

# POSSÍVEIS MODOS DE FAZER VIDEODANÇA

CAPÍTULO 3

A criação dos experimentos em videodança descritos aqui objetivou aprofundar as reflexões sobre a colaboração do artista visual com o artista corporal. Os possíveis modos de fazer videodança são apontamentos sobre as diversas relações estabelecidas entre esses profissionais. A explanação sobre dois experimentos realizados — “*Plié fértil*”, com Panmela Tadeu e “Em solo de (des)equilíbrios”, com Luciane Segatto — pontua aspectos desses modos de fazer à luz das formas distintas de colaboração entre os artistas. Com isso, surgiram questões relacionadas com autoria e a noção de espaço e tempo na linguagem da dança e do audiovisual em referência às características próprias de cada linguagem e como cada profissional lidou com elas, dentre outros aspectos.

A palavra experimento, que, por vezes, denomina as videodanças produzidas durante a pesquisa, dialoga com o intuito de testar as possibilidades de colaboração entre artistas, demonstrando que o processo de criação não tem caminhos preestabelecidos a ser seguidos. As videodanças são um meio de acrescentar dados à análise proposta aqui. Os experimentos não almejam a condição de produção que legitima um só modo de fazer, mas aparecem na pesquisa como prática que dialoga com o referencial teórico abordado. Essas experiências práticas se relacionam com minha vivência pessoal e profissional, assim como com a motivação de iniciar a pesquisa aqui referida.

O levantamento bibliográfico de estudos sobre videodança, que antecedeu a criação dos experimentos, não só ampliou meu repertório sobre essa linguagem, mas também permitiu à minha prática dialogar com aspectos que me instigaram a percorrer o campo artístico da videodança, da dança e do audiovisual.

Para dar início aos experimentos, foram delimitados os agentes para os quais propus a realização das videodanças. Durante minha atuação profissional, tive contato com artistas corporais que usam técnicas variadas: dança contemporânea, dança de salão, *hip-hop* e outros. Para me situar nos dois experimentos segundo um ponto de vista específico, decidi convidar profissionais atuantes em um mesmo tipo de prática artística sobre a qual eu teria propriedade de discorrer. Desse modo, estabeleci que os artistas convidados seriam integrantes da Uai Q Dança Cia., de Uberlândia. Assim, eu poderia obter uma base em comum que facilitasse a análise dos experimentos.

As integrantes da companhia para as quais propus a realização dos experimentos foram Panmela Tadeu e Luciane Segatto. Ambas, além de serem consideradas por mim como profissionais instigantes da dança, encontravam-se em momentos específicos que propiciaram a criação conjunta das videodanças. No caso de Panmela Tadeu, o momento ao qual me refiro foi quando frequentamos as aulas na mesma disciplina do mestrado em Artes;

daí surgiu a possibilidade de criarmos juntas. No caso de Luciane Segatto, tal momento se refere ao convite que ela me fez para dirigir um trabalho cênico solo para ela, em um processo criativo que, após a finalização, reverberou-se na criação da videodança.

Panmela faz parte da Uai Q Dança Cia., onde trabalhamos juntas por mais de quatro anos, desenvolvendo produções em dança contemporânea e performances. Luciane atuou na Uai Q Dança Cia. de 2005 a 2009, quando se mudou para Belo Horizonte, desvinculando-se dessa companhia; porém, participou de apresentações pontuais do grupo mediante convite, como no espetáculo *SEM*, que estreou em 2006 e no qual atuamos juntas. *SEM* foi reapresentado em Salvador (BA) em novembro de 2013 (Figura 30).

A cada profissional fiz uma proposta diferente de experimento, definindo a área de atuação de cada uma no processo de criação. Em um experimento, eu atuaria como artista visual, que pensaria nos aspectos do vídeo, da captação e da edição; em outro, como artista corporal, determinando como seria a movimentação a fim de construir um discurso corporal para o vídeo. Ao abordar cada experimento, exponho questões que se relacionam especificamente com cada processo de criação, pois existem aspectos singulares que promoveram reflexões não aplicáveis a ambos. Por exemplo, a discussão sobre autoria surgiu no experimento com Panmela; no experimento com Luciane, veio a



FIGURA 30 - Intérpretes da companhia Uai Q Dança Cia. Clara Couto e Luciane Segatto em apresentação do espetáculo *SEM — um colóquio sobre a saudade* na 5ª Jornada de Dança da Bahia — Espaço Xisto, Salvador, 2013; fotografia: Paulo César Lima . Fonte: JORNADA DE DANÇA, 2013. Disponível em: <<http://www.jornadadedanca.com.br/p/fotos.html>>. Acesso em: 8 dez. 2013.

necessidade de intercâmbio de conhecimentos de cada linguagem específica entre os profissionais, bem como a interação do corpo com a câmera.

Após apresentar cada experimento, exponho indicadores de análise aplicados a ambos, atentando-me à utilização de recursos tecnológicos e à definição do contexto sonoro e do contexto espacial/temporal, os quais incitam à reflexão sobre a relação entre artista corporal e artista visual e os possíveis modos de fazer videodança.



### 3.1 - Experimento “Plié fértil”



FIGURA 31 – Frame da videodança “Plié fértil”, experimento feito com a artista corporal Panmela Tadeu, 2013 – disponível na mídia em anexo e no endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=R7hFoKd-MqQ>. Fonte: meu acervo

Como primeiro experimento videocoreográfico, “*Plié fértil*” surgiu na disciplina Estudos para Arranjo no Espaço Real<sup>17</sup>, como proposta de unir a parte prática da pesquisa aqui referida aos estudos desenvolvidos nas aulas, das quais também Panmela participou como discente. A proposta era que a artista convidada elaborasse a concepção artística, dirigindo todos os aspectos que envolvem a construção de uma videodança. No experimento “*Plié fértil*”, eu lidava com os aspectos visuais como artista visual, respondendo aos estímulos direcionados pela artista corporal, Panmela Tadeu.

Na elaboração inicial dessa videodança, o Museu Universitário de Arte (MUnA)<sup>18</sup> surgiu como possibilidade de espaço para captar as imagens, porque dialoga com algumas referências de vídeo que Panmela trazia à concepção do trabalho; como o filme *Step up 4* (Figura 32), no qual uma cena de *flash mob*<sup>19</sup> exhibe as paredes de uma galeria de arte onde os bailarinos se camuflam nos trabalhos artísticos expostos e depois iniciam sua apresentação cênica.

Ao refletirmos sobre a construção de “*Plié fértil*”, vimos que o espaço do MUnA deixou de dialogar com a concepção artística do experimento, que passou a se direcionar para a dança contemporânea de Uberlândia, objeto da pesquisa de mestrado de Panmela Tadeu. Nesse momento, a relação com o espaço no experimento não se dava entre a instituição museu e

<sup>17</sup> A disciplina Estudos para Arranjo no Espaço Real foi oferecida pela professora Cláudia Maria França no programa de pós-graduação em Artes da Universidade Federal de Uberlândia — 1º semestre de 2013.

<sup>18</sup> O Museu Universitário de Arte (MUnA), criado em 1975, é um órgão complementar do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, coordenado pelo curso de Artes Visuais. Constituído por espaços expositivos, oficinas de atividades educativas e acervo de obras de arte, documentos históricos e institucionais relativos ao museu, o MUnA tem por finalidade a formação de profissionais e de público para as artes visuais, complementando as atividades de ensino, pesquisa e extensão da UFU (MUSEU UNIVERSITÁRIO DE ARTE/MUnA, 2013).

<sup>19</sup> “O flash mob é uma ação pontual, efêmera e informal que envolve a participação de uma grande quantidade de pessoas em um local público. Dentro desse grupo, é necessário que já exista um núcleo que tenha recebido um aviso prévio, feito sobretudo nas redes sociais.” No caso do filme *Step up 4*, os *flash mobs* são ações com base na dança. (MOLON, 2010, p. 02)



FIGURA 32 – *Frame de Step up 4*, filme de Scott Speer que foi uma referência para a artista corporal Panmela Tadeu ao pensar nas possibilidades presentes entre espaço do museu e dança.

Fonte: SPEER, 2013. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=D3G36pM2NG0>>. Acesso em: 8 dez. 2013.

movimentação, mas traçava um espaço relacional de aproximação e afastamento na edição das imagens captadas no local.

A ideia do experimento partiu de uma frase da pesquisadora Helena Katz<sup>20</sup> presente numa entrevista (Figura 33) onde ela diz que “Não basta o bailarino fazer *pliés*<sup>21</sup> com as pernas. É preciso flexionar também os neurônios”. Essa frase se situa no contexto do Festival de Dança do Triângulo em Uberlândia na década de 1990, que teve Katz como crítica de dança que dialogava com os grupos da cidade.

<sup>20</sup> “Conjugando sua atuação no jornalismo cultural com atividades acadêmicas, é professora no Curso Comunicação das Artes do Corpo e no Programa em Comunicação e Semiótica, na PUC-SP, onde concluiu o doutorado em 1994. Graduiu-se em Filosofia na Faculdade de Filosofia e Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1971) e exerce a função de crítica de dança desde 1977.” (KATZ, 2013, *on-line*).

<sup>21</sup> Do francês *plié*, pliê é a movimentação básica da técnica do balé clássico, que consiste na flexão dos joelhos.



# Helena Katz cobra espaço para reflexão em academias

Jaime Deconto  
Da Redação

A filósofa e teórica da dança, Helena Katz, uma das conferencistas do V Festival de Dança do Triângulo, discute nesta entrevista alguns dos conceitos que norteiam a teoria da dança na atualidade, critica a falta de ousadia nas experiências de festivais de dança e propõe alguns caminhos para a discussão intelectual entre bailarinos, professores da área e realizadores culturais. "Não basta o bailarino fazer plié com as pernas. É preciso flexionar também os neurônios", diz. Crítica de dança há quinze anos, editora de programas de dança da TV e fundadora do Núcleo de Dança de São Paulo, Helena Katz mostra-se sintonizada com o pensamento "avant-garde" em relação à produção da dança no nível internacional e prepara um livro sobre suas reflexões.

**Correio:** O que produz o Núcleo de Dança, inaugurado há quatro anos em São Paulo?

**H.K.:** O Núcleo de Dança reúne hoje 30 pesquisadores. Temos quatro grupos de pesquisa caminhando. Recebemos propostas de pessoas de vários estados, inclusive Minas Gerais, que querem formar grupos de estudo sobre a dança. Hoje pesquisamos "Modernidade", "Romantismo", "Introdução à Técnica da Dança Clássica em São Paulo" e uma pesquisa sobre a origem do movimento, na Grécia. Iniciamos neste semestre uma quinta linha de pesquisa sobre os grandes tratados de dança. Começamos com Arbeau e agora estamos estudando Noverre. Os interesses dos pesquisadores são os mais variados. É como se fosse um curso de pós-graduação. Lemos, escrevemos e mantemos discussões teóricas sobre variados assuntos.

**Correio:** Qual é a discussão mais atual dentro do arcabouço teórico da dança e que mobiliza os pensadores da arte?

**H.K.:** Para começar, no Brasil, nós não temos o hábito de utilizar a terminologia de "pós-moderno",

para nos referirmos a "dança contemporânea". Fazemos o contrário do resto do mundo, que usa a terminologia desde o final dos anos 80. A má colocação dessa discussão em torno do moderno e contemporâneo no Brasil se dá em função da falta de informação. As academias não estimulam as discussões filosóficas, antropológicas e sociais que estão relacionadas à dança. Ninguém tem o hábito de pensar que não basta fazer plié. Precisa fazer plié também com os neurônios. É

**"Não basta o bailarino fazer plié com as pernas. É preciso flexionar também os neurônios."**

preciso colocarmos um espaço para a reflexão dentro das academias, no espaço do exercício meramente técnico.

**Correio:** E por que as academias não se preocupam com esse aspecto?

**H.K.:** É uma questão cultural, antiga. As academias são particulares, são negócios, e como negócios têm que dar certo rapidamente e para que isso aconteça não precisa pensar. É só esticar a perna, de acordo com a mentalidade dos donos de academia. É o negócio deles e eles não têm, por outro lado, que estar envolvidos com a questão educacional. Acredito que essa seja uma tarefa do governo. Seria preciso legislar e colocar um currículo obrigatório nas academias. As escolas de dança tinham que ter critérios para serem abertas e que isso envolvesse uma discussão global sobre o processo de educação.

Deveria ser tão importante esticar o pé quanto esticar a reflexão. Quando se levanta a perna sabendo porque se faz isso,

então você levanta a perna com mais qualidade.

**Correio:** Essas suas idéias farão parte do livro que você está preparando?

**H.K.:** Sim, pretendo reunir minhas reflexões e registrá-las no livro, algo para daqui a uns dois anos. Pretendo trazer para a dança as discussões teóricas que estão presentes em todas as outras artes.

**Correio:** Teoricamente, como se situa a discussão sobre a modernidade e a pós-modernidade na dança, uma vez que essa é uma das discussões mais atuais sobre o assunto?

**H.K.:** A dança moderna se situa em dois locais de origem: Estados Unidos e Alemanha. São movimentos diferentes onde em cada um dos lugares, a dança moderna vai ter uma cara. O que há de comum entre essas duas raízes é que ambas se preocupam em estruturar princípios de organização para o corpo diferentes dos princípios do balé, centrados na verticalidade e que não serão transplantadas para a dança moderna. Na Alemanha, as propostas vão ser de estudo do movimento ligado à sociedade. Nos Estados Unidos, será o movimento ligado ao homem. O que se busca são novas maneiras de visualidade para o corpo dentro de uma ampliação da linguagem.

**Correio:** E onde se situa a pós-modernidade na dança?

**H.K.:** A partir dos anos 60, nos Estados Unidos, alguns coreógrafos se juntam a artistas plásticos e músicos e começam a produzir um trabalho traduzido em obras cuja tônica é uma não hierarquia entre a dança e as outras linguagens.

A pós-modernidade não é um movimento que começa quando a modernidade morre. A pós-modernidade não morreu. A pós-

modernidade é um dos frutos desse final de século confuso, onde essa confusão é trazida sem hierarquia para dentro da arte. Na

**"A pós-modernidade não é um movimento que começa quando a modernidade morre. A modernidade não morreu."**

verdade não há um limite preciso se o que estamos vendo é mais teatro, mais show ou performance. Essa é uma das tônicas da pós-modernidade, que o Brasil insiste em chamar de contemporâneo.

**Correio:** Para entender essa dimensão simbólica, é preciso então estar aberto?

**H.K.:** Um dos maiores impedimentos para que arte seja realmente entendida e exista na sociedade é a visão antropocêntrica que opera em nossas cabeças. Os objetos têm existência, independente de nós. Eu goste ou não goste de música de Pierre Boulet, ela existe antes, durante e depois de eu não gostar. Tenho que permitir que essa música se torne informação para mim e eu não posso classificá-la a partir do meu gosto.

O meu gosto é viciado, é cultural, é condicionado, injusto e pobre. Principalmente isso. Se eu reconheço as coisas somente a partir do meu gosto, só vou conseguir reconhecer as mesmas coisas sempre. Se eu abro os poros e tiro o gosto como filtro eu vou conseguir ver tudo

como informação, sem classificá-la como boa ou ruim. Se eu consigo isso, tenho mais informações e com isso eu amplio o meu gosto e saio do senso comum.

FIGURA 33 – Reprodução de entrevista de Helena Katz de onde foi retirada a frase que direciona o experimento com Panmela Tadeu; a entrevista foi dada a Jaime Deconto e publicada no jornal *Correio de Uberlândia*, em 1991. Fonte: acervo de Panmela Tadeu

A frase inspirou Panmela Tadeu a configurar uma videodança que enfocasse os três momentos históricos da dança em Uberlândia: década de 1990 — tempos de festival do Triângulo; anos 2000 — quando a dança foi influenciada por pesquisadores que estiveram presentes no festival; e o decênio de 2010. Esses três momentos foram configurados imagetivamente pelo mesmo corpo que se movimenta em formas diferentes e em recortes distintos. O corpo é o de Panmela, que atua no experimento como intérprete e na direção do trabalho.

Como integrante da Uai Q Dança Cia., ela se encontra nesse experimento como artista corporal; isto é, como profissional que pensa no corpo em um movimento criado para o vídeo e na dança como algo feito para ser configurado como imagem. Suas referências de dança são aspectos que busquei observar, tentando entender os acordos e desacordos entre nós — eu como artista visual, ela como artista corporal — considerando esta proposição: de ela definir e dirigir a videodança.

Por mais que eu aspirasse a manter um olhar sobre questões ligadas somente ao audiovisual, percebo que também foram espontâneas nossas conversas sobre a concepção do trabalho e a construção coreográfica. Criar uma videodança sobre a dança contemporânea de Uberlândia era algo presente na minha história profissional, pois, como artista que se formou e atuou nessa cidade na década passada, fiz — e faço — parte do recorte temático

da pesquisa de Panmela Tadeu. Ainda assim, fiz questionamentos para entender claramente o que ela almejava criar; eram indagações para esclarecer o significado que cada configuração visual indicava. Panmela apontava uma preocupação de como chegar, mediante as imagens, a uma ideia que não fosse óbvia nem que hierarquizasse as danças que expunha. Embora essa intenção pudesse conter certa ironia, cabe dizer que não tinha intenção de sentido pejorativo.

As criações que vivenciamos na Uai Q Dança Cia. sempre foram colaborativas, por mais que a figura da direção estivesse presente na pessoa de Fernanda Bevilaqua<sup>22</sup>; logo, era natural que contribuíssemos para a criação e opinássemos sobre o que criávamos. Dialogar, propor e questionar eram princípios de (con)vivência que dividimos durante anos; eis por que não

<sup>22</sup> Fernanda Bevilaqua é diretora artística da Uai Q Dança Cia. e atua como eutonista, bailarina, coreógrafa, professora de dança clássica e terapeuta corporal certificada pela Escola de Reeducação do Movimento Ivaldo Bertazzo e Método GDS Les Chaînes musculaires et articulaires em Bruxelas (Bélgica). Diretora do Stúdio Uai Q Dança há 22 anos, é graduada em Pedagogia pela União Educacional Minas Gerais e especialista em Arte e Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília.

poderíamos — Panmela e eu — seguir um caminho unilateral nesse experimento. Prova isso, também, nossa interação, em que termos da linguagem do vídeo que surgiam em minhas falas passaram a permear a fala de Panmela, a exemplo de sua expressão “a divisão da imagem”, que aos poucos deu lugar a “o enquadramento”, termo mais técnico. Apresentar-lhe recursos para criar que diferem daqueles que usamos para criar dança — vide o caso do *storyboard*<sup>23</sup> — facilitou nosso diálogo sobre como resolver a edição da videodança. Pensando assim, em “*Plié fértil*”, quais foram as referências de Panmela na concepção de espaço e na linguagem do vídeo?

Mesmo com o convívio constante na Uai Q Dança Cia., a comunicação que estabelecemos sobre o experimento foi intermediada pela tecnologia virtual. Isso ajudou a construir em conjunto o que almejávamos como resultado final. Essa comunicação em ambiente virtual — troca de mensagens e dados via Facebook, *e-mail* etc.<sup>24</sup> — permitiu racionalizar o tempo no processo de interação e produção: embora não pudéssemos nos encontrar presencialmente às vezes, intercambiávamos pontos de vistas e refletíamos sobre o que estávamos construindo sempre que possível via comunicação virtual. Cada uma apresentava experiências diversas para acrescentar à criação.

Nesse sentido, as primeiras conversas sobre o experimento aconteceram no *website* de relacionamentos

Facebook, onde trocamos ideias mesmo antes de Panmela saber o que iria produzir como videodança — embora já considerasse que produziríamos algo juntas. Antes de definir a concepção artística do experimento, ela me apresentou vídeos para dar referências do que explorar, como o da sapateadora Melinda Sullivan, que divide a imagem em três recortes — e que Panmela usou para organizar sua concepção artística.

Ao mostrar o vídeo, recortado na Figura 34 como referência, Panmela deixou claro o que lhe interessava: o recurso visual dos recortes em colunas verticais, e não a elaboração da movimentação ou a concepção do vídeo. A formação de Panmela se iniciou no sapateado, que ela explora em trabalhos solos e como docente. Além de trabalhar na Uai Q Dança, onde desenvolve produções em dança contemporânea, ela é professora, o que talvez

<sup>23</sup> *Storyboard* são desenhos realizados em quadros sequenciais mostrando cada cena de uma produção audiovisual.

<sup>24</sup> Os registros de interação virtual estão disponíveis nos apêndices.



justifique a escolha daquele vídeo como parte de sua vivência em sapateado.

“Agora, dá uma olhadela nesse video-dança, video dança, vídeo de uma dança, uma dança no vídeo... rs Deixo as definições pra vc...” Essa mensagem de Panmela — que faz parte da nossa comunicação em ambiente virtual (Facebook) — fez-me perceber quais são suas referências sobre videodança; também quando me apresentou o videoclipe da música — “Nº 14: Valtari” — junto à mensagem (Figura 35).

Panmela lida diretamente com questões ligadas à dança, mas no experimento “*Plié fértil*” precisou resolvê-las na configuração imagética da tela, e não da apresentação cênica, com que é acostumada e com a qual trabalha com propriedade. Como transformar em imagem uma descrição subjetiva ou a expectativa de outra pessoa? O material de captação de imagens que tínhamos estava de acordo com o que planejamos, mas fazer com que resultasse exatamente naquilo que ela almejava não foi tão fácil quanto imaginávamos. Segui as orientações iniciais de que, como resolução estética, “*Plié fértil*” seria dividido em duas partes: uma com configuração visual da imagem em três recortes verticais; outra com a imagem em três recortes horizontais unidos entre si (Figuras 36 e 37).



FIGURA 34 – *Tap: single ladies*, Melinda Sullivan, 2010; direção e edição: Dante Russo — os recortes do experimento de Panmela em três colunas verticais foram referências que surgiram deste vídeo.

Fonte: SULLIVAN, 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=zdyicxzcyl0>. Acesso em: 8. dez. 2013.



FIGURA 35 – *Frame* do videoclipe de “Nº 14: Valtari”. Música: Sigur Rós. Direção: Christian Larson. Coreografia: Sidi Larbi Cherkaoui. Referência de produção em videodança que a artista Panmela Tadeu compartilhou durante o experimento. Fonte: SIGUR RÓS, 2013. Disponível em: <<http://vimeo.com/53394874>>. Acesso em: 8 dez. 2013.



FIGURA 36 – *Frame* do experimento “*Plié fértil*”, a primeira versão, 2013 — imagem em três recortes verticais da videodança realizado com a artista corporal Panmela Tadeu; disponível na mídia anexada e no endereço <http://www.youtube.com/watch?v=6ir-7ZwH8gs>. Fonte: meu acervo



FIGURA 37 – *Frame* do experimento “*Plié fértil*”, primeira versão, 2013 — imagem em três recortes horizontais unidos entre si. Fonte: meu acervo



De acordo com as primeiras solicitações de Panmela, durante a edição, a movimentação do *plié* — cuja duração era de seis segundos — teria de perdurar de dois minutos a três, para que a finalização de tal movimento acontecesse somente no final do vídeo. Isso obrigou a usar efeitos de edição. Após conversas com Panmela sobre como editar as imagens, percebi que, por mais que buscasse produzir a configuração de imagens que ela descrevia, no processo de edição esse arranjo seria resolvido segundo o meu olhar. Ao mostrar para Panmela a primeira versão da videodança, ela percebeu que não era o que almejava — mesmo eu tendo feito o que havia pedido. Foi preciso que eu entendesse o que ela desejava criar para sabermos sobre o tamanho dos enquadramentos, a distância entre eles, a duração da videodança, dentre outros aspectos visuais.

Visualizar o experimento em sua primeira versão foi importante para que Panmela pudesse saber o que (não) queria. Participamos da exposição coletiva intitulada 32, realizada no SESC de Uberlândia em maio de 2013. Ali, exibimos a primeira versão dessa videodança, o que nos deu distanciamento do trabalho e, assim, percepção do rumo para o qual “*Plié fértil*” tinha de ser direcionado. Nessa versão, decidimos que não haveria trilha sonora. Eis o *release* que Panmela Tadeu escreveu para acompanhar a apresentação da videodança:

3 momentos e 3 dobras. 3 corpos? O *plié* dobra, as articulações dobram, o que tem dentro da cabeça dobra. O que tem dentro da cabeça? Os neurônios! Eles se dobram? Tudo dobra: o corpo, cérebro, cabeça, imagem... eu me dobro. Eles se dobram. Todos vêm se dobrando e se desdobrando. (TADEU, 2013, s.p.).

Ao enviar o *release* à organização da exposição, era necessária ficha técnica do trabalho — com título, autor e duração. Surgia ali uma questão: a autoria — de quem seria? Também ali surgiu uma solução: a coautoria — que atribuímos a nós duas. Refleti se poderíamos distinguir nossa atuação segundo a proposta inicial: eu como artista visual, ela como artista corporal; mas essa solução não daria conta de tudo que houve no processo de criação.

Com efeito, o pesquisador Douglas Rosenberg<sup>25</sup> (NUNES, 2009, s. p.) reivindica a autoria do diretor em consonância com a do coreógrafo; diz ele:

<sup>25</sup> Douglas Rosenberg é editor fundador do *International Journal of Screendance*. “Artista interdisciplinar que trabalha com vídeo, instalações e performance cujo trabalho circula tanto nos EUA quanto internacionalmente em museus, galerias e festivais. É diretor do Dancing for the Camera Festival, realizado no quadro do American Dance Festival. Editor fundador do *International Journal of Screendance*.” (CALDAS; BONITO; LEVY, 2012, p. 310).

[...] talvez não caiba na produção de videodanças a função do diretor como classicamente conhecemos no campo cinematográfico (o artista que assina a obra), mas sim uma codireção composta por duas funções, uma “dupla assinatura” do coreógrafo e do cineasta ou *videomaker*.

Texto da artista Brisa Muñoz (2007, p. 1) aborda a definição da autoria nestes termos: “A pergunta para o 'realizador' é o ponto de conflito (por assim dizer) no momento de sinalizar o autor. Quem é o autor? O coreógrafo, o diretor audiovisual? Ambos? Afirmar um 'coletivo' talvez seja uma boa maneira de fugir do problema, se este o for”. No caso de “*Plié fértil*”, trata-se de um experimento que não faz parte de um coletivo, não é uma produção de companhia ou grupo. É uma realização só de nós duas, logo compartilhar a autoria foi a solução mais plausível.

Também os pesquisadores Beatriz Cerbino e Leandro Mendonça discorrem sobre a autoria. Afirmam que a discussão adensou-se nos últimos cem anos, sobretudo no campo da arte contemporânea, na qual as reflexões abarcam a autoria na videodança à luz desta passagem:

A fronteira entre duas expressões também é um limite claro entre dois espaços autorais que não podem se misturar na ideia clássica de autoria. Muito além do jogo de subjetividades provocado pela existência de um lugar do autor, o que vemos é uma dissolução real

da capacidade de dizer quem é o autor de uma obra. [...] É exatamente no acesso aos meios de criação e na mistura, tanto de referências como de “maneiras de criar” (e aqui a referência é justamente a nova posição ocupada pelo coreógrafo e o diretor de audiovisual na videodança), que surgem não só novos autores, mas também uma nova definição de obra, criatividade e originalidade. (CERBINO; MENDONÇA, 2011, p. 355).

Durante a pesquisa aqui descrita assisti a videodanças que fazem parte de um circuito de exibição internacional, disponível em *websites* específicos<sup>26</sup>. Sempre atraía minha atenção a diversidade de denominações dos profissionais nos créditos. Daí surgiram reflexões sobre a dificuldade de estabelecer autoria em algumas produções contemporâneas, o que Denise Siqueira (2006, p. 68) identifica como resultado de “[...] uma paulatina diminuição da noção de subjetividade, de autoria, ao mesmo tempo em que detecta um predomínio da lógica dos instrumentos empregados, por vezes, considerados co-autores”.

Compartilhar expectativas e dialogar sobre aspectos da imagem foram estratégias que permitiram finalizar o experimento. Enquanto Panmela indicava como o vídeo deveria ser trabalhado,

<sup>26</sup> Alguns *websites*:

<http://www.dancaemfoco.com.br;>

<http://www.perrorabioso.com;>

<http://videodancapesquisa.blogspot.com.br;>

[http://acervomariposa.com.br/vidbr/.](http://acervomariposa.com.br/vidbr/)

eu criava efeitos na edição cujos resultados se aproximavam do que ela desejava. Para isso, recorri a outras imagens que não as que captamos, a exemplo de imagens de neurônios em formato 3D. Como artista visual, meu grande desafio foi aproximar o produto da edição e o ideal de Panmela. Na criação estava presente meu olhar, que interferia de acordo com o que eu achava que resolvia as questões estéticas da videodança. Mas era só durante o compartilhamento de resultados com Panmela que surgia indicação sólida de como orientar a edição do experimento. A artista chilena Brisa Muñoz (2007) confirma tal ideia de indissociação da atuação dos profissionais envolvidos. Na criação em videodança realizada em colaboração — diz ela —, não há como separar o que seria só desempenho de um ou do outro no trabalho; a obra acabada conteria traços visíveis de que foi feita num processo de trabalho em equipe (MUÑOZ, 2007, p. 1).

Por mais que eu tenha me colocado como artista visual, minha experiência em dança estava presente em todos os momentos em que selecionava as imagens que fariam parte do experimento durante a decupagem do material captado. No processo de criação, percebi que, por mais que eu tentasse, seria impossível separar minhas vivências para ter um olhar exclusivo em certa linguagem, em certa produção artística que tivesse elementos pertencentes a campos diversos da arte, como a videodança.

Essa dissociação entre as funções incide diretamente na relação entre os profissionais envolvidos, que necessitam olhar além de seu campo de atuação, conforme afirma Santana (2006, p. 34):

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.

No momento da edição, atuei sozinha. Envolvi-me num processo de composição coreográfica ao realizar as colagens dos movimentos, com a liberdade de gerenciar o material captado em vídeo à luz da ideia proposta por Panmela Tadeu. Sobre a diferenciação de atuação dos profissionais envolvidos na criação de videodança, Jaqueline Vasconcellos (2012b, s/p) aponta que

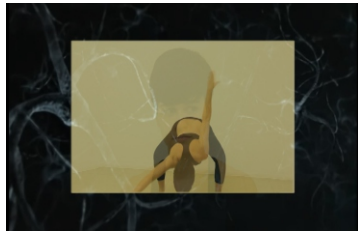
[...] o diretor audiovisual e o editor são tão coreógrafos e propositores como quem organizou as sequências coreográficas. Configura-se então outra forma de fazer coreografia onde a criação é compartilhada para possibilitar que este outro corpo, neste ambiente diferenciado, explore novas potencialidades da Imagem/movimento.

Com base em relatos de artistas da videodança, a pesquisadora Luiza Fagá discorre sobre a atuação dos profissionais envolvidos no processo de criação. Ela afirma que a relação estabelecida entre coreógrafos se dá em uma interdependência. A fala do *videomaker* Matheus Rocha reforça essa afirmação: ele diz que em uma videodança o coreógrafo e o *videomaker* têm a mesma importância: não há limite claro entre as funções exercidas (FAGÁ, 2008, p. 1). A fala de Matheus Rocha se faz pertinente aqui:

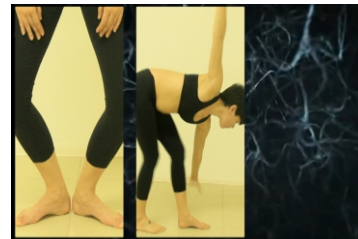
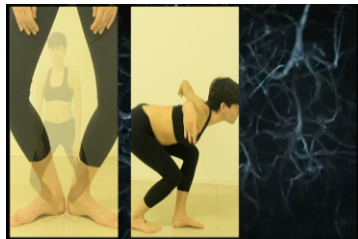
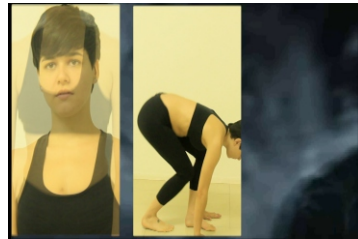
O videomaker também é coreógrafo, porque está construindo a dança por meio de uma linguagem que é cinematográfica. E o coreógrafo é também videomaker, uma vez que ele tem de pensar o movimento dentro de um quadro e como parte de uma sequência de outros movimentos que estarão juntos na montagem. (FAGÁ, 2008, p. 1).

A parceria com Panmela Tadeu em “*Plié fértil*” reforçou nosso vínculo profissional e afetivo; integrou-nos em uma

experiência artística que não foi só dança nem só registro em vídeo, porque foi uma interligação dessas duas linguagens.







### 3.2 - Experimento “Em solo de (des)equilíbrios”

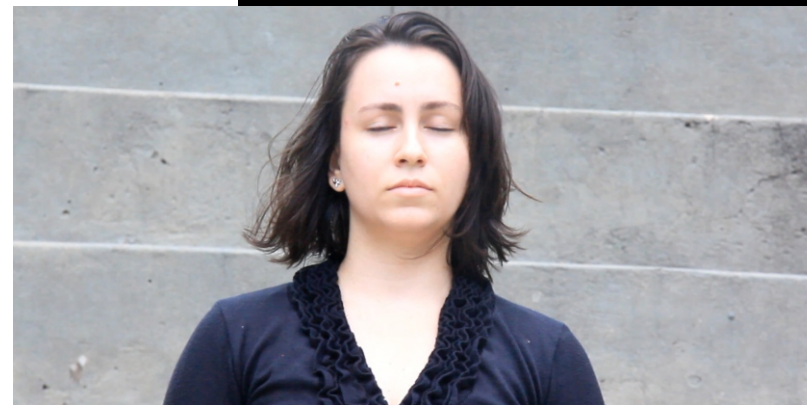


FIGURA 38 – *Frames da videodança “Em solos de (des)equilíbrios”, 2013; experimento realizado com a artista corporal Luciane Segatto disponível na mídia em anexo e no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=-NfAsjlYjJ8>. Fonte: meu acervo*

Durante a criação das videodanças, minha relação com as artistas corporais foi permeada por aspectos que não só os da composição e de seus elementos técnicos e poéticos; isso porque fui atravessada pela afetividade construída e pela paridade entre nossas concepções artísticas. Esse aspecto criou condições para que eu pudesse interferir diretamente na tomada de decisões e na construção dos experimentos. Assim, a proposta de realizar uma videodança com Luciane Segatto foi transpassada por um desejo genuíno de estar junto, dado o contexto singular em que se encontra a nossa relação; isso pode se ler em passagem de uma fala dela sobre como foi participar da pesquisa a que se refere esta dissertação:

[...] não vou negar que parti do pressuposto da amizade, do carinho e da necessidade. Da amizade porque é isso que nos une há tantos anos; do carinho porque nutro a cada ano pela nossa amizade; e a necessidade porque é sobre arte, sobre dança, e dança simplesmente tem tomado as proporções na minha vida como o simples fato de não viver sem os alimentos básicos, primários. (Apêndice 2)

O experimento realizado com Luciane — “Em solos de (des)equilíbrios” — propôs a seguinte relação de atuação: eu me dedicaria a dirigir a videodança e ela atuaria como intérprete. A construção desse experimento aconteceu diferentemente do que houve no trabalho com Panmela Tadeu: a iniciativa de criar essa

videodança surgiu após a elaboração de uma composição cênica. Primeiramente, apresento como se deu a criação do trabalho cênico que se reverberou no experimento de videodança; convém frisar que a proposta poética e as relações construídas nesse processo, também, compõem a concepção da videodança.

Luciane teve a iniciativa de me convidar para dirigir a criação de um trabalho cênico solo em que eu teria a liberdade de propor a temática e orientar a composição coreográfica na qual ela atuaria como intérprete. Também esse trabalho foi colaborativo, distante de uma direção unilateral. Assim, a direção artística selecionava e articulava os elementos apresentados pela intérprete. Conseguimos estruturar a base do trabalho durante um fim de semana em que fui a Belo Horizonte levando só um objeto cênico para instigar a pesquisa de movimentos durante o processo criativo: um balanço de madeira sustentado por quatro cordas. Esse elemento cênico surge da definição poética, diretamente ligada a questões que permeiam nossas subjetividades.

Ao direcionar meu olhar para a iniciativa de Luciane de me convidar para criar um trabalho solo, eu me perguntava: por que convidar alguém para criar? Por que ela *mesma* não criava o trabalho dela? Quando a questioneei, ela me apresentou um aspecto fundamental para essa criação: a necessidade de compartilhar. Também essa iniciativa se vincula à nossa afinidade, à mesma trajetória, em que a criação compartilhada foi recurso que ela e eu



aprendemos a usar nas vivências na Uai Q Dança Cia., tendo a presença do outro para compartilhar ideias e dialogar.

Percebi que convidar uma artista para dirigir seu solo não indicava falta de autonomia, mas sim uma escolha dela: o desejo de traçar uma ligação entre sua atuação na Uai Q Dança Cia. e o que vivencia em Belo Horizonte, criando uma base para a continuidade de sua carreira na dança. Após se mudar para Belo Horizonte, Luciane passou a fazer parte de outras relações interpessoais, com outros profissionais do campo da dança. De certa forma, o fato de não se sentir pertencente àquele novo lugar a motivou a buscar outro profissional para coreografar: convidar alguém para dirigir seu trabalho seria um impulso para sua atuação na dança e, assim, amenizar a sensação da falta de um trabalho em parceria com atuação na capital mineira.

Algumas perguntas impulsionaram o início da criação: onde Luciane está? O que faz com que ela não dê continuidade à sua produção em solo na dança? Dessas questões nasce a ideia de equilíbrio e desequilíbrio: duas noções com base nas quais propus uma coreografia para o espaço cênico do palco italiano, criada em colaboração mediante a execução de tarefas de pesquisa de movimento, à luz desta pergunta: o que te traz equilíbrio e o que te traz desequilíbrio?

Após a construção da base coreográfica, percebemos a necessidade de dialogar com aspectos da iluminação cênica, o que

resultou em uma parceria com Bernardo Gondim<sup>27</sup>, profissional que, dentre outras coisas, trabalha com projetos de iluminação. Elementos fundamentais para a construção coreográfica do trabalho, a idealização e montagem da trilha sonora foram uma colaboração de Daniel Magalhães<sup>28</sup>.

<sup>27</sup> Bernardo Gondim é músico de formação autodidata (violonista/compositor/arranjador); atuou como bailarino na Uai Q Dança Cia de 2001 a 2006 e foi selecionado para residência artística na Cia. Clara de Teatro em Belo Horizonte de 2007 a 2009. É produtor executivo do Savassi Festival e Mostra de Design, pelo Instituto Cidades Criativas, desde 2011, além de realizar projetos de iluminação.

<sup>28</sup> Daniel Magalhães é bacharel em regência pela Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais. Foi regente do coro infantil Coralitos, no Centro de Musicalização Infantil da UFMG, de 2010 a 2012, pelo projeto Música para Todos, do qual é coautor. Atua como multi-instrumentista, arranjador e compositor com vários grupos de diversas cidades, tendo tocado com artistas de renome nacional e internacional e se apresentado em várias salas e teatros consagrados no país.

Nomeamos o trabalho cênico como “Em solo de (des)equilíbrios”, que remete à noção de solo como chão, terra, superfície onde a intérprete se encontra, onde pisa; e de solo como estar só em uma execução de dança. O solo pode provocar equilíbrio ou desequilíbrio, por isso usamos parênteses na formação vocabular “(des)equilíbrios”; isto é, para que a mesma palavra contivesse um sentido duplo, replicando a duplicidade de sentido contida em solo. Quanto ao plural, buscou significar a diversidade de elementos que elencamos como causadores de equilíbrios e desequilíbrios. Após a criação do trabalho cênico, retornei a Uberlândia e revi os vídeos de registro que fizemos a fim de usá-los como auxílio para recordar as movimentações e marcações coreográficas. Afinal, a distância entre essas duas cidades mineiras impossibilitaria ensaios constantes.

Cabe retomar aqui o assunto registro de dança em vídeo (visto no cap. 2). Segundo Siqueira (2006, p. 91), a utilização desse tipo de registro surge devido ao aspecto de perenidade das artes cênicas; porém, mesmo com o recurso do registro, a coreografia não pode ser replicada fielmente. Seu registro em vídeo seria uma forma de repeti-la visualmente para incitar a memória.

Em diálogo com tal ideia, o registro do trabalho cênico que surgiu de uma necessidade técnica se reverberou no desejo de transformar aquele trabalho em uma videodança. Mais que transformar, o desejo era propor o desafio de pensar nessa temática

de outra forma. A mesma ideia que me instigou na criação cênica foi abordada na criação de uma videodança. É fato que aquilo que já havia sido configurado para o trabalho cênico residia no meu imaginário para a criação da videodança: os movimentos e algumas imagens; mas não só. O processo não seria transformar aquele trabalho em um vídeo, mas discutir a mesma temática noutro suporte. Para a artista Tamara Cubas (2007, p. 143)<sup>29</sup>, adaptar uma obra de dança cênica para a linguagem do vídeo é construir outra obra, à qual é “[...] necessário voltar [par]a analisá-la, identificar sua essência e estudar de que forma posso realizar a translação da obra de um meio para outro, com os recursos e características do vídeo”.

Nesse caso, a dança cênica é ressignificada através dos recursos da linguagem do vídeo, que se ajusta às circunstâncias. Em nosso experimento, a iluminação elaborada para o trabalho cênico

<sup>29</sup> Tamara Cubas é uma “[...] artista que estuda as linguagens da dança, do vídeo e da performance, formada pela Escola Nacional de Belas Artes (Montevideu) e pós-graduada em arte e tecnologia pela EMMA (Holanda). Ministra cursos de videodança no Uruguai, na Argentina, no Chile e no Brasil. É co-diretora do coletivo artístico Perro Rabioso (Cachorro Raivoso) e diretora do *Festival Internacional de Videodança do Uruguai* (FIVU). Atualmente, dirige o projeto Plataforma do Ministério da Educação e Cultura do Uruguai de incentivo à inovação artística” (2007, p.147).

não se inscreveu na videodança, que se vale de locações externas. Além desta, outras modificações ocorreram na tradução da coreografia para a tela, a exemplo da temporalidade na velocidade da movimentação de Luciane, que na videodança foi atrasada ou acelerada pelo processo de edição.

Para iniciar a proposta deste experimento realizei um recorte das imagens do trabalho cênico que dialogava com o que eu desejava para a videodança e retornei a Belo Horizonte para fazer outra captação de imagens. Entrei em contato com Luciane Segatto, propus criar uma videodança e esclareci minha intervenção como diretora. Durante a captação das imagens, compartilhava com ela o que eu havia imaginado. Foi ela quem indicou a locação: o Parque das Mangabeiras, pois eu queria um lugar ao ar livre para captar imagens de diversos tipos de solos (terra/chão) e superfícies. Uma das imagens seria o caminhar dela: pés que buscam equilíbrio e sustentação nesse chão, deslocando-se passo a passo; além de imagens dela interagindo com o balanço. Porém, ao chegar a Belo Horizonte houve um imprevisto: o local onde filmaríamos as cenas do balanço não tinha como ser usado, por isso essa captação ficou para ser realizada em Uberlândia, posteriormente.

Percebi que, para Luciane, minhas proposições para a videodança eram claras porque faziam referência a certos momentos da coreografia do trabalho cênico. Em cada lugar do parque onde filmávamos, eu direcionava os movimentos que ela

devia fazer, a velocidade e a relação com o espaço e possíveis deslocamentos. Durante a captação havia direção coreográfica, ciente de que o resultado estético não surgiria somente do processo de edição de imagens, mas também daquilo que era filmado, produzindo uma diversidade de possibilidades para abastecer o processo criativo da edição. Diferentemente da criação para a cena, na videodança a “[...] coreografia exige um pensamento criativo multidimensional, onde o coreógrafo não vê apenas corpos no espaço e no tempo com determinada energia trocando informações com um público” (SCHULZE, 2012, p. 3).

Naquele momento eu ainda não havia imaginado com mais definição como seria a videodança. Tinha algumas sequências de imagens estruturadas. Mas tinha ciência de que tal processo de criação seria totalmente diferente daquele vivenciado para elaboração do trabalho cênico e de que “[...] coreografar uma videodança é ampliar o papel tradicional do coreógrafo que passa a pensar essa criação não somente com relação ao que acontece em frente à câmera, mas também nos planos, na edição e na pós-produção” (SCHULZE, 2012, p. 1). Após o processo de edição, com o experimento já quase finalizado, disponibilizei uma versão do vídeo no *website* Youtube e enviei um *link* de acesso para que Luciane pudesse assisti-lo. Em seguida, ela respondeu dizendo suas impressões, além de indicar uma videodança (Figura 39) com que teve contato e queria compartilhar comigo.



FIGURA 39 – *Horses never lie*, de Kathi Prosser e Caroline Richardson, 2002, foi a referência que a artista corporal Luciane Segatto apresentou como videodança.

Fonte: PROSSER; RICHARDSON, 2002.  
Disponível em: <<http://vimeo.com/51099302>>.  
Acesso em: 8 dez. 2013.

Em seu relato sobre a experiência de participar da nossa videodança, Luciane escreveu: “[...] não sei muita coisa sobre videodança, me sinto com um conhecimento realmente muito incipiente” (Apêndice 2). Ao ler essa afirmação, pensei: é necessário deter algum conhecimento específico sobre videodança? A pesquisadora Jaqueline Vasconcellos (2012b, p. 2) trata dessa questão discorrendo sobre o ensino de videodança:

Sobre a formação de um videoartista para o trabalho com a videodança, como área emergente, de modo largamente abrangente, não há sistematização de ensino, sendo os cursos de curta duração os principais espaços de formação de criadores que pensam e experimentam na área.

Retomo, então, a reflexão presente no capítulo 1 sobre o intercâmbio de conhecimentos entre artista corporal e artista visual. No experimento com Luciane Segatto, o diálogo aconteceu no âmbito da poética, mais do que no das especificidades técnicas de cada linguagem ou da videodança. A postura de cada uma era segura perante seu foco de atuação: enquanto o corpo de Luciane se mostrava presente no processo criativo consciente da observação da câmera e das modificações que surgiriam na edição das imagens; eu compartilhava a todo o momento o que aspirava com cada solicitação, para que fosse clara a motivação de cada direcionamento. Esse diálogo constante no processo de criação da

videodança transparece na fala de Luciane de que, “Com relação ao que senti sendo intérprete, não vi nenhum problema, e nem falta de clareza ao ouvir e executar suas ideias, muito pelo contrário, achei seus direcionamentos sensatos ao recorte artístico e com um certo senso narrativo para a videodança” (Apêndice 2).

Em nossa comunicação no momento da captação das imagens, busquei deixar claro o que desejava construir com o que eu pedia quanto à movimentação para que ela percebesse que o movimento ali executado seria um elemento coreográfico trabalhado de forma multidimensional no processo de edição; diferentemente de algumas vivências de registro da dança em vídeo em que o corpo que dança é enquadrado pela câmera com foco documental. Estão presentes no texto de Fagá (2008, p. 1) algumas falas que dialogam com essa diferença entre o registro audiovisual de dança e a videodança relativamente à execução coreográfica:

Celina Portella, coreógrafa parceira da *videomaker* Elisa Pessoa, dupla também contemplada pelo Rumos Itaú Cultural Dança 2006–2007, com a videodança *Passagem*, concorda com os colegas e diz que a videodança é “completamente diferente” de um simples registro em vídeo. Segundo ela, a concepção da coreografia em uma videodança leva em consideração o ponto de vista da câmera, e não o de uma plateia. “Não adianta fazer um movimento

supercomplexo se a câmera está enquadrando uma expressão facial.” Matheus completa: “A coreografia na videodança está aliada a enquadramentos e fragmentação. Ela existe por causa da câmera e da montagem, não existe sozinha.”

Durante a captação, não trabalhamos com a câmera em movimento: o equipamento estava sempre fixado no tripé; o distanciamento da imagem ocorria somente pela manipulação do efeito de *zoom* ou pelo deslocamento da intérprete. Pensando na diferenciação entre a movimentação da câmera e a da intérprete, a artista Brisa MP (2006, p. 1) diz que “Os movimentos de câmera não são os mesmos que dos corpos que dançam, cada um tem seu próprio ritmo porque ambos são corpos independentes que entram em diálogo e finalmente se borram” (tradução nossa)<sup>30</sup>.

No experimento com Luciane Segatto, a câmera era uma observadora da movimentação da intérprete, que fora modificada no momento da edição: aproximando, distanciando ou até sobrepondoas imagens. A captação do vídeo não ocorreu linearmente de acordo com a narrativa do trabalho cênico; foi realizada em locais distintos com solicitações específicas,

<sup>30</sup> No original em espanhol se lê que “Los movimientos de la cámara no son los mismos que los de cuerpos que bailan, cada uno tiene un ritmo propio porque ambos son cuerpos independientes que entran en diálogo y que finalmente se borran”.

direcionadas à movimentação que iria ser registrada. Mesmo que tenha ficado estática, a câmera era posicionada de acordo com a movimentação da intérprete, que por vezes dançava no nível<sup>31</sup> baixo, médio ou alto.

Para Spanghero (2003, p. 38), “[...] o que interessa primordialmente é que a câmera dance com o bailarino e que o bailarino se coloque no espaço e no tempo da câmera. No olhar da câmera. Quando a dança é captada pelo olho da imagem, ela ganha uma outra existência”. A visão da artista Tamara Cubas (2007, p.144) dialoga com a afirmação de Spanghero no que se refere a acreditar que deve haver ligação entre quem filma e quem é filmado, numa relação de confiança e parceria no momento da captação, em que

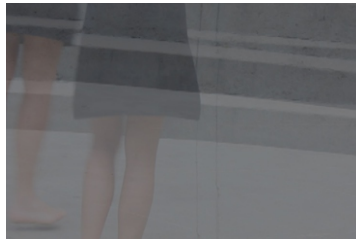
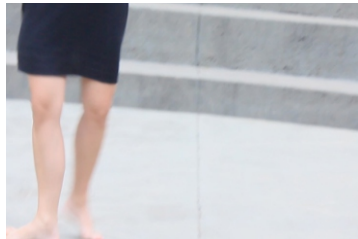
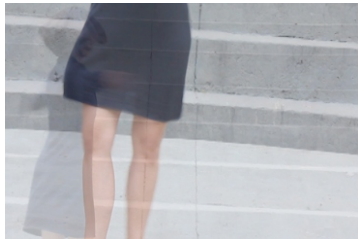
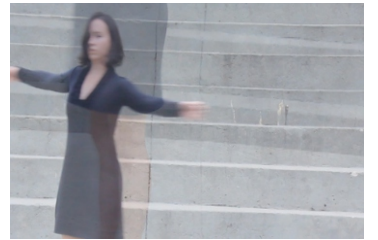
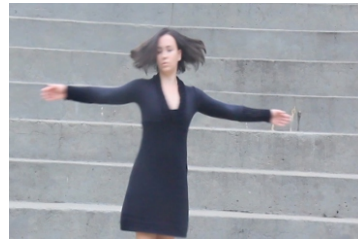
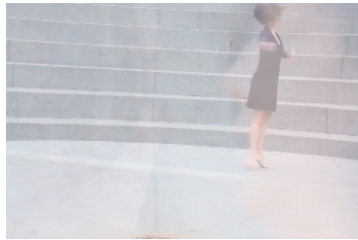
[...] o bailarino deve conseguir “ver” o que o *cameraman* registra, deve dançar em vínculo com a câmera e em concordância com o espaço do vídeo, dançar em relação com o olho que o percebe; ao mesmo tempo, o *cameraman* deve perceber esse corpo, mover-se com ele, respirar e dançar com ele, conseguindo uma relação dinâmica no espaço. Ser o outro ao mesmo tempo em que sou eu e agir em consequência, desenvolver uma escuta tal que me permita mover-me com o outro e até antecipar-me.

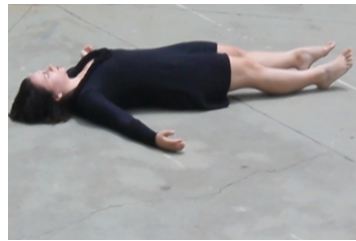
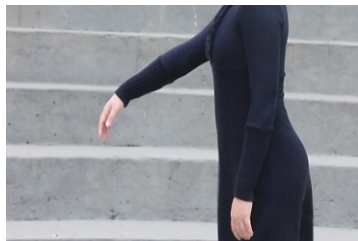
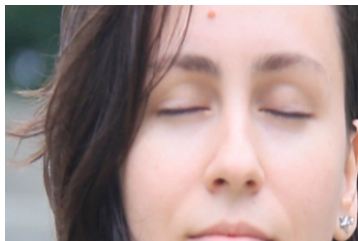
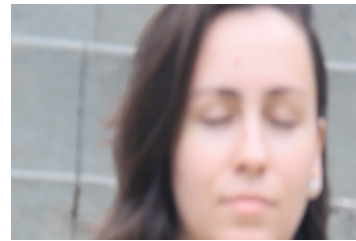
A experiência de criar com Luciane Segatto reafirmou a admiração profissional que tenho por sua capacidade interpretativa

e criativa. A colaboração estabelecida entre nós potencializou inspiração para o trabalho; o que poderia não acontecer se o processo fosse realizado unilateralmente. Por ter sido configurado de modo coletivo, com a participação de Luciane, as contribuições do projeto de iluminação cênica de Bernardo Gondim para o trabalho cênico e a produção musical de Daniel Magalhães, o experimento “Em solo de (des)equilíbrios” alcançou as expectativas almejadas em sua elaboração inicial e foi além da simples transposição de um registro em vídeo.

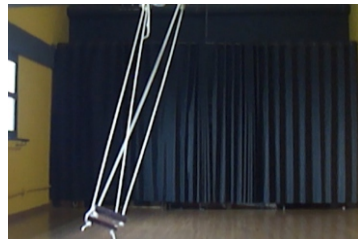
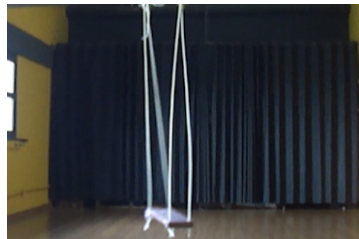
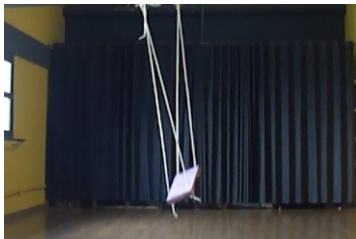
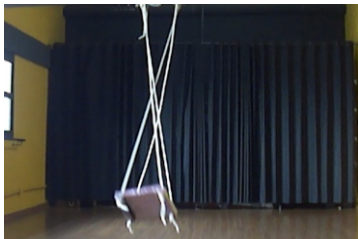
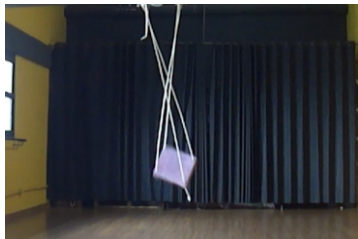
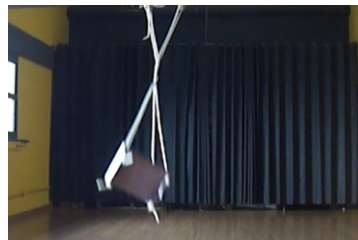
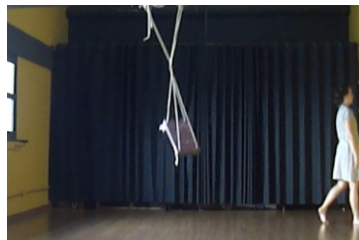
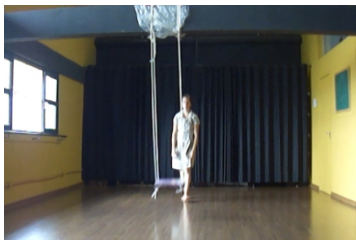
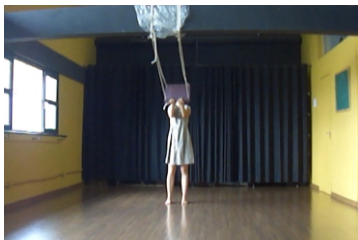
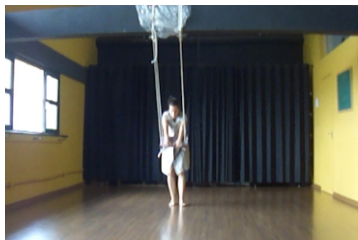
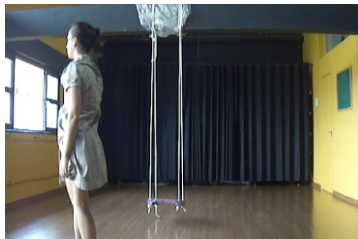
<sup>31</sup> “Nível espacial é uma relação de altura: alta, baixa ou média.”(RENGEL,2003, p.88)











### 3.3 - Indicadores de análise

Alguns aspectos ligados aos recursos tecnológicos utilizados na criação das videodanças, o contexto sonoro e o contexto espacial/temporal foram identificados como elementos que não só estiveram presentes em ambos os experimentos, mas também permearam as relações entre os profissionais envolvidos. Com o objetivo de propiciar uma reflexão sobre como se deu a colaboração entre artista visual e artista corporal nesses experimentos, utilizam-se para construir esta explanação alguns materiais: depoimentos e diálogos das participantes (Apêndice 2) e o diário de construção: registros visuais e textuais (Apêndice 3).

Os indicadores de análise se relacionam com características ligadas à videodança e atuação dos profissionais envolvidos. A discussão sobre recursos tecnológicos destaca a utilização dos equipamentos e o processo de construção dos experimentos. O contexto sonoro ressaltou inquietações e questionamentos sobre a linguagem musical; o contexto espacial/temporal apresentou como esses conceitos se aplicam distintamente na dança e no vídeo, o que propiciou reflexões sobre os modos de fazer videodança.

#### 3.3.1 - Recursos tecnológicos

Antes de iniciar a pesquisa aqui relatada, o contato que eu tinha com a videodança era como expectadora. Construir as videodanças foi um aprendizado que me capacitou a lidar tecnicamente com esse tipo de trabalho artístico. Usei pela primeira vez o programa de edição de vídeo Adobe Premiere CS6; estudei desde comandos mais básicos até o emprego de efeitos visuais e procedimentos digitais para lidar com imagens. Também foi meu primeiro contato com a captação de vídeo através de uma câmera semiprofissional DSLR; adquiri o equipamento Nikon DSLR 3200 para filmar em resolução de 1080p full HD. Optei por essa câmera por ser leve e estar dentro do meu orçamento para equipamento de uso iniciante. A escolha do equipamento de filmagem me fez pensar na forma como esse experimento poderia ser apresentado entre possibilidades diversas, tais como por meio do website Youtube ou dos aparelhos de projeção amadores e profissionais, da reprodução em aparelhos de DVD, ou até em celulares. A definição desse equipamento, portanto, interfere diretamente no formato de saída do vídeo, podendo ser visualizado em uma tela de TV, num monitor de computador ou de telefone celular, ou numa projeção.

Por mais que eu me preparasse tecnologicamente, somente após ter contato com a ideia que Panmela Tadeu queria realizar é que pude perceber o que iria precisar. Por exemplo, tripé,

iluminação para ambiente fechado e diversos tipos de usos técnicos que cada configuração estética necessita. Depois de realizar a primeira videodança com Panmela, percebi o quanto é importante ter em mãos um equipamento adequado. No processo de decupagem das imagens captadas para a videodança com Luciane Segatto, uma movimentação trêmula causada pelo tripé impossibilitou o uso de algumas imagens. Percebi que nessa situação o ideal seria captar a imagem conforme sua idealização; ou seja, sem ter de realizar recorte no momento da edição, com o risco de perder a qualidade.

Detalhes como esse são assimilados com a experiência e se agregaram ao meu conhecimento como artista visual. Percebi através da realização dos experimentos que o domínio da tecnologia impacta diretamente no processo de criação; daí a importância da capacidade de usar toda a diversidade de recursos que o aparato técnico oferece. Diversas vezes tive de buscar leituras técnicas para abastecer o conhecimento sobre o próprio equipamento que tinha em mãos, para assim poder ir além do simples uso instrumental.

Sobre a recusa sistemática à submissão à lógica dos instrumentos de trabalho — diz o pesquisador Arlindo Machado (2007, p. 14) —, “[...] o que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do

programa que ele utiliza [...]”. Porém, para subverter tais procedimentos técnicos e ir além dos receios da reprodutibilidade das obras, segundo Walter Benjamin (1996), é necessário ter o domínio daquilo que o equipamento oferece. Para Machado (2007, p. 16), “[...] o artista digno deste nome busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas”. Nesse sentido, ter o domínio tecnológico é o primeiro passo para construir um trabalho artístico que possa inclusive repensar tal tecnologia.

No experimento com Panmela — em que as proposições eram definidas por ela —, tive de solucionar tecnicamente tudo o que almejava criativamente; pesquisando e aprendendo sobre recursos tecnológicos necessários para executar as ideias propostas e lidando com várias ferramentas para conseguir chegar ao resultado esperado. Diferentemente desse contexto, no experimento com Luciane as proposições foram feitas por mim, daí ser mais cômoda a interação com os recursos tecnológicos, que já faziam parte de minha vivência e do meu domínio técnico. Igualmente, as proposições estéticas com ela, de certa forma, já compunham meu repertório, enquanto no caso de Panmela suas expectativas estéticas me instigaram a encontrar soluções que estavam além do que eu normalmente empregava como recurso tecnológico. Isso ampliou minhas referências e desafiou minha

atuação como artista visual, pois me obrigou a buscar soluções de imagens que não só aquelas que fazem parte da minha zona de conforto.

A videodança “Plié fértil” foi um trabalho para o qual precisei me dedicar de forma autodidata; isto é, ter domínio de soluções técnicas, para o qual foi útil a busca em websites sobre edição de vídeos. Não se trata, necessariamente, de uma formação técnica ampliada, mas de uma especialização coerente com o material tecnológico com que se trabalha para conseguir ter acesso e explorar ao máximo sua capacidade criativa. Vejo que quem se interessa por videodança e não tem familiaridade com a produção técnica em vídeo precisa se aproximar dos recursos técnicos e buscar aprimoramento específico para lidar com o que é minimamente necessário para criar.

Em nenhum momento durante a criação dos experimentos as artistas convidadas acompanharam o processo de edição. Para Panmela, mostrei através do website Youtube três versões que eram modificadas conforme a vontade dela. Luciane também visualizou a videodança nesse website, porém não houve, da parte dela, indicativo de modificação posterior ao que lhe foi apresentado<sup>32</sup>.

<sup>32</sup> Todas as versões estão disponíveis no endereço eletrônico:  
<http://www.youtube.com/user/patriciaborgesdanca>

A pesquisadora Sarah Ferreira (2009), em seu trabalho de conclusão de curso, investiga as relações entre a dança e as novas tecnologias eletrônicas e digitais tendo como objetivo estudar a videodança. Para isso propôs uma oficina de videodança na qual todos participavam das aulas de edição. Ela apresentou *softwares* de edição e promoveu um encontro entre quem concebia as imagens e o editor de videodança, em uma rica troca de ideias. Diferentemente, em meus experimentos as profissionais envolvidas não participaram de todos os momentos de criação das videodanças.

O distanciamento das convidadas do momento de editar as videodanças ocorreu por ser a opção mais viável em relação ao tempo de dedicação com que nos comprometemos e ao deslocamento espacial — vide o caso de Luciane Segatto, que reside em Belo Horizonte, enquanto a pesquisa se desdobrava em Uberlândia. Promover uma aproximação entre as envolvidas em todos os momentos de construção dos trabalhos na lida com os aspectos tecnológicos e na colaboração com o processo de edição seria uma possibilidade de criação que resultaria noutros modos de fazer videodança. Assim, surgiriam outras questões que não aquelas apresentadas aqui; isto é, relacionadas com a interação e colaboração entre os participantes.



### 3.3.2 - Contexto sonoro

A trilha sonora foi um elemento do processo de criação que trouxe inquietações diversas nos dois experimentos. Aqui, a abordagem se restringe à relação entre artista corporal e artista visual no processo de criação da videodança. Essa opção resultou em deixar em segundo plano outros profissionais envolvidos no processo criativo, como o profissional da música, dentre outros que atuam nas diferentes linguagens de uma videodança. A escolha pelo aprofundamento somente na área da dança e das artes visuais se justifica porque me propus a discutir tais linguagens segundo minha formação profissional. Desse modo, obtive o domínio mínimo para adentrar as reflexões propostas. Em outros campos da arte, esta análise poderia ser equivocada por falta de aprofundamento no estudo desses campos; mas o escopo da investigação aqui descrita não previu tal aprofundamento.

De certa forma, a linguagem da música esteve presente nas reflexões sobre os modos de fazer videodança; por mais que o profissional dessa área não tenha sido o foco de análise, a música foi parte integrante do processo de criação, suscitando diversos questionamentos entre imagem, som e até mesmo autoria, pois tive de lidar com o direito de uso. Em minha trajetória na dança, os poucos momentos em que trabalhei com música foram na edição de trilhas utilizadas em coreografias escolares, editando com *softwares* básicos, com uso de efeitos simples de corte e colagem. A

trilha sonora dos experimentos foi trabalhada somente após a edição, captação e idealização. Até aí, era aspecto pouco presente nas discussões entre as artistas corporais e eu.

No experimento realizado com Panmela Tadeu, a trilha sonora foi modificada diversas vezes. Discutimos uma gama de possibilidades: captação do som do sapateado que ela criaria especificamente para a videodança e o uso de sons mecânicos que remetessem ao som de um maquinário hospitalar, dentre outras. Após apresentar a primeira versão do experimento “*Plié fértil*” sem áudio, a opção de inserir o som do sapateado fora descartada por Panmela, por entender que não dialogava com a resolução estética obtida. Assim, ficou sob minha responsabilidade realizar uma pesquisa de materiais sonoros similares a um maquinário hospitalar. Essa busca, porém, não teve êxito.

No processo de edição, sugeri a utilização de uma música do artista John Cage, por dialogar com a discussão sobre a arte atonal presente na dissertação de mestrado de Panmela. A sugestão foi bem recebida por ela, mas supostamente se apresentava inviável, por causa da dificuldade de obter o direito autoral de uso. Embora no começo eu tenha descartado a utilização do áudio que havia produzido através da mixagem da música “*Seven*” de John Cage, tive a iniciativa de entrar em contato com a organização que gerencia o acervo desse artista e solicitar o direito de uso da trilha, informando que tal produção era direcionada à

minha pesquisa de mestrado. Com grande satisfação obtive o consentimento da utilização da trilha, por ser para uso exclusivamente acadêmico.

Nos experimentos da pesquisa aqui relatada, a edição das músicas surgiu da necessidade de interligar o som com o movimento. No caso da videodança feita com Luciane, desde o momento de criação do trabalho cênico mixei a voz dessa intérprete corporal para compor a trilha sonora com a gravação — captada precariamente via telefone celular — de uma música do compositor russo Alexander Skrjabin (1872–1915) durante sua execução em um piano pelo músico Daniel Magalhães.

Na criação do trabalho cênico de Luciane, o contato com o músico Daniel Magalhães foi essencial para construir a estrutura coreográfica, que teve como base sonora o prelúdio “Opus 16 nº 3”, de 1897, do terceiro volume de peças para piano *Préludes, poèmes*, de Skrjabin. A escolha dessa base sonora deu-se no diálogo entre artista corporal e músico sobre a temática do trabalho cênico, que encontra nessa obra musical uma representatividade das possíveis relações entre equilíbrio e desequilíbrio. No experimento de videodança, essa música surgiu em um contexto diferente daquele em que era utilizada no trabalho cênico. Mas em ambas a música não foi sincronizada metodicamente com a movimentação da intérprete; funcionou mais como ambientação do cenário visual, construído coreograficamente. Uma distinção seria que na videodança a partitura musical dialoga com partes diferentes das

estruturas coreográficas presentes na apresentação cênica.

Tanto na videodança quanto no solo cênico, a trilha sonora mantém o mesmo objetivo poético. A mixagem da voz da artista corporal Luciane Segatto reforça a sensação de instabilidade e vertigem através de uma sobreposição de falas que variam em intensidade e quantidade. A fala gravada é o texto de uma descrição técnica que o músico Daniel Magalhães fez da música de Skrjabin. Portanto, a mixagem da fala e a gravação da execução em piano são versões de uma mesma composição musical na construção de uma unidade conceitual para o projeto sonoro do experimento.

É escassa a bibliografia teórico-conceitual sobre trilha sonora na criação de videodança. Mas há pesquisas como a de Guilherme Schulze, que propõe uma sistemática de análise de videodanças em três dimensões<sup>33</sup>. Como base desse sistema de análise, há os elementos constituintes da dança<sup>34</sup>, dentre os quais o contexto sonoro, assim descrito:

<sup>33</sup> “A dimensão primária se refere ao contexto e ao corpo, além de qualquer fato visual percebido em estado de dança, conceito que é utilizado aqui para definir todo evento que pode ser identificado como dança. A dimensão secundária é percebida através dos diferentes planos utilizados através do olhar da câmera e a terciária através da estrutura visual criada após a captura durante a edição e pós-produção.” (SCHULZE, 2010, p. 3).

<sup>34</sup> Elementos constituintes da dança: intérprete, movimento, contexto espacial e contexto sonoro. (SCHULZE, 2010, p.04).

No contexto sonoro observam-se os mais variados tipos de música e um largo espectro de material sonoro: a respiração, as mãos raspando, roçando ou batendo no corpo, no chão ou em algum objeto, sons produzidos em instrumentos musicais, sons emitidos pelo aparelho fonador humano, com ou sem ajuda de ferramentas, dentre outros. (SCHULZE, 2010, p. 4).

Nessa proposta, os elementos são analisados em cada uma das dimensões. Na abordagem do elemento contexto sonoro, observa-se na dimensão primária qualquer som produzido no ambiente onde ocorra a captura das imagens; na secundária, qualquer som percebido como originado da pessoa que opera a câmera ou do equipamento utilizado; na dimensão terciária, todos os sons adicionados durante a edição (SCHULZE, 2010, p. 4). Essa sistematização indica que a trilha pode ser construída continuamente no processo de criação e que se considera o elemento contexto sonoro presente em todos os momentos de construção da videodança.

Em ambos os experimentos realizados na pesquisa aqui referida, o contexto sonoro não foi um elemento ao qual se deu atenção no momento de captação. A trilha sonora foi definida na edição, segundo o referencial sonoro das propositoras. No experimento com Panmela Tadeu, todas as opções sonoras tinham relação com sua vivência ou se relacionavam diretamente com a

temática da videodança, seja o som do sapateado ou a música de John Cage. Com Luciane, a trilha sonora do experimento foi direcionada à mesma discussão poética construída para o trabalho cênico; assim, não se considerou o contexto sonoro presente na captação como elemento de criação; caso fosse usado o áudio do momento da captação de imagens, teríamos outras possibilidades de configuração visual e auditiva.

### 3.3.3 - Contexto espacial/temporal

Os elementos espaço e tempo estão presentes como indicadores de análise da relação entre artista visual e artista corporal por terem aplicações diferentes conforme cada linguagem, o que resultou em diversas questões a serem resolvidas no processo de criação. Esses profissionais lidam com aspectos distintos em sua atuação; e para que o diálogo entre as linguagens seja fluido é preciso estar claro que, por mais que a dança e o vídeo trabalhem diferentemente a noção de espaço e tempo, esses elementos se ressignificam na criação em videodança. Tamara Cubas (2007, p. 145) afirma que “[...] a dança é movimento, o vídeo também é. O vídeo e a dança trabalham sobre a mesma matéria-prima, o espaço e o tempo, porém, ambos os conceitos têm esquemas completamente diferentes em cada linguagem”.

Em um mesmo indicador de análise, a nomeação “contexto espacial/temporal” une dois conceitos. Por se entender que estes não são dissociados na prática, ao se pensar no tempo pensa-se, também, no espaço. Ambos se interligam no processo de criação dos experimentos. Em “*Plié fértil*”, foi usado o espaço de uma sala de pesquisa no MUnA exclusivamente para captar imagens, pois esta oferecia superfície branca e neutra com iluminação estável e clara. Essa escolha foi definida de acordo com a concepção do trabalho. Dada a pré-definição de um

enquadramento fixo para captar as imagens, Panmela não teve dificuldades em elaborar seus movimentos tendo em vista a câmera e a bidimensionalidade da linguagem do vídeo. Na verdade, esse aspecto dialogou diretamente com sua construção poética, por executar a movimentação do *plié*, que se configura frontalmente, conforme a técnica do balé clássico.

Na maioria dos registros em vídeo de balé clássico, por mais que exista uma aproximação das imagens que focam os personagens principais, o corpo do bailarino ainda é registrado em sua totalidade. Preza-se a demonstração da capacidade técnica de execução, característica própria da construção histórica da dança clássica. O enquadramento presente no registro em vídeo de uma coreografia de balé clássico prima por um distanciamento ao ser captada uma imagem do corpo de baile<sup>35</sup> com o objetivo de priorizar seus desenhos geométricos e simétricos no palco. (Figura 40).

<sup>35</sup> Originalmente, o termo *Corps de Ballet* referia-se ao conjunto de bailarinos — ou corpo de bailarinos (*Le Corps de Danseur*) — que faziam parte de uma companhia de bailado. Hoje em dia o termo é usado para denominar o grupo de bailarinos que dançam em conjunto nos bailados de uma companhia de dança, normalmente de base clássica. Disponível em <http://www.cnb.pt/gca/?id=38>. Acesso em: 29 mar. 2013.





FIGURA 40 – *O lago dos cisnes*, com a Companhia Russa de Balé Clássico — essa imagem representa o enquadramento tradicional dos registros em vídeo de dança clássica na busca de captar o corpo de baile em toda a sua extensão e com os intérpretes principais no centro do palco

**Fonte:** LOCAL.PT, 2013. Disponível em: <<http://local.pt/portugal/centro/lago-dos-cisnes-a-obra-prima-do-ballet-classico-mundial-mealhada/>>. Acesso em: out. 2013.

De certa forma, a movimentação proposta por Panmela Tadeu dialoga com a técnica do balé clássico, presente nas academias de dança e que faz parte da reflexão proposta na poética da videodança “*Plié fértil*”. O *plié*, os movimentos dobrados e o enquadramento da face da intérprete eram realizados dissociadamente do espaço, que somente se apresentava como fundo no vídeo. Houve delimitação do espaço para que a intérprete tivesse noção dos limites espaciais onde pudesse se deslocar frente à câmera sem haver perda da captação integral do movimento. Essa delimitação espacial era um recurso com que eu já me familiarizara, assim como Panmela, por ter vivenciado momentos de captação de vídeo no espaço em que trabalhamos quando foi preciso fazer registros em vídeo integral e frontal de coreografias.

Charles Feitosa (2011, p. 3 e 4) afirma que, além de modificar a questão quanto à tridimensionalidade da dança para a bidimensionalidade, o filme altera a percepção visual do movimento, pois o campo de visão, acostumado com uma perspectiva frontal dos corpos no palco, depara-se com um deslocamento diferente no espaço da tela.

O espectador diante de uma *performance* ao vivo tem diante de si um campo visual que se assemelha a um triângulo onde o lado mais largo é o que se apresenta em frente, ao passo que atrás dessa linha imaginária tudo parece se afunilar. Nossa perspectiva frontal do

palco faz com que os bailarinos pareçam menores, na medida em que se movimentam em direção ao fundo. Através da lente da câmera, ao contrário, parece que nosso campo visual se assemelha a um triângulo invertido, mais estreito na frente da tela, mais largo no fundo. Um dançarino que está mais perto da lente pode dar um passo e sair do campo de visão, um outro que esteja mais recuado vai precisar dar muito mais passos para desaparecer da vista. No palco, dançarinos saem e entram pelas laterais; na tela, dançarinos parecem entrar e sair do nada.

A distinção do uso desses elementos entre a dança e o vídeo é notória na prática dos artistas corporal e visual; “[...] por exemplo, enquanto a linguagem da dança costuma explorar os corpos em seu volume e profundidade, a linguagem cinematográfica lida essencialmente com cortes, planos, enquadramentos” (FEITOSA, 2011, p. 2). A dança constrói uma relação espaço-temporal entre quem dança e quem assiste diferente da movimentação presente na videodança, formada em uma tela através de enquadramentos, cortes ou sobreposições. Segundo Schulze (2010, p. 3), os planos da câmera simulam o olhar preciso da plateia e o ritmo é definido pela edição, características da linguagem do vídeo, que por vezes dificulta a atuação de coreógrafos e dançarinos tradicionais não familiarizados com o suporte da tela.

Refletir sobre o espaço na videodança implica observar aspectos ligados àquele que se encontra fora do enquadramento da tela e dos momentos de criação: o espectador. Em um espetáculo de dança, o espectador observa de um ponto fixo; na videodança, os movimentos da câmera proporcionam ângulos e perspectivas diversos: de cima, de baixo, ao redor etc. A movimentação na videodança pode permitir que, mesmo quando o dançarino aparenta estar em repouso, tenhamos a impressão de que se movimenta porque a câmera pode se deslocar ao redor do corpo (FEITOSA, 2011, p. 5).

Um aspecto temporal que difere a observação presencial de uma dança da observação de uma composição videocoreográfica seria o princípio da irreversibilidade do tempo. Na movimentação de um artista corporal ao vivo, por mais que ele se esforce para reproduzir “[...] um recurso cinematográfico como o *'slow motion'*, dificilmente poderá ser reproduzido plenamente, sendo impossível saltar em câmera lenta” (FEITOSA, 2011, p. 2). A diferença da percepção temporal entre o que ocorre imediatamente no palco e o que foi modificado e transposto para o formato fílmico resulta em relações diversas entre público e trabalho artístico. Mesmo que o vídeo ofereça outras possibilidades para a dança, nele ocorre uma espécie de fraca “[...] empatia cinética entre o espectador de cinema com o movimento corporal projetado na tela”; nesta, o movimento assistido “[...] passa por

uma série de mediações e distanciamentos, que implicam em uma redução das possibilidades de percepção” (FEITOSA, 2011, p. 2).

Contrapondo-se a essa redução de percepção, a videodança empresta à dança a possibilidade de não ser naturalista, de criar o que está para além do corpo habitual. O vídeo apresenta a “[...] capacidade de transcender a linearidade através dos recursos de edição, reorganizar tempo e espaço [...] de forma que a linearidade do movimento da dança seja recriada criativamente de muitas maneiras” (FEITOSA, 2011, p. 2). Para Tamara Cubas (2007, p. 145),

O tempo é para o videoartista o que a luz é para o pintor e o fotógrafo. Maya Deren afirmou que a câmera lenta seria como o microscópio das imagens. A percepção do tempo equivale ao pensamento, o tempo não se move em uma trajetória linear. Nós o condensamos e o dilatamos conforme nossas necessidades. A edição do vídeo permite-nos alterar ou construir uma nova temporalidade das ações, mudar sua velocidade; porém a manipulação do tempo é absoluta e ilimitada pelas infinitas combinações dos frames de todos os minutos e de todas as imagens visuais possíveis. No vídeo, a verdadeira composição do movimento, a dança, constrói-se na ilha de edição. O momento da filmagem é a hora da captação de matéria-prima. É importante conhecermos e sermos conscientes dessa

característica, para nos sentirmos livres ao tomarmos as decisões na coleta das imagens.

Essa afirmação amplia a visão artística dos aspectos que podem ser considerados, por vezes, como técnicos mas que, dependendo da forma como são articulados, resultam em uma potencialização da produção videográfica. A relação entre dança e espaço do vídeo pode ser harmônica, ou um grande desafio: a visão do espaço cênico com a qual nos acostumamos difere da representação visual captada pelo vídeo, limitada pela bidimensionalidade.

Ao iniciar as práticas dos experimentos da pesquisa que esta dissertação materializa, deparei-me com elementos espaciais diferentes daqueles com que eu lidava na criação em dança. Por mais que minha formação em artes visuais tenha contribuído para uma observação específica à luz do conceito de espaço, a prática suscitou outras questões que precisaram ser resolvidas tecnicamente. No experimento com Luciane Segatto, lidei com o enquadramento, não como um recorte, mas como espaço no qual o corpo se movimenta, seja para além desse espaço ou em seus limites.

Reconheço no texto a seguir, de Cubas (2007, p. 145), um discurso sobre a liberdade que os profissionais podem encontrar ao perceberem que o espaço pode contribuir para a criação quando seus limites são vistos como propulsores criativos:

A dança deveria ser criada a partir ou para esse espaço da câmera. Esse enquadramento pode perseguir uma dança ou deixar que a dança flua nele. O enquadramento é o espaço do vídeo. Penso no enquadramento como uma fronteira que demarca, porém não limita a ação. Para perceber essa ação, não é necessário que aconteça tudo dentro do enquadramento, posso sugerir que se desenvolva ou continue fora dele. Mediante o enquadramento, destaco o que decido que o espectador veja, porém, também posso conseguir que se atenda ou reconstrua o que está fora. Penso essa composição em várias direções e profundidades. A câmera se move em um sentido e atravessa o corpo, ou um corpo se move e atravessa a câmera. Em ambos os casos, de onde entra? Como e que parte desse corpo? Quais as distâncias entre corpo e câmera? Aqui se colocam em jogo a composição em diversos planos e as relações de profundidade de campo, possibilitando destacar alguns elementos sobre outros. Construir narrativas não somente nas seqüências das imagens, mas também nas sobreposições e nas relações entre os diversos planos. Mover o ponto de atenção do espectador, passando pelos diferentes planos em relação a um mesmo ponto de vista. Criar sensações espaciais para uma linguagem que é bidimensional.

Diante da análise aqui expressa, posso concluir que o artista corporal precisa entender amplamente a composição da

videodança em que está inserido; e precisa fazê-lo ciente de que “[...] suas obras devem ser pensadas considerando essa espacialidade 'de quadrilátero' da exibição — uma vez que o formato geométrico de gravação de qualquer dispositivo de registro de imagens em movimento é um quadrilátero” (VASCONCELLOS, 2012b, s/p.). Por sua vez, o artista visual deve perceber que o corpo que dança não é só aquele que pulsa frente à câmera, assim como considerar o equipamento, que se torna uma extensão desse corpo.

