR - e um tripé de 1,80 de altura. Como uma das demandas do vídeo era que as imagens tivessem uma profundidade de campo maior (o chamado desfoque), a lente 50mm esteve sempre na sua abertura máxima, f/1.8, para que os bailarinos ficassem em evidência. Sendo assim, foi necessário ajustar a sensibilidade do sensor (ISO) para 100 e a velocidade do obturador da câmera entre 1/2500 a 1/3200, para que a luminosidade das cenas estivesse de acordo com as condições de luz do dia, evitando, assim,

Sobre um momento específico do vídeo, gostaria que os bailarinos fossem surgindo na “cena” fazendo referência ao estado etéreo no qual havíamos pensado inicialmente como qualidade de movimento. Do meu ponto de vista, este é um momento em que transitamos efetivamente pelo corpo, pelo argumento e pelo recurso técnico do vídeo, compactuando com a dramaturgia definida. Sobre isso nosso videomaker Luhã explica:

Uma cena que merece destaque é onde os bailarinos estão divididos em duas duplas e uma dessas duplas “surge” nos pontos vazios da outra. Esta cena foi pedida por Daniel e com o pedido, pedimos para os bailarinos marcarem seus espaços. Na hora da edição, utilizei uma *Máscara* em uma das duplas, criando “buracos” no vídeo de uma, acompanhado de um *Fade In*, fazendo com que uma das duplas surgisse nos pontos vazios da outra (VALENÇA, 2018. Fragmento de diário de notas do colaborador/videomaker).

Tivemos ainda a oportunidade de participar de dois eventos com esta videodança, o primeiro no Mix Dance: mostra de dança realizada pelo curso de Licenciatura em Dança UFRGS realizado em 2017 no Salão de Atos UFRGS, na cidade de Porto Alegre.



*Figura 17 Fragmento de imagem e edição de máscara.
Acervo de Luhã Valença.*

O segundo, o 2º Festival VideoDance, realizado cem por cento online, onde os vídeos foram selecionados e carregados no canal do festival no YouTube. Os vídeos foram analisados por jurados especializados e a eles foram atribuídos pareceres conforme os seguintes itens: Design de produção, Fotografia, Direção e Edição, Corporeidade da obra, Materialidade da videodança, Relação/Interação cênica (corpos-vídeo), Comunicabilidade/Expressividade da videodança, Interpretação, Criação/Composição do personagem, Comunicação e Expressividade.

VÍDEOS AVALIAÇÕES					
NOME	VISUALIZAÇÕES	CURTIDAS	NOTA1	NOTA2	NOTA3
Alegoria do Veado Ferido	229	47	8.50	9.00	10.00
Comentários:					
<p>Daniel de Sá comentou: O vídeo consegue transmitir muito da angústia presente na obra de Frida Kahlo. A obra foi muito bem dirigida através da escolha de enquadramentos sufocantes ou que traziam uma falsa liberdade ao usar planos abertos com uma composição extremamente claustrofóbica. A composição, por sinal, é um dos maiores destaques desse vídeo. Parabéns! O Design de Produção também foi muito bem acertado ao trazer um figurino muito bem desenhado, cheio de uma leveza contrastante com objetos que parecem um misto das cadeias e a terrível máscara da obra de Dumas com a coroa de espinho de Cristo. Quanto a edição, os inserts de uma tela preta para fazer a conexão entre cenas foi uma escolha bastante acertada, trazendo o peso à obra. Entretanto os jump cuts no final do vídeo não conversaram com o resto da proposta, principalmente porque a câmera não estava completamente estática.</p> <p>Critérios de Avaliação: Design de produção, Fotografia, Direção e Edição.</p> <p>Nota: 8.50</p>					
<p>Gisele Onuki comentou: Poético, instigante. Os corpos traduzem com delicadeza e cuidados estéticos, a sintonia com a proposta e com o ambiente.</p> <p>Critérios de Avaliação: Corporeidade da obra, Materialidade da videodança - Relação/Interação cênica(corpos-vídeo), Comunicabilidade/Expressividade da videodança.</p> <p>Nota: 9.00</p>					
<p>Guto Tredezini comentou: A pesquisa artística das obras e o diálogo estabelecido entre períodos artísticos e sua interpretação sobre os autores das obras estão em harmonia. A relação temporal entre planos físicos (corporais) e planos cinematográficos com a fotografia trazem para esta linguagem o antropomorfismo de Frida e Tiziano. Parabéns pelo resultado.</p> <p>Critérios de Avaliação: Interpretação, Criação/Composição do personagem, Comunicação e Expressividade.</p> <p>Nota: 10.00</p>					
Nota Final: 8,15					

Figura 18 Print Screen da área "Avaliações", restrita aos propositores da videodança "Alegoria do Veado Ferido". Acessada a partir da página videodance.com.br.

Ao longo deste experimento podemos transitar pelos mais variados aspectos da videodança e, sobretudo da pesquisa calcada na prática investigativa buscando alguma fluência e consonância a partir de nossos desejos. Muitas respostas se ergueram neste percurso, no entanto a produção de novas questões nos move e nos demanda sempre mais. Deste recorte experimental é possível extrair mais um princípio que corresponde e rememora os objetivos e a argumentação inicial desta escrita: o relacionamento com imagens como princípio de criação.

Se transitamos pela argumentação de que somos sujeitos produtores e consumidores de imagens, sejam elas imagens-artefato, imagens-ideia ou imagens-ação como dissecadas anteriormente por Berté (2015), nos parece primordial pensar que os corpos dispostos ao fazer videodança devem pensar na imagem que são e

na imagem que se tornarão no contexto virtual. Com relação à poética deste experimento, foi a partir do relacionamento com as imagens das obras de Frida Kahlo e de Ticiano que se ergueram as propostas de movimentação e dos estados de corpo que almejamos nesta construção. Nesse sentido, todas as nossas escolhas para a videodança partiram da maneira como nós percebemos essas imagens e a partir desses afetos, geramos nossas outras imagens.

6 CONTAMINAÇÃO COMO PRINCÍPIO: UM ESBOÇO “CORPOVIRAL”

Esta dissertação, que deriva de um anteprojeto de pesquisa e de um texto de qualificação, foi se modificando com relação ao seu referencial teórico à medida em que se complexificou, somando-se a ele alguns pensadores que investigaram a biopolítica, as relações da sociedade contemporânea e o corpo emaranhado destas relações de ser/estar na produção de dança na contemporaneidade. Neste sentido temos a partir de Esposito (2004; 2009; 2010), Katz e Greiner (2005; 2012), Bernard (2016) e Lévy (1993; 1999; 2010) a elaboração inicial do conceito de contaminação, tornando-o operacional para nossas discussões/problematizações.

No centro da discussão deste capítulo estão o corpo e os lugares híbridos de existência da videodança onde os pares cinema/vídeo e dança/corpo desfiguram seus territórios em nome de uma outra potência, outro lugar de existência simbólico ao corpo bem como de suas outras relações em nome de algum entendimento quanto ao que nos atravessa em termos de nossas novas técnicas.

A abertura do campo de produção e circulação de falas (WOLF, 2013) nos permite questionar a hegemonia e autoridade da cultura letrada frente à soma de outras formas de conhecimento, de oralidades e de estéticas simbióticas que, expostas ao contexto da dança contemporânea, fluem para a busca do múltiplo, do não-unívoco, da não-sustentação dos sistemas universalistas do pensamento ocidental (como o pensamento cartesiano) e principalmente da não-imunidade. Nesse contexto, as novas configurações do corpo que dança deflagram uma investigação múltipla e relacional onde interessam e coexistem no mesmo trânsito os afetos, as identidades específicas dos sujeitos envolvidos, a forma, a sensação cinestésica, o conceito, o argumento, o movimento, suas fisicalidades, suas virtualidades, seu entorno, suas representações e metáforas na contemporaneidade.

Essas novas configurações se manifestam nos dois estudos de caso nos modos de elaborar a virtualidade do corpo e nas imagens geradas, reconhecemos novas identidades e novos nomes para as figuras do coreógrafo e do bailarino enquanto diretor, diretor de movimento, colaborador, videomaker. Percebemos que as formas e dimensões dos corpos virtuais alteram a percepção do espectador e do bailarino e se elaboram na construção da videodança. Percebemos que o argumento lançado pelo propositor tende a viralizar-se em um princípio de contaminação nos corpos dos sujeitos envolvidos até a transposição de argumento à movimento.

Aferimos que é possível que o ato coreográfico se dê momentaneamente fora do corpo em um princípio de contaminação tecnológica onde o relacionamento com as imagens nos altera em um incessante ir-e-vir.

Percebemos por fim que os processos da videodança se dão em colaboração nos casos analisados e que isso nada tem de novo quando pensamos a produção contemporânea em dança. No entanto o que julgamos ser um somatório na compreensão do corpo e da dança na contemporaneidade diz respeito às considerações metafóricas ou não quanto às contaminações, sobretudo a tecnológica, pois nos permite um ir e vir tátil, tecnológico e virtual, talvez simbiótico, possivelmente infinito, afinal “é sempre do corpo que se trata” (PELBART, 2003, p. 42).

Da multiplicidade de cruzamentos possíveis dos significados e discursos sobre o corpo na dança com mediação tecnológica encontramos uma série de conceitos que operam em suas relações. Podemos adiantar que quando propomos o termo contaminação, estamos falando de uma porção metafórica/poética do verbo contaminar, parodiando a experiência e as relações com tecnologias. Contaminar é estar exposto ao contato/contágio, é fazer do corpo um campo por onde entrar e sair das tecnologias e aceitar uma possibilidade de dança perene, de reconhecer a possibilidade de extrapolar o tempo linear e, sobretudo de frequentar as possibilidades de virtualizar-se.

Para embasarmos conceitualmente o princípio de contaminação sugerido até agora, optamos por percorrer alguns dos conceitos que antecedem a esta escrita e que nos inspiram na elaboração sobre esses corpos de experiências tecnológicas, do corpo relacional, de seu meio e da possibilidade de contaminação.

6.1 *Cyborg* à Corpociborgue

Rego e Pimentel (2013) reorganizam o conceito *Cyborg* de Dona Haraway (1988), atualizando-o para a dança em “Corpociborgue”. Para tanto, as autoras partem da hipótese de que “o processo de virtualização do corpo na dança é resultado de um movimento contemporâneo geral que caminha para o virtual” (p.2) onde o corpo, emancipado, está decidido a romper com as oposições entre natureza e cultura. Para isso as autoras apontam que o conceito corpociborgue está ligado à ideia de redes, pelas infinitas redes que nos compõe e com as quais estamos

recebendo e fornecendo informações. Esse conjunto de redes do “corpo virtualizado que dança, atualiza a produção de dança no mundo, fazendo imergir múltiplas categorias do corpociborgue” (p.2). O corpociborgue é o corpo que negocia com a irremediável transformação da cibercultura, sendo afetado em todas as suas dimensões: do físico-fisiológico ao sensório, afetivo e mental. As autoras elaboram ainda algumas categorias do corpociborgue na dança, deflagrando o “estado da arte” (p.2) da dança contemporânea:

O cyborg de Haraway traz no conceito a construção de um discurso crítico sobre os poderes hegemônicos, materializando novos significados para a natureza, corpo humano e as relações de diferença. Além disso, o conceito lança luz sobre a visão de Haraway para uma ciência emancipatória. Haraway (1985) reconhece que o cyborg é derivado de tecnologias desenvolvidas em meados do século XX, incluindo as tecnologias de comunicações e tecnologias médicas, como pesquisa de próteses e da biotecnologia. Ela argumenta que ser ou tornar-se um cyborg é uma questão de sobrevivência (REGO e PIMENTEL, 2013. p.5).

Ao atualizar o conceito de Haraway exposto em manifesto nos anos 1980 as autoras parafraseiam Lucia Santaella no que tange ao período de profundas modificações socioculturais, sobretudo a “cultura das mídias” onde o ser humano se insere. Ainda que as autoras abracem o entendimento do corpo enquanto “naturalmente construídos, tal como um ciborgue” (REGO e PIMENTEL, 2013. p.5), atentamos que no sentido relacional e mutável o corpo também é construtor de seu meio, além disso, quando percebemos o corpociborgue enquanto híbrido do corpo e da máquina, não podemos abrir mão daquilo que habita a cibercultura e/ou a cultura da mobilidade e que não chega a fundir-se em outra coisa, outro corpo. Ainda que a ficção-científica tenha ingressado na vida cotidiana, muitos embates ainda são travados no campo das artes e no campo da dança onde percebemos recorrentes discursos que tentam manter as dualidades opositivas entre presença-ausência, real-virtual, virtual-atual, artes vivas da cena – artes tecnológicas “frias”, etc. Nos sentimos então impelidos a caminhar na direção das interrogações deste “estado” do corpo na arte:

Santaella (2003) diz que o corpo está sob interrogação. Assim como a expressão “pós-humano”, outras nomenclaturas foram surgindo em publicações de arte e culturas cibernéticas para dar conta da emergente virtualização do corpo na contemporaneidade (REGO e PIMENTEL, 2013. p.7).

Rego e Pimentel (2013) expõe a família de conceitos de pensadores acerca do tema, perpassando pelo “corpo Biocibernético” de Lúcia Santaella, o “corpo paradoxal” de José Gil, suas configurações no espaço, sua concomitante visualidade e virtualidade enquanto feixe de forças transformadoras de espaço e de tempo; O conceito de mente estendida de Andy Clark enquanto corrente da filosofia da mente; O “devir cyborg” de André Lemos e o “corpo sem órgãos” de Deleuze e Guattari em seu aspecto ou dimensão virtual. Este conjunto de teorias amplamente levantadas por Rego e Pimentel (2013) e brevemente citados aqui como familiares ao conceito corpociborgue dizem respeito às características da virtualidade, elaboram importantes teorias sobre o estudo do corpo não apenas no reparo de funções avariadas ou protéticas, antes, para transformá-las enquanto “processo simbiótico entre o corpo, a técnica e a cultura” resultado da virtualização do corpo na contemporaneidade e sua redimensionada maneira de ser e estar no mundo.

Longe de estar à margem dessas questões, o corpo que dança tem se tornado foco de contestações, fazendo emergir complexidades até então insuspeitadas. Sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a virtualização do corpo na arte, temos perseguido a hipótese de que a crescente simbiose do corpo que dança com as novas tecnologias (interativas, ou não) indica o surgimento de diferentes categorias de virtualização do corpo na dança (REGO e PIMENTEL, 2013. p.10)

Ainda que não façamos a distinção entre as categorias apontadas pelas autoras, entendemos aqui como mais caras as indicações sobre a multiplicidade desses aspectos “simbióticos” e logo, da maneira como este corpo simbiotizado vai se modificando e agregando outras condições de existência como sugerem as autoras:

Queremos dizer que essas tecnologias também interferem na configuração do corpo, entretanto compreendemos que o ciborgue na dança surge da condição política de transgressão, emancipação da representação, interdisciplinaridade, em simbiose com a tecnologia (REGO e PIMENTEL, 2013. p.11)

Como vimos, a dança nunca esteve afastada de suas relações com a tecnologia, no entanto o desenvolvimento do conceito corpociborgue, a respeito da natureza da virtualidade que o atravessa, opera aqui para deflagrar a composição deste corpo simbiotizado à tecnologia. Acreditamos no corpociborgue como o corpo

em seu estado compositivo, simbiótico e virtualizado na criação em videodança. Acreditamos que este é o corpo sem cheiro, sem peso, de duas dimensões, potencializador de outros mundos/contextos/epistemes complexos que não deixam de ebulir as pluralidades compositivas do devir. Para além do sentido compositivo deste corpo virtual simbiotizado às tecnologias e o suposto de suas virtualidades, nada poderíamos propor se não indicássemos um próximo passo: colocá-lo em “relação a”, para isso visitaremos o conceito corpomídia que nos coloca a reflexão sobre corpo em relação, isto implica, entre outras coisas, com maneira como nos relacionamos com o meio, como nos comunicamos, etc.

6.2 Corpomídia

Corpomídia é uma teoria desenvolvida por Helena Katz e Christine Greiner desde 2001. Inúmeros pesquisadores encontram no arcabouço teórico produzido pelas autoras, uma porta conceitual que instauram premissas que ressoam à contemporaneidade na dança em seus aspectos antropológicos, sociológicos, filosóficos, biológicos, etc. No cerne deste conceito são apresentadas as relações do corpo e seu meio, de suas relações de afeto mútuo, contaminado e contaminador de seu cotidiano. Da relação desses afetos temos a “possibilidade de entendê-lo como resultado provisório de fluxos contínuos nas relações natureza-cultura, procedimentos e práticas de produção, armazenamento, transformação e distribuição de informação” (BERTÉ, 2015. p.41), continuum esse no qual o corpo é mídia de si.

O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão (KATZ e GREINER, 2005. p.7).

Berté (2015) complementa que o corpo quando desafiado por informações, imagens, eventos e fenômenos do ambiente “questiona o que já sabe, interpela a novidade seleciona, agrega, processa, transforma” o outro, a si e ao ambiente, pois também “se faz imagem/informação através do qual se manifesta como parte da sociedade, da história, da cultura” (p.42). Colaborando à construção do nosso pensamento quanto ao corpo em relação com as tecnologias, em termos comuns à

videodança, podemos inferir que o corpociborgue propenso e consciente de suas virtualidades, é também corpomídia e contesta o “refrão” que insiste em afirmar que a “tecnologia é fria” no sentido de que – corpociborgue/corpomídia, ou seja, o corpo físico-biológico-material atento de suas virtualidades relacionais bem como as imagens que dele derivam (projeções, avatares, suportes de projeção bidimensionais), geradas por um corpomídia em relação à tecnologia, é também atuante nas imbricações estéticas das linguagens de dança aqui observadas.

Todos os nossos corpos (dos artistas, dos pesquisadores, dos fruidores/espectadores do mundo e de suas globalizações) estão/são interpelados/interpelantes das tecnologias. De modo mais ou menos consciente, mais ou menos restritivo - na era digital – o corpo se contamina/contagia com uma série de aparatos tecnológicos, estéticos, telecomunicacionais, protéticos ou não, ao ponto de interferir em sua estrutura postural, sua motricidade fina, no modo como gesta seu tempo, o tempo da ação, o tempo-qualidade e a maneira do convívio, do ser/estar em/na sociedade/comunidade e em seus modos de expressão. Podemos perceber ainda, enquanto apropriação dos conceitos, que o corpociborgue/corpomídia é pensado na criação em dança não enquanto reparador de alguma avaria do corpo, antes, enquanto rasgo de suas fronteiras (do corpo e de suas outras possibilidades estéticas) expandindo-o como nos antecipa Siqueira (2006):

[...] existem experimentos que mostram que novas tecnologias modificam o *modus operandi* de alguns criadores e intérpretes de dança contemporânea. *Softwares* para criação e notação coreográfica, câmeras de vídeo, telas para projeção de imagens que contracenam com dançarinos em tempo real, sensores espalhados pelo palco, pelo corpo dos bailarinos e pela platéia para ativar sons e imagens são inovações que começam a ganhar espaço [...] Não se trata apenas do uso de *softwares* para criar coreografias, mas também de diferentes possibilidades para realização do espetáculo [...] O emprego dessas tecnologias leva a repensar o corpo na dança. Na medida em que permite simular movimentos, projetar frases coreográficas antes mesmo de o bailarino experimentá-las. Em contrapartida o fato de poder contracenar com sua própria imagem projetada ou de poder captar imagens através de câmeras acopladas à roupa e simultaneamente mostrá-las faz o corpo do dançarino ganhar um sentido ampliado: mostrar-se a si e aos outros, comparar-se [...] (SIQUEIRA, 2006. p.66-67).

É neste sentido que posicionamos a criação em videodança, apontadas nessa pesquisa, como amplamente engajados e familiarizados com as inquietações e articulações dessas possibilidades estéticas. A videodança possibilita o

engendramento do corpo e de suas expansões relacionais na materialidade do vídeo e é a partir do conceito corpomídia e de sua maturação neste escrito que dançaremos em direção a outra característica apresentada pelos pares desta investigação: a contaminação. Apresentaremos primeiro os significados do termo 'contaminação' segundo o dicionário em seu emprego usual e negativo passando posteriormente a sua proposição positiva.

Da definição: “Ato de contaminar; Mancha, impureza; Infecção” (HOLANDA, 2017)³²; “Ato ou efeito de contaminar(-se); Infecção por contato; contágio; Destruição ou degradação do meio ambiente ou de uma parte deste; Alteração do grau de pureza de um alimento; Contato por meio do qual naturezas diversas se misturam ao longo de um processo de reações mútuas; Infecção, acepção; Transmissão de condutas ou costumes prejudiciais ou nocivos; A contaminação de várias tribos por missionários corruptos e lascivos; Influência que uma coisa exerce sobre alguém ou algo: A contaminação das crianças pela mídia dirigida aos adultos” (MICHAELIS, 2017)³³. Ainda sobre as ações - Contagiar e infectar – encontramos respectivamente: “Causar ou sofrer infecção; Causar ou sofrer contágio ou contaminação; Perder ou tirar qualidades morais; Tornar infeto; Tornar infeto” e “Exercer influência sobre; Ter efeito nocivo; Transmitir ou adquirir doença por contágio; Espalhar-se, propagar-se” (HOLANDA, 2017).

Sobre a contaminação sofrida/causada pelo corpomídia em sua relação de afetos com o meio podemos compreender que “A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação” (KATZ e GREINER, 2005. p.7) onde o “corpomídia transforma em corpo as informações e imagens com as quais se relaciona, contaminando e sendo contaminado” (BERTÉ, 2015. p.42-43). Nesse sentido, contaminação pode ser entendida como algo positivo, contrariando o uso convencional do termo, uma vez que designa uma capacidade indissociável do ser humano.

6.3 Princípio de Contaminação

³²Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/contaminacao>>. Acesso em: 09 de julho de 2017

³³Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=contaminacao>

Neste subcapítulo entraremos no princípio de contaminação visitando o pensamento proposto por Katz e Greiner (2012) sobre a visualidade e imunização do ver/ouvir na dança elaborado a partir da perspectiva de Esposito em *Immunitas: Protección y negación de la vida* (2009).

Para Katz e Greiner (2012) a “dança tem na visualidade a sua própria condição de existência” (p.2) e problematiza o discurso que propõe a dança como “expressão de uma verdade interior”, dando a ela uma forma, implica em ser “uma das línguas nas quais o corpo se manifesta” destacando a visualidade como questão:

A dança existe na visualidade que materializa. Quando se diz que ela ‘expressa uma verdade interior’, se atesta que o que a dança faz é trazer para a luz a ‘verdade interior’ que vive em algum “quarto escuro do corpo” [...] Isso ocorre porque a ligação da dança com a ‘verdade interior’ produz um poderoso discurso confessional, que, como toda confissão, se absolve de qualquer contestação no próprio ato da sua enunciação. Pois se a dança for a expressão de uma verdade, ela estará para sempre absolvida de qualquer outra exigência. O que pode ser cobrado da verdade? Ou da verdade que se manifesta na forma de dança? Não à toa, o tipo de dança ao qual se associa a ‘verdade interior’ se auto-legitima com essa confissão (KATZ e GREINER, 2012. p.4).

As autoras destacam o aspecto confessional dos discursos que formulam a dança enquanto expressão de algo que não se vê, traduzida como “verdade interior” onde essa operação tradutória “apoia-se no entendimento de que a dança está sempre contando algo para além do que se vê (corpos no espaçotempo)” (p.4). Essas danças apresentam a forma confessional de expressar e por isso estariam absolvidas de outras questões porque o ato de confessar a legitima, “legitima a verdade interior” (p.5). Por outro lado as danças contemporâneas, segundo as autoras, não se apresentam vinculadas à verdade interior e nesse caso estão “rompendo o contrato tradutório entre a verdade interior e a forma que ela pode tomar na dança” (p.5). É exatamente neste sentido que encontramos o parentesco entre dança contemporânea e a videodança. Tanto no processo criativo de Gustavo Gelmini quanto no relato apresentado aqui, o aparato discursivo/estético está amalgamado a uma capacidade de interação dos corpos-tecnologias-virtualidades com os argumentos compostos em colaboração. Deste modo desvinculam-se do modo expressivo confessional, falando menos de algo “aprisionado num quarto escuro do corpo” e mais das relações entre os corposmídia e suas contaminações.

As autoras apresentam ainda o continuum ver/ouvir dança denominado *inframince*:

Para chegarmos ao *inframince*, antes precisamos pensar sobre o olhar exercido como uma forma de poder. Lembrar que o meu olhar institui o outro, aquele ou aquilo que olho, e o dele me institui quando me olha. Para olhar, preciso me separar daquilo que vou olhar, ou seja, meu olhar me posiciona fora do que olho. Para olhar, é preciso alguma distância. No entanto, não quero me sentir ‘fora’ da dança que assisto. Ao contrário, desejo me sentir tão perto que nem caiba a pergunta ‘o que ela quis dizer?’. Aí está o momento *inframince*, difícil de ser circunscrito: preciso estar fora para ver e preciso estar o suficiente para não precisar traduzir (KATZ e GREINER, 2012. p.6).

Da ideia de ver/ouvir dança compreendemos que ver implica o distanciamento enquanto o “ouvir” nos propõe a aproximação e nos convida ao compartilhamento, ou seja, na dança o ver/ouvir (*inframince*) nos convida a uma contaminação consensual para “escapar da ditadura da tradução da ‘verdade interior’” (p.6). Podemos pensar na contaminação enquanto princípio da videodança porque ela não está imune das relações e aproximações contagiosas do ver/ouvir/sentir da dança, pelo contrário, se organizam para e a partir do contágio das relações (corpo/virtualidade/tecnologia/percepção/cultura) baseando-se na instância do múltiplo, contradizendo a necessidade tradutória justamente porque não se formula em um discurso confessional.

6.4 “Corpoviral”: estratégias da não-imunidade em videodança

Produzir uma tessitura de texto que seja ainda e sempre um balbuciar, um rumor. Um tecido de texto que permaneça como fala. Uma conversa. Procurar rimas no deserto do sentido. A arte produz sempre e a cada vez as suas próprias palavras. Com movimento próprio, em uma relação tensa e paradoxal entre história e atualização, entre antigo e novo, ela mesma cunha os conceitos (ROCHA, 2016. p.26-28).

Ao elaborar o “corpoviral” em uma proposição de não-imunidade estamos operando com o conceito de imunidade apresentado por Esposito (2009) e parafraseando o termo “viral” em conformidade com o princípio de contaminação. Este autor investiga os binômios *immunitas/communitas* a partir da biopolítica moderna elaborando o paradigma imunitário:

O elemento de novidade que eu mesmo propus ao debate, no que me parece ser a primeira elaboração sistemática do paradigma imunitário, atém-se por um lado à simetria contrastante com o conceito de comunidade, esse mesmo relido à luz de seu significado originário, e por outro lado à sua específica caracterização moderna. As duas questões se mostram logo estreitamente entrelaçadas. Reconduzida à sua própria raiz etimológica, a *immunitas* se revela a forma negativa, ou privativa, da *communitas*: se a *communitas* é aquela relação que, vinculando seus membros a um empenho de doação recíproca, põe em perigo a identidade individual, a *immunitas* é a condição de dispensa de tal obrigação e então de defesa nos confrontos com seus efeitos expropriativos (ESPOSITO, 2004, p. 47, 2010, p. 80).

Podemos entender o conceito de imunização como uma tentativa do ser vivo, do organismo e da sociedade enquanto fenômeno necessário a sua sobrevivência, ao prolongamento da vida no tempo. Em outras palavras, imunização é o recurso de proteção contra qualquer mazela que afete um sistema vivo, e pressupõe tornando sempre presente, algum risco para a comunidade. O autor defende que na essência da comunidade encontra-se a obrigatoriedade das relações entre os sujeitos em nome do conjunto que a constitui, ou seja, na comunidade existe o processo de supressão do indivíduo na tentativa de manter uma autoconservação que considera todos seus participantes iguais. Para Esposito é impossível pensar uma comunidade calcada na obrigatoriedade das relações, pois a obrigatoriedade esvazia e torna deficitária a relação entre “eu” e o “outro” em um processo de assujeitamento em prol da comunidade.

Por outro e dialético lado, a imunização necessária a sobrevivência da comunidade, na quebra e desobrigação das relações, pode superar e subverter a função de sobrevivência e como uma doença autoimune, pôr em risco tanto a vida quanto a própria comunidade. A este sentido paradigmático da imunização Esposito chama de “enigma da biopolítica”. Mas o que da densa discussão do autor nos inspira quando discorremos sobre a videodança?

Se estamos assumindo que os procedimentos de criação em videodança instauram um princípio de contaminações (tecnológicas, corporais e argumentativas), estamos concordando que metaforicamente não estamos imunes. Se somos corpos de relações e de contágio, estaríamos assumindo a postura de pressupor algum risco a nossa própria existência/sobrevivência videodançante? Próximos de uma resposta conclusivamente provisória ou temporariamente conclusiva, retomaremos o termo “viral”, que de antemão, não define a videodança, antes, nos inspira enquanto termo colável ao corpo.

Viral é um termo adotado frente ao fenômeno que se designa à partir da proliferação de conteúdos divulgados e compartilhados por um grande número de pessoas usuárias de blogs e redes sociais na internet. Todo tipo de informação, de comportamento ou de imagem pode se tornar um “meme” e ser replicado ganhando grande repercussão na web, relacionando a palavra vírus ao comportamento desses conteúdos que se propagam sem controle algum, de modo que qualquer usuário da rede “www” pode ser contaminado pelas informações que lá circulam e contaminador no momento em que replicam (compartilham) tais conteúdos. Nesse sentido, viralizar se equipara ao dilúvio de Lévy (2010):

Sem fechamento dinâmico ou estrutural, a Web também não está congelada no tempo. Ela incha, se move e se transforma permanentemente. A World Wide Web é um fluxo. Suas inúmeras fontes, suas turbulências, sua irresistível ascensão oferecem uma surpreendente imagem da inundação de informação contemporânea [...] Para melhor ou pior, esse dilúvio não será seguido por nenhuma vazante. Devemos portanto nos acostumar com essa profusão e desordem. A não ser em caso de catástrofe natural, nenhuma grande reordenação, nenhuma autoridade central nos levará de volta à terra firme nem às paisagens estáveis e bem demarcadas anteriores à inundação (LÉVY, 2010. p.162-163).

Os conteúdos virais, ou seja, aqueles que se propagam indiscriminadamente, podem surgir das mais variadas situações que abrangem conteúdos de humor (normalmente viralizados por seu caráter amador de registro), de brindes e promoções, fotos e até mesmo de acidentes inusitados tendendo a se tornarem a coqueluche das redes sociais.

No Brasil a personagem Inês Brasil e seus bordões “bóra fazê” e “alô, alô graças a Deus” são uma febre na internet e seu sucesso vem de seus vídeos amadores onde a personagem tentava participar do *reality* Big Brother Brasil. Suas tentativas fracassadas repercutiram tanto que hoje Inês Brasil é um ícone do qual a indústria midiática se apropria para propagar seus anúncios, como é o caso da Netflix³⁴ que no ano de 2017 convidou Inês Brasil, Narcisa

³⁴ Netflix é uma provedora global de filmes e séries de televisão via streaming, atualmente com mais de 90 milhões de assinantes. Fundada em 1997 nos Estados Unidos, a empresa surgiu como um serviço de entrega de DVDs pelo correio. A expansão do streaming, disponível nos Estados Unidos a partir de 2007, começou pelo Canadá em 2010. Hoje, mais de 190 países têm acesso à plataforma. Sua primeira websérie original de sucesso foi House of Cards, lançada em 2013. Hoje em dia, a empresa produz centenas de horas de programação original em diferentes países do mundo,

Tamborindeguy e Valesca Popozuda para a divulgação da 4ª temporada da série americana “*Orange is the new black*” criada por Jenji Kohan.

Podemos citar ainda a cantora Gretchen, que através de seus inúmeros casamentos frustrados, seu número de cirurgias plásticas e de suas performances “rebolativas” hoje é considerada a rainha dos memes (figura 14) e circula em infinitos *gifs* nas redes, colando frases e pensamentos contraditórios às imagens da cantora ou com recortes dos vídeos da cantora que em 2012 participou do *reality* “A fazenda” exibido na emissora Record. A atenção à Gretchen e a viralização de sua imagem levou a cantora Katy Perry a convidar Gretchen a participar do “*liryc vídeo*” de seu rit “*SWISH SWISH*” lançado em 2017, com um relato da própria Katy dizendo “*she is amazing, she is iconic, she is the internet!*”.



Figura 19 Google Imagens referentes a busca “Mêmes Gretchen”. Busca realizada em 15/05/2018 às 20h25min.

O fato é que o comportamento viral influencia vários setores perpassando pelo “mercado” de visualizações oferecido pelos sites de armazenamento como o YouTube, que através de anúncios, podem gerar renda tanto para empresas investidoras quanto para os usuários geradores de conteúdo à partir do número de inscritos, de visualizações e *likes* em seus vídeos e nos seus respectivos canais.

O “viral”, enquanto comportamento e/ou efeito, transita na formulação do conceito corpoviral não no sentido de tornar-se um meme, tampouco de circular livremente por todos espaços que compreendem o ciberespaço. Viral em corpoviral está na relação de contágio entre os corpos dos sujeitos envolvidos em processos de criações tecnológicas que se destinam a habitar o ciberespaço. Corpoviral vive no contágio entre corpos e meio (ciberespaço) na exposição do

querendo aprimorar-se nas aplicações e em novas programações. Os planos foram apresentados no Mobile World Congress em Barcelona, Espanha.

corpo a propostas que ofereçam a ele vivenciar seu meio, seus aparatos e as suas possíveis virtualidades, sejam elas transfiguradas em outros corpos mesmos de si, seja transformadas em avatares, gráficos, tipos, sons, etc.

Corpoviral não é um corpo agente da arte enquanto produto que busca viralizar na rede, antes, busca ser próprio vírus dos argumentos que se erguem em seus propósitos. Este engajamento teórico se articula com a prática naquilo que visualizamos como essencial nos estudos de caso observados. Nos procedimentos de Gustavo Gelmini, corpoviral são todos os corpos engajados nas suas propostas e argumentos. Corpoviral é o corpo que relaciona os afetos entre bailarino e proposição até torná-los movimento. No processo criativo de Gustavo, corpoviral é dar-se à experiência de contaminar-se com as tecnologias no ato coreográfico. Em nosso experimento, corpoviral é reconhecer no universo das imagens uma potência para criar videodança, entrecruzando a pintura de artistas de tempos e contextos distintos como investigação de qualidades de movimento.

Não estamos imunes de não sermos considerados dança, pois não cabemos no entendimento de dança expressiva e não dispomos nenhuma fórmula tradutória, tampouco de um discurso confessional. Com a mesma força, não abrimos mão de qualquer expressividade, apenas reconhecemos que não partimos dela como pressuposto. Não queremos estar imunes, queremos nos contaminar “com e através” das relações que a dança contemporânea atrelada a tecnologia nos possibilitam. Estamos dispostos a transitar na projeção da “sala branca” e da “caixa preta”, na rua, no prédio em ruína, no monumento esquecido, no ciberespaço, na rede, no computador de mesa, no palco ou no seu *smartphone*, contaminados e contaminantes, contagiosos.

Nesse movimento, minha ideia é insistir no princípio de contaminação pertinente a videodança e futuramente desdobrá-lo em um conceito Corpoviral, por esse motivo julgo ser essencial buscar um termo que seja primeiro inerente ao corpo e posteriormente beba de aspectos do meio no qual irá se inserir. É a partir dos campos biológicos (contaminação), do ciberespaço (virtual), da comunicação (corpomídia), da arte (incorporais) e da dança (dança contemporânea e processos de colaboração) que entrego a parte conceitual destes procedimentos de criação que revelaram estratégias híbridas com ênfase no corpo e em suas relações tecnológicas.

7 CONSIDERAÇÕES TEMPORARIAMENTE FINAIS

A aventura de lançar-me ao infinito dos procedimentos de criação, do outro e meu mesmo, me inspira em algo do ser/fazer do corpo, do fazer coreográfico em sua faceta videocoreográfica e vem provocando em mim, desdobramentos e inquietações tanto na prática acadêmica quanto nos projetos artísticos com os quais me envolvo. Certamente entendo a incessante aproximação entre essas duas práticas, no entanto, esta pesquisa me mostra que embora aproximadas, as práticas, os modos de operar em cada uma preservam algumas preciosidades nas quais tenho me aventurado em desvendar. Por outro lado não passam despercebidas por mim as dificuldades que a pesquisa em artes encontra, principalmente diante dos golpes aos quais nosso país tem sido acometido. A dificuldade no campo da prática artística, que, aliás, sempre esteve jogada aos restos, encontra-se agora sujeitada ao patamar dos acessórios e enfeites dispensáveis a sociedade, à educação e à cultura.

Do ponto de vista metodológico desta pesquisa, acredito que o olhar para o trabalho/pesquisa/obra do outro me parece essencial neste momento, tanto para a prática artística quanto para a pesquisa acadêmica. Digo isso apoiado no discurso de Mosé (2011) inspirado em Schopenhauer sobre a questão da genialidade em olhar para fora, olhar para o outro, e neste caso para os processos criativos do outro como práticas emancipatórias. Este olhar para outro, contemplativo, crítico, analítico e contextualizado imprime em mim um movimento constante, que se relaciona com uma contaminação, um modo de “desumbigar-se” que atravessa a minha maneira de perceber o outro, e, percebendo o outro alimento também aquilo que dele mora em mim. Este corpo, que tem escrito estas palavras até aqui, transita linguagem e intuição, movido pelas paixões com as quais os artistas deixam escorrer a fala de seus procedimentos de criação. Esta paixão se relaciona ainda com as maneiras como os artistas tratam a arte-tecnologia e o “futuro da arte enquanto instrumento de emancipação, enquanto ferramenta política para a liberação das subjetividades” (BOURRIAUD, 2009. p.109).

A partir da fala de Gustavo Gelmini e da descrição do experimento “Alegoria do Veado Ferido”, foi possível perceber que essenciais aos procedimentos de criação são as contaminações entre os corpos dos sujeitos envolvidos. Em um sentido poético, a contaminação foi apresentada no âmbito argumentativo e

propositivo em relação às tecnologias, considerando o corpo em sua experiência relacional em seu propósito de virtualização. Bernard (2016) nos esclarece pelo aspecto da experiência corporal:

[...] sentido que não é dado pela consciência, mas adere a própria vida do corpo em suas manifestações sensíveis e motoras. O corpo, no sujeito normal, não é apenas mobilizável pelas situações reais que o atraem a elas, ele pode desviar-se do mundo, prestar-se a experiências e, mais geralmente, situar-se no virtual. Em suma, seu corpo está “aberto” ao novo, ao possível, quer dizer ao espaço e ao tempo: ele os “habita”, portanto, em vez de nele estar incluso ou trancado (BERNARD, 2016. p.96).

Sobre os entendimentos dos bailarinos e de sua maior ou menor consciência quanto aos aspectos da virtualização dos corpos, percebemos que esta preocupação ou elaboração diz respeito mais aos diretores e editores da videodança do que aos bailarinos de fato. No entanto, algo muda na perspectiva do bailarino:

Então eu acho que tem uma preocupação que é um corpo pra videodança, claro, que se preocupa em seguir um roteiro coreográfico que é pensado fora da câmera, mas que também trás essa intenção de compartilhar esses movimentos, essas intenções e qualidades pra um lugar outro que não é só dessa tridimensionalidade física, acho que essa intenção de virtualizar muda esse plano de fundo. Eu acho que esse é um dos pontos mais fortes da dramaturgia pensada pra uma videodança, eu acho que isso é uma das forças dessa área de produção. No meu caso modificou muito em como eu me relaciono com o meu corpo. Isso porque eu vou ser uma das pessoas que vai fruir essa videodança depois que ela for feita. Então eu penso muito nesse transito de sensações e memórias musculares que iam sendo evocadas, porque ao mesmo tempo em que eu dançava o roteiro coreográfico, não necessariamente racionalizando, mas era uma sensação de que aquilo ia ser reaccessado em um tempo a curto, médio ou longo prazo e me leva a pensar o corpo pra além daquilo que eu conseguia pensar tradicionalmente. Fazer esse trabalho me possibilitou pensar um pouco desse procedimento coreográfico de uma maneira diferente porque o estado de corpo que eu me coloco inclui esse atravessamento de uma temporalidade que não é definida, da duvida de como as pessoas vão fruir isso. Os atravessamentos fogem muito do controle, não que um dia estivessem, mas esse ar que fica de desconhecido eu acho que é um forte traço da poética da videodança (RESENDE, 2018. Entrevista realizada em maio de 2018).

Em nada essa conclusão deve ser considerada consensual a todos os fazeres em videodança, antes, espero que essa tomada de consciência quanto a esta outra potência do corpo e de sua visualidade virtual despertem ainda mais inquietações e contaminações aos pares que buscam este fazer.

Como indicamos anteriormente, a partir do princípio de contaminação podemos caminhar em direção de um entendimento de danças da não-imunidade, dito isso a partir do paradigma da imunidade apresentado por Esposito (2009). Se a imunidade é algo essencial ao sentido de sobrevivência da vida eximindo o sujeito da relação, a nega no mesmo ponto em que a protege. Aproximamos este conceito da dança a partir de Katz e Greiner (2012) que consideram que algumas danças são imunes de questionamentos e contradições pelo seu caráter confessional e que nesse processo tradutório estariam livres de relações. É nesse sentido e oposto a ele que posicionamos os procedimentos de criação em videodança como danças da não imunidade, pois como aferimos, a base conceitual que propulsiona este fazer está calcada em seu aspecto relacional. Isso diz respeito entre outras coisas, ao fato de que não queremos nos distanciar das outras danças, aquelas com menores níveis de mediações tecnológicas.

A ideia é somar o conceito de contaminação ao seu parente mais próximo: a colaboração, no entanto, destacando que mais cara à videodança é a contaminação tecnológica enquanto ferramenta ou princípio para a criação. Além disso, se parafrasearmos o aspecto da sobrevivência da dança no espaço/tempo perceberemos que mesmo sua natureza efêmera é contestada devido à virtualidade que a materializa. Sendo assim, defendemos a não imunidade em termos de videodança porque não pressupomos o mal da não sobrevivência:

[...] aquilo vai reverberar de alguma maneira indefinida, tu não tem noção de quanto tempo aquilo vai ficar na rede, não te sugere muito de como a pessoa vai fruir, ao contrario de quando tu está em cena ou no palco e tu sente de como é um pouco da energia. Claro que em nenhuma das duas situações isso é obvio, mas na videodança eu mesmo considero ter sido atravessado por uma adrenalina de não saber quem vai assistir, de como as pessoas vão desdobrar esse material em si mesmas (RESENDE, 2018. Entrevista realizada em maio de 2018).

Se pensarmos a dança como gesto, momento, movimento, história irrepitível e efêmera e a videodança como criação de natureza virtualizada, baseada no contágio e na perenidade não-linear do ciberespaço, perceberemos que o mal da dizimação não é algo que nos amedronte porque brincar com tempos, fins e inícios está na base desta prática. Mesmo reconhecendo toda a beleza poética “daquilo da dança” que é efêmero, este estudo conclui-se na possibilidade de dançar corpos e mundos em desdobramentos virtuais, subjetividades relacionais, criando imagens-

mundo em princípios de contaminação e buscando cada vez mais, algo de não alienante sobre o corpo:

Nós compreendemos assim que é ilusório querer alcançar, através de um saber ou de uma técnica qualquer, uma realidade oculta e última do corpo, da qual dependeria nossa felicidade futura; mas que é essencial, em contrapartida, inventar e controlar um modo de cultura que nos apresente uma imagem menos alienável possível deste corpo, que nos permita a expressão livre de todos os corpos em seus desejos e suas ações recíprocas (BERNARD, 2016. p.279).

Este material que esboçou singelas discussões sobre o corpo e sobre o fazer videodança se encerra com votos de que estejamos dispostos a acolher a potência da contaminação.

O corpo não é parede dura.

Nem nossa fronteira o é.

Somos camadas e camadas de energia mais ou menos densas, mais ou menos atuais e que se armam ou desarmam ao sabor de nossa capacidade de acolher/conviver.

8 BIBLIOGRAFIA

- ALVIM, M. B.; ARAÚJO, D. V.; BAPTISTA, C. S.; BARROSO, F. T.; QUEIROZ, K. M. F.; SILVA, T. C. D. D. Corpo, fala e expressão: diálogos entre a Gestalt-terapia e a filosofia de Merleau-Ponty Body, speech and expression: dialogues between Gestalt therapy and Merleau-Ponty. **IGT na Rede**, v. 9, n. 17, 2012.
- AZZI, F. Território Impuro. p.168-180. In: MACHADO, A. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007
- BACON, J.; MIDGELOW, V. Processo de articulações criativas (PAC). **Resumos do Seminário de Pesquisas em Andamento/USP**, v. 3.1, 2015.
- BARONE, L. P. C. **O uso da imagem tecnológica na narrativa cênica contemporânea**. Campinas, SP: [s.n.]. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, 2002.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.
- BERNARD, M. **O corpo**. Trad. Renato Aguiar. 1.ed. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016
- BERTÉ, O. **Dança contempop: corpos, afetos e imagens (mo) vendo-se**. EDUFMS- Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 2015.
- BITTENCOURT, A. **Imagens como acontecimentos: dispositivos do corpo, dispositivos da dança**. Salvador: EDUFBA, 2012.
- BOURRIAUD, N. **Estética Relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.
- BURGESS, J.; GREEN, J. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.
- CANTON, K. **Tempo e memória**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.
- CAUQUELIN, A. **Freqüentar os Incorporais: Contribuição a uma teoria da Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins, 2008.
- COCCHIARALE, F. Primórdio da videoarte no Brasil. p.61-68. In: MACHADO, A. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. Editora Iluminuras Ltda, 2007.
- COESSENS, K. A arte da pesquisa em artes: traçando práxis e reflexão. **ArtResearchJournal**, v1, n.2, p. 1-20, 2014.
- COHEN, R. **Performance como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

- DAMÁSIO, A. **O livro da consciência**: a construção do cérebro consciente. Lisboa: Temas e Debates, 2010.
- DANTAS, M. A pesquisa em dança não deve afastar o pesquisador da experiência da dança: reflexões sobre escolhas metodológicas no âmbito da pesquisa em dança. **Revista da Fundarten**.13/14, janeiro/dezembro, 2007, p. 13-18.
- DUBOIS, P. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 1993.
- ECO, U. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- ESPOSITO, R. **Bíos**: biopolítica e filosofia. Torino: Einaudi, 2004.
- ESPOSITO, R. **Immunitas: protección y negación de la vida**. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.
- ESPOSITO, R. **Bios**: biopolítica e filosofia. Lisboa: Edições 70, 2010.
- FABBRINI, R. N. Teatro como campo expandido: a imagem em Gilles Deleuze e Hans-Thies Lehmann. **ArtResearchJournal**, v. 3, n. 1, p. 20-36, 2016.
- FERNANDES, C. Pesquisa somático-performativa: sintonia, sensibilidade, integração. **ArtResearchJournal**, v. 1, n.2, p. 76-95, 2014.
- FINN, J; SOMDAHL-SANDS, K. Mídia, performance e passados presentes: autenticidade na era digital. **Entre-lugar**, v. 5, n. 10, p. 11-22, 2016.
- FORTIN, S.; GOSSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **ArtResearchJournal**, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2014.
- GELMINI, G. **Gustavo Gelmini**: Entrevista concedida a Daniel Aires. Santa Maria/RS, 15 de junho de 2017.
- GODARD, H. Gesto e percepção in **Lições de dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2001.
- HASEMAN, B. Manifesto pela Pesquisa Performativa. In: **Resumos do Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP**, v. 3, 1, 2015.
- KATZ, H.; GREINER, C.. Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo. **Corpo**: Pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.
- KATZ, H.; GREINER, C. **Visualidade e imunização**: o inframince do ver/ouvir a dança. CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA, São Paulo. 2012.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh**: the embodied mind and its challenge to western thought. New York: Basic Books, 1999.

- LAUNAY, I. **Une fabrique de la mémoire en danse contemporaine ou l'art de citer**. In: texto de la conférence donnée au SESC, Biennale de danse contemporaine de Santos (Brésil). 2009.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LÉVY, P. **¿Qué es lo virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LUDKE, J. **CORPOS QUE VIDEODANÇAM: UM CONVITE AO LOOPING**. 2015. Dissertação (Mestrado em PPGAC) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientador: Suzane Weber da Silva.
- MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.
- O'REILLY, M. **Vidéo-danse: exploration de l'hybridité**. Dissertação de Mestrado (*maîtrise en communication*). Université du québec à montréal, 2011.
- PAVIS, P. **A análise dos espetáculos**. 2ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- PAVIS, P. **A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- PELBART, P. P. **Vida Capital - Ensaio de Biopolítica**. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- PRADO, G. **Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. Apresentação Arlindo Machado e Julio Plaza. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- REGO, I. S.; PIMENTEL, L. Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue. **Cena**, n. 14. Porto Alegre, 2013.
- RESENDE, F. **Fellipe Santos Resende: Entrevista concedida a Daniel Aires**. Porto Alegre/RS, 01 de maio de 2018.
- ROCHA, T. **O que é dança contemporânea?: uma aprendizagem e um livro de prazeres**. Salvador: Conexões Criativas, 2016.
- SANTANA, I. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. In: **Dança em Foco v.1: dança e tecnologia / curadores: Paulo Caldas e Leonel Brum; tradução: Carla Branco... {et al.}**. – Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006
- SANTANA, I. Percepções Contemporâneas. **Corpos Sensíveis na Cultura Digital. REVISPA**. SPA das ARTES DE RECIFE 2011. Recife, p.70 – 75, 2011. Disponível

em http://issuu.com/zoludesign/docs/revispa_2011 Acesso em 19 de Setembro de 2016 às 15:00.

SANTANA, I. Configurações da dança na cultura digital: relatos sobre experimentações e reflexões da dança com mediação tecnológica in: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (Ed.). **Cena, corpo e dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade**. Pão de Rosas, 2012.

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

SIQUEIRA, D. D. C. O. **Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena**. São Paulo: Autores Associados, 2006.

SONTAG, S. **Sobre la fotografia**. 4. ed. Barcelona: Edhasa, 1996.

SPANGHERO, M. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SUQUET, A. O corpo dançante: um laboratório da percepção. **História do corpo: as mutações do olhar: o século XX**. Trad.: Ephraim Ferreira Alves. 2º Ed. Petrópolis: Vozes, p. 509-540, 2008.

TOURINHO, I.; MARTINS, R. Reflexibilidade e pesquisa empírica nos infiltráveis caminhos da cultura visual. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação**. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

WOLFF, Sílvia Susana. Corpo Tecnológico: Sobre as Relações entre Dança, Tecnologia e Videodança. **Cena**, n. 14, 2013.

VIEIRA, J. A. **Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006.

Referências Digitais

HOLANDA, Aurélio Buarque de. Dicionário Aurélio. Disponível em <<https://dicionariodoaurelio.com/>>. Acesso em 15 de março de 2018.

MICHAELIS, Dicionário. Disponível em <michaelis.uol.com.br/>. Acesso em 15 de março de 2018.

Vídeos

Entrevista 630.Especial TV UFBA – Ivani Santana e a Dança Telemática. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yNEE4nnliFU>>. Acesso em 23/10/2016 às 16:10.

(In)TOQue – Dança Telemática. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=f2T4zinfQi4>> Acesso em 23/20/1016 às 18:25.

MOSÉ, Viviane. Palestra no encontro Educação e Participação - Conquistas e Desafios, realizado em Atibaia (SP), em novembro de 2011. Disponível em <<http://www.usinapensamento.com.br/conferencia-estimulo-a-perspectiva-112011/>> Acesso em 09 de setembro de 2017.

VIDEODANÇA . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14324/videodanca>>. Acesso em: 21 de Abr. 2017. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

9 Anexos

Anexo I

Transcrição da entrevista de Gustavo Gelmini realizada em 15 de junho de 2017 às 20:30 via Skype

Eu estou aqui cercado de um arsenal de coisas para gravar a tua fala referente as respostas então eu acredito que vai ser uma conversa tranquila, eu te mandei o roteiro

Eu vi aqui to com ele aberto

...pra tu dares uma olhada, enfim, foi uma orientação da minha orientadora a Mônica

Qual Mônica?

Mônica Dantas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, do Programa de pós-graduação em artes cênicas.

Legal, legal

Eu vou iniciar aqui as gravações mas antes de ir para as questões que eu te enviei eu gostaria que tu me falasse um pouco do teu trabalho TOQUE que estreou em Paris a pouco tempo e que agora está em temporada no Rio, como estão os trabalhos?

Pois é e agora está terminando a exposição lá na OI FUTURO, a Suites para Dança. Você não viu Suítes para Dança né, eu não mandei o link pra você né?

É o mesmo vídeo que está postado no teu site?

Não na verdade o que tem no site é o trailer. Esse aí tá exposto na Oi Futuro. Os dez videodança estão expostos lá no quinto nível da Oi Futuro no Flamengo aqui no Rio. Seria bacana você assistir porque esse trabalho tem muito a ver com o que eu to produzindo agora em termos de videodança, então eu vou mandar pra você um link fechado com senha porque esses videodança não estão expostos na internet ainda porque a gente tá negociando inclusive com a TV parará... Mas aí eu mando pra você com senha pra você ter acesso e ver a produção mais recente de videodança que eu to fazendo. São dez videodança que interagem com a cidade, em *site specific* com a cidade e cada grupo de três videodanças tem uma direção coreográfica com um coreógrafo diferente, Renato Cruz, outro Alex Neoral e outro o Alex Vieira e tem o prelúdio que é uma montagem paralela dos três juntos em um videodança. Então ele abre o videodança, o prelúdio e aí depois tem mais nove, são 46 minutos de videodança . Acho que vai ser bacana pra você ter aí como referência do trabalho que eu faço. O TOQUE na verdade ele surgiu um pouco dessa relação com o Renato Cruz que eu estabeleci a partir do Suítes para Dança e inclusive eu uso um dos planos do Prelúdio eu uso no espetáculo, inclusive, e vem muito

também da relação.. eu fui artista colaborador da Stacatto, do Paulo Caldas você conhece o Paulo Caldas? E o Paulo na pesquisa dele ele tinha uma relação muito forte com o cinema inclusive o primeiro trabalho que eu participei do Paulo foi chamado FILME, eu fiz o registro do espetáculo, *teaser* e comecei a dialogar com ele sobre essa relação entre cinema e dança. Era bacana porque o Paulo tinha muito essa visão do cinema na cena, não necessariamente com projeção, mas como dramaturgia e o TOQUE surgiu um pouco daí também, de trazer a ideia de cinema para a cena, não necessariamente também como projeção, mas eu uso muito a ideia de montagem paralela, de um plano frontal e um plano de trás, enfim, crio uma estrutura de dramaturgia e como eu produzo videodança eu trago isso pra cena. E surgiu desse lugar de diálogo que eu tive com o Renato Cruz, foi super bacana especialmente com a dança urbana e uma coisa que um dos bailarinos do Renato Cruz que eu achei o maior barato foi que ele falou assim: poxa que bacana fazer um videodança no espaço urbano aonde é a inspiração do meu trabalho porque normalmente o que acontece com a dança urbana é uma apropriação do processo deles para o palco e o videodança propiciou a eles realmente se relacionarem com a cidade da maneira que eles criam as coreografias deles, então a relação *site specific* foi muito mais rica desses três coreógrafos, porque era justamente o lugar deles, a cidade é o lugar deles, nesse sentido assim da criação coreográfica. E aí eu fiz o caminho inverso também do Renato para a cena, já debatendo a questão da solidão, do existencialismo que já é uma proposta minha também de concepção sobre a solidão e trouxe o Cyril Hernandez que é um músico francês com quem eu trabalhei Espaço, tempo e Movimento que é aquela projeção no prédio e ele também fez algumas músicas pro Suítes para Dança e o Cyril é muito performático além de um grande músico ele é muito bom em cena, funciona muito em cena, até porque ele é casado com uma coreógrafa, desenvolve trabalhos com ela e tal, então eu pensei, poxa, vou fazer um duo aí desse músico que é bailarino e desse bailarino que tem vontade de dialogar com outras artes e foi super bacana, a gente começou com o processo aqui no centro coreográfico onde eu tenho residência artística, eu e o Renato produzimos durante três meses o solo dele e aí depois o Cyril seguiu se comunicando comigo por Skype onde eu mostrava as gravações pro Cyril e o processo de construção era muito bacana também, eu filmava muito os ensaios e aí o Renato apresentava então algum material, eu assistia, aí eu comecei a editar o material dele assim como eu edito os videodanças, que na verdade com os videodanças eu acabo coreografando a partir do material que ele me fornece, então a edição é a coreografia sabe, quando eu edito a videodança eu re-coreografo o que o coreógrafo ou o que o bailarino me apresenta então eu propunha uma coisa pro Renato, ele fazia, aí eu pagava todo esse material gravado, reeditava isso e mostrava pra ele: e aí vamos por esse caminho? Então o processo audiovisual estava ali o tempo todo e eu troquei muito isso com o Cyril durante todo o processo por Skype e tal, fui um pouco mais dedicado a relação com ele porque não era presencial. E aí quando a gente foi pra França foram dez dias que foi punk, a gente ficava das dez da manhã até as dez da noite para levantar as cenas: dois duos com o Cyril e o Renato, um solo do Cyril, então a gente levantou todas essas cenas apesar de algumas coisas já terem sido trabalhadas mas o presencial é o que fez levantar nesses dez dias. Chegou no último dia eu estava naquele cansaço mental sabe, que você desaba no dia seguinte. Mas funcionou super bem, foi super bacana, foi bem recebido lá e agora a gente tá no SESC aqui, tá caminhando, a gente tá na primeira semana no SESC, recebemos a crítica do globoe amanhã já começa a

segunda semana da temporada. Tô feliz aqui com o processo, tá indo bem. Que pena que você não vem, seria ótimo você assistir.

Nossa, vontade é o que não me falta, mas enfim todo um cronograma apertado do mestrado e as atividades paralelas e aula de dança e seguindo a “função” artista-pesquisador, bailarino-pesquisador é se “virar nos trinta”, mas espero que não faltem oportunidades de eu estar presente em algum espetáculo de vocês.

E aí você me perguntou também pra eu falar a respeito do meu percurso né. Na verdade eu sou formado em cinema e depois que eu fiz cinema eu fiz direção teatral com o grupo que era da Ana Kfourri aqui no rio chamado centro de estudo artístico experimental. Desse centro saíram várias pessoas bacanas da cena teatral do rio de janeiro e eu fiz durante dois anos esse curso com a cia. da Ana, eram os atores da Ana Kfourri que faziam várias aulas e eu me especializei no curso de direção teatral e tinha uma relação muito forte com o movimento, claro a Ana tem essa relação muito forte com o movimento e com a mistura de linguagens. Então eu acabei trazendo um pouco dessa relação cinematográfica pra cena e da cena pro cinema então isso sempre ficou muito orgânico no meu processo. E logo depois coincidentemente eu caí nessa história com o Paulo, eu não era um artista de dança apesar de ter feito o curso com a Ana eu não tinha um envolvimento com dança antes disso, mas o tempo que eu fiquei na Staccato e acabei conhecendo muitos coreógrafos, grandes coreógrafos do Rio. Isso acabou me trazendo uma bagagem de dança que veio, caiu no meu colo, me abraçou, eu abracei eles e foi, entendeu. A partir daí que surge essa relação com a dança que é meio um acaso, que não é, porque já vinha da Ana, dessa relação com o cinema que eu tinha então acabou que é isso, acabei sendo o resultado de “acazos” que foram cruzando o meu percurso, no processo. Não estudei dança, acabo sendo um coreógrafo de imagens mas não sou formado em dança, não fiz mestrado em dança, nada disso, pretendo um dia de repente quem sabe, mas eu não tenho essa formação acadêmica em dança, o que eu aprendi de dança foi no dia a dia nesses dez anos que eu trabalho com dança, o processo foi meio que na prática mesmo.

Tu poderias nos dizer o ano em que essas coisas aconteceram?

Eu comecei a trabalhar na staccato com o Paulo foi em 2007, desde então eu acompanheide todos os espetáculos dele até do Filme ao Fonte, enfim, foram vários espetáculos do Paulo e depois eu comecei a trabalhar muito com projeção em cena, fazendo relação da cena com imagem, mas a videodança foi o que sempre o que me acompanhou, justamente pela parceria com o Paulo, e depois com outros coreógrafos me procurando, e tal, daí eu comecei a inserir um pouco do meu olhar como concepção, de alguns anos pra cá que eu trabalho com uma concepção específica pra videodança a partir do que eu quero dizer também. Então as vezes eu trabalho para a concepção de coreógrafos outras vezes os coreógrafos trabalham pra o que proponho de concepção, como é o caso agora de TOQUE.

Então a relação colaborativa entre vocês é um fator marcante?

Na verdade é sempre colaborativo, tudo que eu faço, na verdade eu não sei trabalhar de forma que não seja colaborativa. Na verdade eu sou muito resistente a processos que não são colaborativos, não consigo fazer, tanto quando me convidam

ou quando eu convido. Eu acho que a coisa se dá no processo colaborativo aí é uma escolha minha. Eu leio muito Grotowski, TOQUE foi muito pautado em Grotowski, eu me identifico muito com isso, é o caminho, é o que eu acredito na arte é o processo colaborativo. As coisas que se cruzam, os acasos que acontecem, apesar de eu ter criado uma concepção o que eu proponho ao Renato e ao Cyril é de eles trazerem verdades deles, coisas que eles acreditam em fazer, não é nada que eu faça assim porque eu quero, você acredita nisso então o que eu posso utilizar disso, o que tem a ver com a concepção, com o discurso e aí a coisa acaba ninguém sabendo quem começou, quem terminou todo mundo faz parte da criação. Na verdade eu gosto de me considerar o artesão do processo, não é nem como o artista, mas o artesão, o síndico da proposta. Na videodança eu sou assim também, o barato de dirigir é isso, é você dirigir um processo onde todo mundo acredite que está criando junto com você, se alguém está fazendo por fazer não faz sentido, eu não curto muito esse lugar. Talvez por isso eu tenha fugido um pouco do cinema tradicional né que é uma coisa muito hierárquica, isso sempre me deixou muito arredio a me envolver com esse tipo de cinema, na verdade eu costumo dizer que encontrei na dança o que eu queria que o cinema fosse, esse processo colaborativo, isso me atrai muito, me estimula muito a criar.

Como você pensa/articula e ou organiza um projeto de videodança e nesse processo onde está o corpo do bailarino?

Na verdade eu meio que nesse percurso prático de aprendizado prático da videodança de errando e acertando muito eu acabei criando uma metodologia para produção de videodança. O corpo do bailarino na verdade eu crio um argumento, por exemplo, o prelúdio, é um argumento simples, são três bailarinos em níveis diferentes de um prédio da cidade e a relação que eles tem nessa cidade, é um argumento simples, eu chego pra eles e falo assim, são três bailarinos sós nessa cidade, em níveis diferentes, um no topo do prédio, um no meio do prédio e outro no chão, então como você se relaciona com essa cidade, a partir daí eles desenvolvem um trabalho de corpo, um processo e me apresentam alguma coisa e eu gravo isso em plano geral, “registro” mesmo assim. Isso vira um roteiro pra mim e eu penso como eu vou trabalhar com isso. E na verdade tudo passa por uma relação que é aquela eterna questão que a gente tem que responder pra todo mundo que me pergunta o que é registro de dança, o que é videodança, isso é uma questão que me persegue o tempo todo. Antes eu nem gostava de responder essa questão porque eu também nem sabia responder ela mas com o tempo eu entendi mais que a relação do videodança é uma relação de, que você tá em intenção sempre com a relação espaço/tempo, ou espaço e/ou tempo, sempre quando você cria relações de espaço que não são relações de espaço comuns de espaço real tátil e relações de tempo, quando você quebra tempos. Por exemplo, tem uma história muito bacana cara, não sei se você assistiu o “duo 1”, que eu fiz com o Paulo Caldas, que é uma câmera plano sequência que fica girando em torno deles o tempo todo, a proposta do duo 1 foi o seguinte: eu e o Paulo a gente pensou assim, cara vamos fazer um videodança que a câmera é coreografada o tempo todo com dois bailarinos e não pode cortar, é um coreografia, então é um plano sequência pra cinema e uma coreografia pra dança, coreografia contínua, então a gente fez, ensaiou durante dois meses com a câmera se relaciona com os bailarinos ao ponto de eu virar mais um bailarino nesse duo eu sabia os movimentos deles e eles os meus, tá beleza, até aí isso já seria uma ideia incrível super bacana de fazer. Ai quando eu sentei pra editar e o Paulo nesse caso ele dirigiu comigo, veio editar comigo, aí ele disse “poxa essa

perna da Paula não tá levantando rápido como eu queria”, daí eu disse: pô mas dá pra levantar rápido, a gente pode acelerar aqui no videodança, então a gente reconstruiu a coreografia no vídeo com a velocidade que ele queria que os bailarinos tivessem na realidade, então ficou a coreografia que ele pensou inicialmente. Então foi super bacana construir esse processo, re-coreografar esse processo, e a partir daí que eu comecei a pensar assim, poxa eu tenho uma ferramenta em que eu posso realmente re-coreografar tempo e re-coreografar espaço, e é isso que fica na cabeça o tempo todo, cê não ter relação de tempo/espaço se afasta um pouco do que é o videodança, agora, eu não gosto muito de ter regras, tem registros de dança que são belíssimos são videodança também, assim como videoclipes as vezes que cê pega, sei lá você pega um videoclipe do R.E.M que é fantástico né, são lindos, super bem pensados, conceituais, mas tem clipes assim do Pearl Jam que são registros de shows muito bem pensados e que são videoclipes também, então essas regras são um pouco delicadas de delimitar. Onde é que eu estava mesmo, me perdi...

Tu falavas do Prelúdio....

Então, e aí você tem, do roteiro coreográfico, você filma a coreografia do bailarino, eu filmei a coreografia em registro geral e a partir daí eu penso como estabelecer essa relação tanto na maneira de filmar quanto como eu vou editar depois disso entendeu e aí é uma forma de re-coreografar a coreografia a partir do roteiro, que não é um roteiro de papel assim que você lê o roteiro, o roteiro é um vídeo assim, é o meu iPad com a coreografia em plano geral ali, é isso.

Então esse... é muito simultâneo esse “lugar” do corpo né? Me parece que tu tens uma motivação primeiro, convida as pessoas e a partir daí começa a estabelecer as relações que tu queres que são relações espaço-temporais...

É, é muito simultâneo. Eu dou um argumento e eles me dão um roteiro e com o roteiro eu recrio uma gravação e essa gravação depois passa por uma edição que é uma outra criação e aí a música só vem lá no fim depois, a música nem participa no início para não ditar essa relação com o corpo, não ditar tempo, na verdade a música entra depois, depois que esse espaço e esse tempo já são estabelecidos. A questão do espaço é muito importante também né, a relação do *site specific* de você se relacionar com aquele espaço ali, o espaço vira um personagem mais que a música por si só, a música ela vai entrar depois, como se fosse um verniz. Na verdade o espaço ele também é um fator “influenciante” pra esse argumento. Você vai ver um videodança que é com o Kirikou, que é um bailarino de dança urbana que a gente filmou na pedra do sal, ele é negro, é um bailarino negro, e eu contei a história da pedra do sal pra ele, ele não conhecia que era o lugar de referência da cultura negra na época colonial, e ele ficou super emocionado com isso, aí chegando lá ele viu que tinham paredes de grafite, aí ele viu que tinha essa relação com a cultura afrodescendente aqui e fez toda uma coreografia que era realmente para aquele lugar, sabe, com a emoção daquele lugar, então o espaço foi um fator influenciante para ele desenhar esse roteiro coreográfico dele, e aí na hora de gravar já muda tudo também porque daí ele me apresenta esse material coreográfico que ele tem e aí eu já penso: naquela frase ali que você desenvolveu, a gente faz quem sabe ali no topo da pedra, essa segunda frase você faz aqui no início, já começo a remontar como se fosse um DJ de movimento, a remontar a coreografia dele no espaço. Com o Renato Cruz por exemplo agora no TOQUE também foi um pouco assim, eu trouxe uns textos existencialistas para o Renato,

falei de Schopenhauer, Nietzsche, fui estimulando ele nesse lugar e ele começou a apresentar frases pra mim, frases coreográficas, e aí essas frases eram materiais brutos pra mim, então eu falava assim, você vem com essa frase aqui e aí você começa a inserir essa segunda, aí essa terceira você já contamina com a primeira, aí você começa a construir uma composição de movimentos a partir de frases que ele apresenta ali, aí a coisa começa a criar uma dramaturgia sabe? Mais ou menos assim que se dá... não é muito diferente da videodança, só é mais difícil porque você tem menos controle, quando você bota a coisa na cena, e isso é uma coisa que eu sofro um pouco. Quando vê a cena no teatro é como se fosse um plano sequência né tudo tem que dar certo e você tem que ter um desapego, uma generosidade entender que você tá entregue um pouco à energia do bailarino, daquele momento. E quando você edita alguma coisa, você tem total controle daquele tempo, da relação de ritmo daquela situação, então é um outro lugar de resultado, mas em termos de concepção, de criação é muito parecido na verdade, não vejo tanta diferença assim, é isso, o corpo na verdade é o roteiro, eu encaro o corpo como roteiro.

Depois que tu entrega esse argumento, depois cria o roteiro, tu acabas retornando ao corpo ou a partir de tudo que é fornecido nesse primeiro momento tu vais desdobrando?

Ahh eu vou desdobrando!!! e é um lugar interessante esse porque eu não posso ser muito rígido porque o corpo sofre com essa rigidez, pelo menos eu observo isso na dança contemporânea se você é muito rígido, por mais que a pessoa fale assim: tudo bem eu faço de novo e tal, mas o corpo sente, então as vezes a consciência do cara tá num lugar mas o corpo não, tem questões ali, eu notei que as vezes esse lugar muito rígido no cinema de fazer um plano de filmagem certinho e ter tudo certinho, e o cara faz igual sempre, é uma coisa um pouco ruim pra quem trabalha com dança, pro bailarino, pro coreógrafo. O Paulo Caldas então era muito curioso porque mudava muito na hora da filmagem, eu vinha com aquela rigidez cinematográfica, com o plano de filmagem e tal, chegava na hora mudava tudo cara. Então aí eu pensei assim, cara, eu tenho que criar uma metodologia na qual ele me dá um roteiro coreográfico, ele roteiro existe aqui, é impulsionado por um argumento, mas eu tenho que deixar uma liberdade na hora de gravar pra improvisos sabe, então essa liberdade tem que estar já no plano de filmagem, então sei lá, vai ter uma hora aqui que ele vai desenvolver essa coreografia num espaço, mas essa uma hora aí já tá com uma gordura aí pra um improviso, pra alguma coisa que ele vai descobrir, como um improviso direcionado, entendeu, você dá essa liberdade pro improviso e coloca ela no plano de filmagem entendeu, porque se você for duro, certinho assim, fudeu. Você tem que ser um pouco menos rígido nessa proposta cinematográfica pra deixar livre pra dança se sentir parte daquilo, senão você vira um tecnocrata ali, só ditando as coisas, então faz parte desse processo colaborativo também. Ele existe até na hora de filmar e é importante o bailarino se sentir parte disso assim, sabe, não ser só um outorgado ali no processo, pelo menos pra mim funciona assim, dá certo fazer isso.

Ótimo, fazendo algumas anotação... Existe alguma preparação corporal específica para a tua criação em videodança? Se existe, como seria?

É a mesma coisa do que a preparação pra cena, não muda, é a mesma coisa, é alongamento, enfim, a única coisa que eu procuro, dependendo do videodança é

não repetir tanto porque o corpo vai cansando e aí você perde cadência na hora de editar, você pega o *take* 10, comparado ao *take* 1, não vai dar, não vai rolar entendeu, então é se eu sei que é uma coisa que vai precisar repetir muito, por exemplo se é um plano sequência não precisa repetir muito, é um plano sequência, tá ensaiado vai repetir no máximo cinco vezes. Se é uma coisa que eu sei que eu vou editar e tal eu tento usar o máximo de câmeras possível pra ter que fazer o menos *takes*, na verdade repetir no máximo cinco vezes, na sexta a coisa já não acontece mais, já é outra coisa. Então o cuidado com o corpo que eu tenho além da preparação que é comum ao processo de preparação para um espetáculo também é ter cuidado pra não deixar o bailarino exausto e isso é uma coisa que acontece muito no cinema repete muito né, repete, repete, você acaba esquecendo que tem um corpo ali que cansa, que vai se desgastar, que vai perder cadência, então eu procuro ter esse cuidado com o bailarino e na verdade o lugar do diretor de fotografia no videodança é muito importante assim, antes eu fazia a fotografia dos videodança e quando você faz a fotografia você fica muito apegado ao frame, muito apegado com a luz, com o enquadramento e tal, e isso tende à você deixar de lado um pouco esse cuidado com o intérprete, e aí quando você tem um diretor de fotografia você já tem alguém nesse lugar de tomar conta disso com mais cuidado, mais atenção e você já se atenta mais a essa relação do intérprete com a cena, com o desgaste que ele tem, então torna-se fundamental assim, quando eu faço oficina de videodança, eu estabeleço muito bem essa relação de haver um diretor, diretor de fotografia, diretor de movimento que é o coreógrafo e o intérprete, enfim, mas ter essa relação como se o diretor de fotografia fosse o bailarino do diretor, você tem o diretor, o bailarino que é o fotógrafo e tem o diretor de movimento e o bailarino de videodança, o fotógrafo e meio que um bailarino ali, ele tá construindo espaço e tempo como o próprio bailarino, é mais ou menos por aí, penso nessa relação de cuidado com o bailarino e com o corpo.

Vou desdobrar um pouco a pergunta: Como tu és o diretor de uma cia de videodança eu queria saber o que vocês fazem em uma sala de ensaio? Vocês tem um espaço físico onde vocês se reúnem para fazer aula de que? Pra fazer o que?

Na verdade não é muito diferente do processo... na verdade eu dou a sala pro diretor de movimento a partir do argumento que eu crio, ele ensaia com o bailarino, desenvolve o texto corporal com o bailarino e ele me apresenta depois, é isso, não tem muito mistério não. Na verdade eu as vezes nem participo desse momento da criação, nesse caso quando o diretor de movimento e bailarino, pra não ficar muito encima ali num processo que as vezes é muito singular de relação. Por exemplo o TOQUE mesmo, eu fui um pouco coreógrafo do TOQUE com o Renato em uma relação ali muito importante de haver, um momento só eu e ele pra isso acontecer, imagino se tivesse alguém ali observando, esperando na expectativa, interfere um pouco de maneira a não dar liberdade do cara ali de criar sabe, então eu deixo muito o coreógrafo e o bailarino desenvolverem alguma coisa, depois eu vou lá e vejo, olha tá bacana e tal e daí sim, a gente usa e sala, ele mostra pra mim daí eu falo, poxa se puder jogar aqui, ali e tal eu começo com o fotógrafo a gente observa no entorno, monta uma sala grande também pra fazer teste de câmera pra pensar de onde a câmera pode pegar aquele movimento, na verdade o espaço, como diretor de videodança, ele tá muito nesse lugar assim de observar a dança de vários ângulos e de observar como pode utilizar um espaço grande, um espaço pequeno,

não necessariamente no trabalho de preparação corporal, passa mais pelo trabalho do diretor de movimento, é ele quem desenvolve isso.

O TOQUE já foi diferente, o toque já foi um outro lugar assim, eu direcionava o Renato, mas a preparação dele era ele mesmo que fazia, ele que fazia os alongamentos, enfim, ele fazia coisas com o espelho, ficava se vendo, fazendo, aí eu entrava como um editor de movimento, um DJ de movimento, um coreógrafo DJ de movimento, um VD na verdade de imagem, é esse lugar.

Ótimo... É.. Bom eu acho que desse... eu ia pular a pergunta três mas acho que tendo trabalhado dessa maneira no TOQUE, mais diretamente com o bailarino que seria mais diretamente o papel do diretor de movimento como tu falastes. No caso do TOQUE, se tu fosses chamar uma pessoa outra, ou enfim, se tu fosses compartilhar com outros bailarinos, ou fazer uma seleção, algo deste tipo, que características tu achas que esse bailarino, que esse corpo do bailarino deveria ter?

Características... Rapaz, acho que depende do que você quer trabalhar. No TOQUE eu trouxe muito a proposta de dança urbana, a dança urbana especificamente tem um lugar que por vezes não é tão preciso tecnicamente, é uma coisa que cara aprende na rua ali, as vezes ele não respira direito, ou faz movimentos que as vezes fazem mal pra eles, bate com o joelho no chão, eu até uso esse texto assim, tem um texto que eu coloquei no TOQUE que o cara fala assim, “ele ergue o braço, gira em torno do próprio eixo, encosta o joelho no chão e ergue braço novamente”, isso é um texto que eles falam no espetáculo e essa coisa de encostar o joelho no chão tem muito a ver com isso, conversando com os bailarinos de dança urbana da Cia Híbrida que já são mais técnicos e eles falavam que já viram coreografias de rua onde o intérprete caia com o joelho no chão, como um afronto mesmo, pular e cair com o joelho sendo a primeira coisa que encosta no chão, então tem um lugar muito aventureiro na relação da dança urbana, os caras são bem loucos. No caso o que eu trouxe pro TOQUE foi uma verdade no movimento: faz um movimento em que você acredita, o que te imprime esse argumento que eu te trouxe, e muito mais... tem mais a ver com a entrega do cara por si só de se desmascarar do que uma preparação corporal: ahh o bailarino tem que ser assim ou assado sabe, não é muito nesse lugar, agora é claro, tem que ser uma pessoa aberta a absorver esses argumentos entendeu, a querer investigar esses argumentos e querer trazer esses argumentos pro corpo, mas em termos de qualidade corporal, assim: ahh o cara que consegue levantar a perna em determinada altura, na verdade, eu não tenho esse lugar não, viu, não levo pra esse lugar da técnica incrível do bailarino e tal, o Bruno Cezario mesmo que fez o PRELÚDIO ele é um bailarino incrível, ele foi primeiro bailarino do municipal aqui do Rio, dançou em várias cias pelo mundo, mas ele mesmo já trouxe pro discurso dele, quando ele voltou da Europa, esse lugar em que ele tem a técnica, mas de romper um pouco com isso, esse lugar da dança contemporânea de trabalhar seus próprios limites. O Renato Cruz por exemplo, em Toque, dá um giro que o nome é Thomas Flare, por ele ter ficado afastado como intérprete durante todo o tempo que atou como diretor e coreógrafo da Cia Híbrida, foi um processo de preparo físico para ele chegar nesse movimento novamente, mas mesmo esse processo serviu de investigação, porque eu queria compreender essa fragilidade, que ele trabalhasse essa fragilidade e que ele trouxesse essa fragilidade para o texto, não no sentido de se machucar, claro que não, mas essa fragilidade é interessante. Então eu me interessei muito mais por essa identidade do

movimento do que por uma regra, entendeu, as próprias danças urbanas, o bailarino que imprime uma identidade me seduz e é muito mais do que aqueles que fazem todos os movimentos das danças urbanas acrobáticos, não é muito nesses lugares, eu admiro mais aquele que imprime uma identidade própria no corpo, o Renato me admirou por isso, ele tem uma identidade que muito impressa dele, a maneira dele se movimentar, isso me seduziu muito a trabalhar com ele, então passa meio que por aí, o bailarino que tá disposto a um processo colaborativo, que tá disposto a se abrir para troca de argumentos que e que tenha uma identidade que as vezes transpassa pela sua própria fragilidade, pela sua própria insegurança, mas que ele carrega essa identidade no próprio corpo dele sabe, então o próprio Bruno Cezario é isso um pouco, ele rompeu com isso um pouco, com essa coisa do clássico ali, e traz essas questões pro trabalho de dança contemporânea dele, é isso.

Ótimo, vamos nos encaminhando então para a última questão que é: Como você trabalha/articula a questão do corpo físico/material para construir um corpo virtual?

É, isso aí é “a questão” cara, eu adorei essa questão porque é o que eu passo aqui, é tão bom receber uma questão que é o que você passa o tempo todo né, essa é uma pergunta que eu me pergunto o tempo todo. Eu tô fazendo TOQUE agora né e eu adoro trabalhar com o corpo físico ali na cena, tá sendo maravilhoso isso e eu tinha agora, hoje mesmo eu tinha antes de vir pra cá eu passei lá na exposição e fiquei vendo os videodança sendo projetados e tal, achei tão bonito aquilo tudo sendo projetado e o alcance que aquilo tem mas realmente a questão é sempre essa, como você vai... o difícil é isso cara, o quanto realmente você imprime aquela relação de movimento que você tem ali no corpo físico em uma situação virtual, essa é a pergunta que eu me faço o tempo todo: tá imprimindo esse movimento? Tá passando essa relação que você quer. O ESPAÇO, TEMPO MOVIMENTO tinha um pouco disso, eu projetava num prédio e o barato ali era justamente a coisa ser gigante, simples assim, eu queria uma coisa que ficasse gigante no prédio, com o movimento gigante, como que seria a relação desse movimento gigante e aquelas pessoas pequenininhas passando ali, e a partir daí eu trouxe essa coisa da física quântica, da teoria da relatividade, então é um movimento pequeno que começava numa janela que parecia um bailarino real e que quebrava essa janela e ficava gigante, então esse corpo que tá ali gigante, o que que ele imprime mesmo não sendo um corpo físico ali sabe, não é igual, também não é mais, também não sei se é menos ou se é mais, enfim, você articula essas tensões do físico e do virtual, passa um pouco por esse lugar. Tinha um movimento que ele fazia que deixava um rastro do movimento então eu comecei a criar situações para romper um pouco com essa fisicalidade então ele começava pequenininho ali, bem físico ali enganando o público como se tivesse na janela, aí fica gigante, depois ele deixa um rastro, aí depois estabelecia uma relação bacana dos bailarinos olharem para a câmera então parecia que o público passava a ser observado por quem eles observavam, então se invertia um pouco essa relação.. é criar artifícios pra quebrar a fisicalidade e o virtual e quebrar também a relação de público com o observado, o observado passa a ser observador e o público passa a ser observado. E aí muita gente quando via essa relação... isso é o maior barato, eu adorava quando acontecia isso, quando eles olhavam para a câmera o público não gostava, muitas pessoas não gostavam, aqueles caras olhando pra gente... tinha esse incômodo assim sabe, então quando acontecia isso eu gostava, quando rompia aquela parede sabe então eu acho que o tempo todo, como articula é a provocação na verdade, e essa é a provocação como

é que você vai articular esse físico e material ou virtual, essa é a pergunta na verdade. Lá na França no SUÍTES PARA DANÇA os franceses são muito críticos, mas é bom porque eles ficam estimulando o seu pensamento o tempo todo, então eles falavam assim: nossa mas porque que vocês fazem o videodança se o corpo físico é muito mais impressionante, e aí eu também me questionava: é verdade, porque que eu tô fazendo isso, (risos)... eu ficava me questionando, mas é isso, é a pergunta, eu não tenho nem resposta pra isso, essa é a pergunta que me guia o tempo todo eu estava me perguntando isso assistindo os videodança hoje lá na OI FUTUROe caramba cara eu tô aqui vendo a coisa gravada ali mas agora eu tô fazendo um real ali na cena, e aí? Oque que imprime aqui né, aí vem logo esse pensamento assim, porra eu tô fazendo aqui o PRELUDIO e essa coisa vai ficar pra sempre, eterna, o Bruno Cezario por exemplo, o corpo dele agora ta aqui guardado impresso no audiovisual, daqui a cem anos ele vai continuar existindo nesse lugar aqui e eu lembro que eu ia no SESC Copacabana que é um lugar muito forte aqui no Rio e tinha as prateleiras com os registros de dança em VHS, inclusive do Bruno Cezario, do João Saldanha, de vários grandes coreógrafos e as fitas mofam, e por vezes era a única fita VHS que tinha e estava ficando estragada já sabe, falei cara, isso vai se perder, não vai ter mais sabe, então tem esse lugar da memória da dança, além dessa relação, entra nesse lugar de, pô eu tô aqui, olha a responsabilidade aqui que você tem de estar deixando pra sempre a identidade do movimento desse bailarino, então essa ideia do pra sempre, sempre vem na minha cabeça quando eu penso em fazer videodança, a responsabilidade que você tem ali de não ser um mero registro, essa ideia de transpor a ideia do físico pro virtual, então é a pergunta essa cara.

Ótimo, ótimo, ótimo. Fico feliz de ter entrado um pouco nesses questionamentos que eu percebo agora que são em comum na verdade e que são também provocação pra nós que trabalhamos com a videodança, já fiquei com vontade de fazer seiscentos e noventa e duas outras questões...

Pode fazer, pode perguntar cara eu também falo pra cacete...

A gente precisa ser um pouco mais direto nesse sentido da pesquisa em si, mas eu fiquei com muita vontade de saber porque nessa questão do eternizar... engraçado porque tu coloca um sentido e um lugar de uma memória desse corpo bailarino e me parece que isso tá bastante ligado mais ao registro de dança talvez do que a criação em videodança. Tô dizendo isso porque também é se eternizar em um campo, com as tuas criações, elas tem essa materialidade outra, essas questões do audiovisual de se manterem, então não sei se é uma pergunta ou se é uma outra motivação, não sei, mas eu percebo isso de generoso com essa tua fala e muito interessante.

É essa palavra generosidade, interessante você ter falado isso porque é uma coisa que eu falava muito com o Paulo Caldas, ele falava muito isso, ele falava que tinha que ter generosidade no processo, a generosidade é o princípio do processo colaborativo. As vezes é o desapego de alguma ideia, desapego de algum espaço que não vai funcionar do jeito que você quer, de um corpo que não vai dar exatamente o que você imagina que ele vai dar, essa generosidade é o guia do processo colaborativo cara, mesmo assim sabe, qualquer processo que eu começo a fazer eu já penso assim ele não vai ser exatamente o que eu quero a cada etapa, qualquer idealização ela é uma falha do meu ego, então já parte desse lugar, o tempo todo eu atirando no meu ego, é a minha generosidade atirando no ego, um

conflito interno, e a generosidade ela é o guia de um processo, na própria criação eu procuro não idealizar tanto, o que me admira é a relação no processo e eu acho que isso vai pra vida mesmo como ser humano, você começa a entender que as relações elas não são regadas à expectativas, e isso na vida mesmo, aqui no bairro, com o vizinho, com as pessoas, quanto mais expectativas você gera, pior assim, sabe, se todos forem generosos a coisa se enriquece, passa por esse lugar de humanidade, tem isso no processo, apesar de eu falar de solidão, mas tem esse lugar sim.

E o registro de dança também tem muito disso, eu fiz muito registro de dança durante um tempo e muitas vezes o registro não é uma coisa que você tem muito dinheiro pra fazer então eu procurava fazer... no francês eles tem a palavra que é *correct*, quando a coisa é honesta, pra fazer o mais honesto possível, não tentar imprimir nada de eloquente artisticamente naquele registro e nada muito de tentar encarecer o registro porque você sabe que não tem dinheiro pra bancar um registro “mega”, mas fazer uma coisa que seja honesta pros caras, entendeu, porque o que eu via aqui de registro de dança era péssimo, dava dó, então passava por esse lugar da generosidade e da responsabilidade que você tem de registrar aquele corpo, tem isso. E aí vem a vontade de criar depois, aí já começa a misturar tudo e a coisa vira o que é, são os acasos.

Bom, acho que era isso para este primeiro contato, agradeço de novo imensamente...

Valeu cara!

...Por tu ter aceitado a participação na pesquisa e fica à vontade para novos contatos e parcerias também. Agora eu vou me dedicar a transcrever toda a tua fala...

Eu vou te passar aqui o Suítes para dança, pra você ver. Que eu acho interessante você assistir o Suítes que você vai ter algum questionamento depois e vou colocar a senhatambém.

Aham, recebido.

Que aí você assiste ele todo... O prelúdio na verdade ele é o estopim pro TOQUE, é isso, mas fica à vontade cara pra perguntar alguma coisa, estou por aqui.

Eu vou te pedir só pra gente fazer um “*print*” pra ficar enquanto registro, tudo bem?

Claro pô.



Obrigado por hoje.

De nada cara, qualquer coisa estou por aqui.

Abraço

Abraço

Anexo II

Transcrição da entrevista de Fellipe Santos Resende realizada em 18 de maio de 2018

Eu gostaria de saber o que tu pensa sobre a tua participação no processo de criação da “Alegoria”, sobre a tua relação do corpo e da imagem, do teu fazer como bailarino nesse processo?

Eu particularmente gostei da proposta. É uma proposta que me desafia no sentido de me tirar do conforto ou do senso comum que eu tinha quanto a noção de presença cênica, porque mesmo quando a dança foi pensada praa essa materialidade da videodança, pra essa outra dimensão, exigia uma postura de estar presente que não é a mesma de estar em um palco italiano ou numa performance na rua. Então eu acho que tem uma preocupação que é um corpo pra videodança, claro, que se preocupa em seguir um roteiro coreográfico que é pensado fora da câmera, mas que também trás essa intenção de compartilhar esses movimentos, essas intenções e qualidades pra um lugar outro que não é só dessa tridimensionalidade física, acho que essa intenção de virtualizar muda esse plano de fundo. Pra mim dançar aquilo com relação a quem coreografo, ao editor que também desempenha o trabalho de coreografar por outro acesso mudou o meu jeito de me movimentar, acho que eu fui atravessado diretamente por esse plano de fundo. A ideia de coreografar ou seguir um roteiro coreográfico mais amplo do que o tradicionalmente entendido como coreografia. A nossa relação com o videomaker também era muito de seguir o roteiro que foi criado e o próprio protocolo ou argumento de coreografia e movimento.

E você acha que tem algum sentido de pensar o corpo tridimensional e a dança como ela é, efêmera, acontecendo no próprio instante em que se materializa, tu achas que perdendo uma dimensão, ou seja, saindo do tridimensional e indo para o bidimensional isso implica em alguma perda para o corpo ou pra sua presença?

Eu não vejo como perda, mas como um outro acesso. Eu acho que ele ganha um outro espaço que antes não era pensado, não era “natural” e eu acho que isso é muito bonito e contribui muito com a poética da videodança porque tu se coloca num estado de corpo diferente do que numa cena ou num palco, ou uma relação direta mais sinestésica mais física direta que tu troca com o espectador e ou com quem está te fruindo. Muda muito porque aquilo vai reverberar de alguma maneira indefinida, tu não tem noção de quanto tempo aquilo vai ficar na rede, não te sugere muito de como a pessoa vai fruir, ao contrario de quando tu está em cena ou no palco e tu sente de como é um pouco da energia. Claro que em nenhuma das duas situações isso é obvio, mas na videodança eu mesmo considero ter sido atravessado por uma adrenalina de não saber quem vai assistir, de como as pessoas vão desdobrar esse material em si mesmas.

O que tu acha sobre essa questão do tempo da dança, da sua duração. O fato de a dança e do gesto serem efêmeros e isso se modifica quando a gente pensa a dança para o ciberespaço... Se tu quiser falar um pouco mais dessa adrenalina de não saber. E daí a gente está operando com um conceito de contaminação, eu acho que tem muito a ver com esse imprevisível, esse imprevisível. A gente pode pensar basicamente, o que já modifica muito, é que essa dança ela não vai ser efêmera. Ela vai acontecer de modos a cada acesso, por esse mesmo motivo ela vai perdendo a sua linearidade, criando outras temporalidades em cada recesso, de visualidades e várias questões do tempo se levantam. Como bailarino a gente pode pensar que quando estamos na cena nós temos uma expectativa, um momento de entrega total e que logo se encerra, isso gera uma grande expectativa, mas também a certeza de um ponto final. Na videodança essa certeza do fim a gente não tem nunca, como tu pensa isso?

Eu acho que esse é um dos pontos mais fortes da dramaturgia pensada pra uma videodança, eu acho que isso é uma das forças dessa área de produção. No meu caso modificou muito em como eu me relaciono com o meu corpo. Isso porque eu vou ser uma das pessoas que vai fruir essa videodança depois que ela for feita. Então eu penso muito nesse transito de sensações e memórias musculares que iam sendo evocadas, porque ao mesmo tempo em que eu dançava o roteiro coreográfico, não necessariamente racionalizando, mas era uma sensação de que aquilo ia ser reacesado em um tempo a curto médio ou longo prazo e me leva a pensar o corpo pra além daquilo que eu conseguia pensar tradicionalmente. Fazer esse trabalho me possibilitou pensar um pouco desse procedimento coreográfico de uma maneira diferente porque o estado de corpo que eu me coloco inclui esse atravessamento de uma temporalidade que não é definida, da duvida de como as pessoas vão fruir isso. Os atravessamentos fogem muito do controle, não que um dia estivessem, mas esse ar que fica de desconhecido eu acho que é um forte traço da poética da videodança.

Anexo III

Relato do participante “videomaker” Luhã Moreira Valença

Para a gravação do vídeodança foi utilizada uma câmera Nikon D5300 com duas lentes - uma Nikkor AF-S 50mm f/1.8G e uma Nikkor AF-P 18-55mm f/3.5-5.6 G DX VR - e um tripé de 1,80 de altura. Como uma das demandas do vídeo era que as imagens tivessem uma profundidade de campo maior (o chamado desfoque), a lente 50mm esteve sempre na sua abertura máxima, f/1.8, para que os bailarinos ficassem em evidência. Sendo assim, foi necessário ajustar a sensibilidade do sensor (ISO) para 100 e a velocidade do obturador da câmera entre 1/2500 a 1/3200, para que a luminosidade das cenas estivesse de acordo com as condições de luz do dia, evitando, assim, imagens com luz em excesso. Todos os ajustes dos equipamentos eram supervisionados por Daniel, que dava um “Ok” caso tudo estivesse de acordo para, então, iniciarmos as gravações de cada cena.

Após as gravações, era hora de editar o material. Para a edição e montagem foi utilizado o programa Adobe Premiere CC 2017. O primeiro passo foi fazer a correção da cor, ou seja, ajustar os tons claros e escuros com a intenção de aumentar o contraste. Feito isso, era hora de começar o tratamento de cor (ou *Color Grading*), com o intuito de dar uma identidade visual mais forte ao vídeo. Como gravamos num campo aberto, decidi que a cor do vídeo seria mais voltada ao laranja, passando uma ideia de “final de tarde”. Contudo, ao ajustar a temperatura de cor e tonalidade, percebi que os tons esverdeados estavam prejudicados, e com isso, aumentei a saturação somente desses tons. Dessa forma, a vegetação “ganhará mais vida”, o que, esteticamente, enriqueceu as cenas.

Ao chegar numa coloração que julguei adequada, apliquei a correção e tratamento em todas as cenas. A partir daí, era hora de montar o vídeo. Cortei os segundos iniciais de todas as cenas e fui montando basendo-me em certos trechos da música.

Uma cena que merece destaque é onde os bailarinos estão divididos em duas duplas e uma dessas duplas “surge” nos pontos vazios da outra. Esta cena foi pedida por Daniel e com o pedido, pedimos para os bailarinos marcarem seus espaços. Na hora da edição, utilizei uma *Máscara* em uma das duplas, criando “buracos” no vídeo de uma, acompanhado de um *Fade In*, fazendo com que uma das duplas surgisse nos pontos vazios da outra.

Com um esboço finalizado, enviei para o Daniel que considerou um pouco curto e pediu mais alguns segundos para assim usar toda a música no vídeo. Após as adições de cenas, o vídeo estava finalizado. No total foram necessárias quase 16 horas para a edição e montagem.

10 Apêndices

APÊNDICE I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Gustavo Gelmini foi convidado(a) como artista colaborador voluntário a participar da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”. Esta pesquisa tem como objetivo compreender quais estratégias de criação em dança com mediação tecnológica podem nos auxiliar a compreender o corpo no espaço virtual.

Sua participação não terá custo algum, nem receberá qualquer vantagem financeira. O colaborador terá o esclarecimento sobre o assunto 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.

O material coletado em áudio através da(s) entrevista(s) bem como a áudio-transcrição da(s) mesma(s) 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.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida ao participante. 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.

Eu, Gustavo Marques Gelmini, portador do documento de identidade 12847377-4 IFP-RJ, fui informado dos objetivos da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que, a qualquer momento, poderei

solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo participar da pesquisa. Autorizo o uso das informações fornecidas no decorrer da pesquisa sejam publicadas para fins acadêmicos. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Porto Alegre, 15 de junho de 2017.

Gustavo Marques Gelmini



Nome

Assinatura do Participante

Daniel Silva Aires



Nome

Assinatura do Pesquisador

Mônica Fagundes Dantas



Nome

Assinatura do Orientador

Nome do pesquisador responsável: Daniel Aires

Telefone: (55) 99932-3041 E-mail: daniel_airess@hotmail.com

Orientadora da pesquisa: Prof.^a Dra. Mônica Dantas

E-mail: modantas67@gmail.com

APÊNDICE II

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Fellipe Santos Resende foi convidado(a) como artista colaborador voluntário a participar da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”. Esta pesquisa tem como objetivo compreender quais estratégias de criação em dança com mediação tecnológica podem nos auxiliar a compreender o corpo no espaço virtual.

Sua participação não terá custo algum, nem receberá qualquer vantagem financeira. O colaborador terá o esclarecimento sobre o assunto 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.

O material coletado em áudio através da(s) entrevista(s) bem como a áudio-transcrição da(s) mesma(s) 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.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida ao participante. 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.

Eu, Fellipe Santos Resende, portador do documento de identidade 2085100-6 SSP/MT, fui informado dos objetivos da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que, a qualquer momento, poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo participar da pesquisa. Autorizo o uso das informações fornecidas no decorrer da pesquisa sejam publicadas para fins acadêmicos. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Porto Alegre, 10 de fevereiro de 2018.

Fellipe Santos Resende



Nome

Assinatura do Participante

Daniel Silva Aires



Nome

Assinatura do Pesquisador

Mônica Fagundes Dantas



Nome

Assinatura do Orientador

Nome do pesquisador responsável: Daniel Aires

Telefone: (55) 99932-3041 E-mail: daniel_airees@hotmail.com

Orientadora da pesquisa: Prof.^a Dra. Mônica Dantas

E-mail: modantas67@gmail.com

APÊNDICE III

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Luhã Moreira Valença foi convidado(a) como artista colaborador voluntário a participar da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”. Esta pesquisa tem como objetivo compreender quais estratégias de criação em dança com mediação tecnológica podem nos auxiliar a compreender o corpo no espaço virtual.

Sua participação não terá custo algum, nem receberá qualquer vantagem financeira. O colaborador terá o esclarecimento sobre o assunto 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.

O material coletado em áudio através da(s) entrevista(s) bem como a áudio-transcrição da(s) mesma(s) 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.

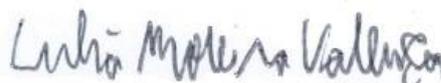
Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida ao participante. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável, bem como, com o Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Eu, Luhã Moreira Valença, portador do documento de identidade 4114136775, fui informado dos objetivos da pesquisa “**CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CORPOS EM PRINCÍPIOS DE CONTAMINAÇÃO**”, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que, a qualquer momento, poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo participar da pesquisa. Autorizo o uso das informações fornecidas no decorrer da pesquisa sejam publicadas para fins acadêmicos. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Porto Alegre, 15 de junho de 2017.

Luhã Moreira Valença



Nome

Assinatura do Participante

Daniel Silva Aires



Nome

Assinatura do Pesquisador

Mônica Fagundes Dantas



Nome

Assinatura do Orientador

Nome do pesquisador responsável: Daniel Aires

Telefone: (55) 99932-3041 E-mail: daniel_airess@hotmail.com

Orientadora da pesquisa: Prof.^a Dra. Mônica Dantas