

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA CURSO DE  
GRADUAÇÃO BACHARELADO EM DANÇA

CECÍLIA DE ÁVILA RESENDE

**A EDIÇÃO DURANTE O PROCESSO DE CRIAÇÃO COREOGRÁFICA NA  
VIDEODANÇA**

UBERLÂNDIA

2021

CECÍLIA DE ÁVILA RESENDE

**A EDIÇÃO DURANTE O PROCESSO DE CRIAÇÃO COREOGRÁFICA NA  
VIDEODANÇA**

Trabalho apresentado à Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Dança.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vivian Vieira Peçanha Barbosa  
Co-orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lilian Seixas Graça

UBERLÂNDIA

2021



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
 Coordenação do Curso de Graduação em Dança  
 Av. João Naves de Ávila, 2121 - Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
 Telefone: +55 (34)3230-9514 - www.iarte.ufu.br - codan@demac.ufu.br



### ATA DE DEFESA - GRADUAÇÃO

Curso de Graduação em:	Dança				
Defesa de:	Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso - IARTE44083				
Data:	03/11/2021	Hora de início:	18:00	Hora de encerramento:	20:00
Matrícula do Discente:	11711DAN009				
Nome do Discente:	Cecília de Ávila Resende				
Título do Trabalho:	A edição durante o processo de criação coreográfica em videodança				
A carga horária curricular foi cumprida integralmente?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não				

Reuniu-se em ambiente virtual, através do link <https://us02web.zoom.us/j/82159659093?pwd=NVordk5ueXNraUVqRjJ6QzFnblNZZz09>, a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Curso de Graduação em Dança, assim composta: profa. Vivian Vieira Peçanha BARbosa, orientadora da candidata; Prof. Vanilto Alves de Freitas (IARTE/UFU); Prof. Ricardo Alvarenga Ribeiro (IARTE/UFU) e Lilian Seixas Graça (Artista Convidada).

Iniciando os trabalhos, o(a) presidente da mesa apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à discente a palavra, para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do curso.

A seguir o(a) senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovada

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



03/11/2021, assinado eletronicamente por **Vivian Vieira**

[Decreto nº 8.539, de 28 de novembro de 2015](#), oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do

**Peçanha Barbosa, Presidente**, em

Documento assinado eletronicamente por **Ricardo Alvarenga Ribeiro, Presidente**, em 03/11/2021, às 19:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539](#),



[de 8 de outubro de 2015.](#)



Documento assinado eletronicamente por **Vanildo Alves de Freitas, Professor(a) do Magistério Superior**, em 03/11/2021, às 19:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.](#)



Documento assinado eletronicamente por **Lilian Seixas Graça, Usuário Externo**, em 05/11/2021, às 13:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.](#)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3133275** e o código CRC **7A5A9333**.

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer aqui todas as pessoas que contribuíram não só para a escrita desse trabalho de conclusão curso, mas também àquelas que contribuíram para a minha formação durante esses 5 anos de curso.

À minha mãe Adriany, meu pai Marcelo, meu padrasto Sampaio e madrasta Manoela, que de perto ou de longe sempre me incentivaram, apoiaram e acreditaram na minha formação em dança desde pequena.

Às minhas irmãs Mariani e Noemi que diariamente me inspiram a ser uma pessoa melhor, me desafiando e confortando quando necessário.

Às minhas tias, tios, primos, avós, cunhado e sobrinha por serem essenciais em minha vida e estarem presentes durante todo o percurso.

À equipe do Studio Uai Q Dança, segunda casa que me acolheu e me proporcionou uma formação sensível sobre arte e afeto.

À todas as meninas mulheres do Grupo Jovem e da Cia Jovem Uai Q Dança que construíram junto comigo esse caminho profissional da dança e me ensinaram tanto sobre liberdade.

Às minhas amigas e colegas de curso Amanda, Beatriz, Deborah, Fernanda e Lorena que compartilharam comigo das angústias e maravilhas de ser uma estudante universitária e se tornaram uns dos melhores presentes que UFU poderia me dar.

Às minha queridas orientadoras Vivian e Lilian que abraçaram o meu tema de pesquisa e desejos, contribuindo de forma tão dedicada sendo essenciais para a elaboração desse trabalho.

Aos professores Vanilton Lakka e Ricard@ Alvarenga, pela disposição em colaborar com a avaliação e discussão sobre o tema.

Por fim a todas as minhas professoras e professores e do Curso de Dança e do Instituto de Artes da UFU pelos ensinamentos e trocas que guiaram meu aprendizado.

## RESUMO

O processo de criação de uma videodança envolve várias etapas de produção, desde sua concepção, elaboração do roteiro, decupagem, filmagem e edição. Nesse sentido, a edição pode ser vista como etapa final, da pós-produção. Mas nesse trabalho é proposto um olhar expandido ao termo edição, reconhecendo um deslocamento dessa ordem de composição e identificando a edição desde o início do processo de criação de uma videodança. A partir disso, poder-se-ia alterar a concepção daquilo que identificamos compor coreograficamente na videodança. A coreografia na videodança é expandida para além do corpo da pessoa que compõe movimentos para a câmera. A composição coreográfica também seria composta, nesse caso, de enquadramentos, ângulos e efeitos – pensados ou não anteriormente à aplicação dos *takes* no software de edição de vídeo – o que, além de permitir a existência da obra de fato, modificaria essa coreografia. Essas alterações foram analisadas em videodanças feitas pela autora e estudo sobre material de outros artistas. Reconhecer a edição como processo que engloba toda a criação de uma videodança tem o poder de potencializar a linguagem, dando profundidade e camadas à composição.

**Palavras-chave:** Edição. Videodança. Coreografia.

## ABSTRACT

The process of creating a videodance involves several stages of production, from its conception, writing the script, decoupage, filming and editing. In this sense, editing can be seen as the final stage of post-production. But this work proposes an expanded look at the term editing, recognizing a shift in this order of composition and identifying editing since the beginning of the process of creating a videodance. Based on this, it would be possible to change the conception of what we identified as choreographically composing in videodance. The choreography in a videodance is expanded beyond the person's body that composes movements for the camera. In this case, the choreographic composition would also be composed of framing, angles and effects – thought or not prior to the application of *takes* in the video editing software – which, in addition to allowing the actual work to exist, would modify this choreography. These changes were analyzed in screendances made by the author and a study of material from other artists. Recognizing editing as a process that encompasses the entire creation of a videodance has the power to enhance the language, giving depth and layers to the composition.

**Keywords:** Editing. Videodance. Choreography.

## LISTA DE FIGURAS:

<b>Figura 1</b> - QR code da publicação de “CORPULAÇÃO” no Festival de Cultura #UFUemCasa	<b>9</b>
<b>Figura 2</b> - Cinescópio	<b>20</b>
<b>Figura 3</b> - Cinematógrafo	<b>20</b>
<b>Figura 4</b> - A chegada do trem na estação	<b>20</b>
<b>Figura 5</b> - Um dos primeiros filmes a serem exibidos pelos irmãos Skladanowsky	<b>21</b>
<b>Figura 6</b> - Serpentine Dance de Annabelle Moore	<b>21</b>
<b>Figura 7</b> - Maya DEREN: A Study In Choreography for Camera (1945)	<b>23</b>
<b>Figura 8</b> - Wesbeth (1974)	<b>25</b>
<b>Figura 9</b> - Merce by Merce by Paik (1978)	<b>25</b>
<b>Figura 10</b> - Digitalização do meu caderno contendo storyboard da videodança em processo	<b>31</b>
<b>Figura 11</b> - QR code para acesso ao trecho do vídeo citado contendo o próximo exemplo	<b>32</b>
<b>Figura 12</b> - QR code com link de acesso à videodança “irevirvendo”	<b>36</b>
<b>Figura 13</b> - Digitalização do meu caderno de anotações	<b>37</b>
<b>Figura 14</b> - Digitalização do meu caderno de anotações	<b>40</b>
<b>Figura 15</b> - Prints vídeo “pôr do sol, árvores e sombra”	<b>41</b>
<b>Figura 16</b> - Prints vídeo “nascer do sol, silhuetas e espaços”	<b>41</b>
<b>Figura 17</b> - Print vídeo de experimentações de figurinos	<b>42</b>
<b>Figura 18</b> - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”	<b>44</b>
<b>Figura 19</b> - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”	<b>45</b>
<b>Figura 20</b> - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”	<b>46</b>
<b>Figura 21</b> - Print do vídeo sem edição	<b>47</b>
<b>Figura 22</b> - Print da videodança “irevirvendo”	<b>48</b>
<b>Figura 23</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>48</b>
<b>Figura 24</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>49</b>
<b>Figura 25</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>50</b>
<b>Figura 26</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>50</b>
<b>Figura 27</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>51</b>
<b>Figura 28</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>52</b>
<b>Figura 29</b> - Prints da videodança “irevirvendo”	<b>53</b>



**Figura 30** - Trecho da videodança “QUEDA”

**54**

**Figura 31** - Trecho da videodança “infiltração”

**55**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>1. DANÇAS EM TRANSFORMAÇÕES</b>	<b>15</b>
<b>2. ENCONTROS ENTRE DANÇA E AUDIOVISUAL</b>	<b>19</b>
<b>2.1 Aproximações e distanciamentos entre cinema e videodança</b>	<b>23</b>
<b>2.2. Multifunções do fazer artístico em videodanças brasileiras</b>	<b>26</b>
<b>3. A EDIÇÃO NO PROCESSO CRIATIVO</b>	<b>30</b>
<b>3.1 Montagem coreográfica</b>	<b>34</b>
<b>3.2 irevirvendo</b>	<b>36</b>
<b>3.3 QUEDA e Infiltração</b>	<b>53</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>61</b>

## INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso propõe uma reflexão acerca do processo de edição na construção da videodança. Quando nos deparamos com o universo do audiovisual, somos encaminhados a uma lógica de produção do cinema. Há etapas, por assim dizer, que guiam as ações dentro dos projetos de criação cinematográfica, estabelecidas em pré, pro e pós-produções. Elas podem variar em sua profundidade e período de realização de acordo com o tempo disponível para a criação, mas em sua maioria seguem um padrão de elaboração. Como partida, há a concepção da obra feita pelo diretor, a escolha de uma temática, ou mesmo de uma vontade, e aí começamos a estudar o esboço de um roteiro, que mesmo que seja muito livre em seu formato, já delimita e prevê o que se espera captar nas gravações. Em seguida, o operador de câmera coloca em prática as gravações de cada cena, que podem também sofrer ainda alterações, pois algumas coisas acontecem no momento, sendo inseridas e modificadas de acordo com a vontade de cada diretor. E por fim, o editor recebe esse material colocando-o no software de edição de vídeo para que cada *take* possa se conectar com o outro, concebendo de fato a obra audiovisual.

A realidade do cinema e da produção audiovisual com extensas equipes costuma se enquadrar nesse processo de compartilhamento e divisão de trabalho/etapas. Mas no meu caso, parto desse modelo para justamente dizer que minha realidade de produção é outra. Quando crio em videodança, essas lógicas de produção muito bem definidas como “pré, pro e pós” e até mesmo de funções de direção, operação de câmera e edição de vídeo na maioria das vezes não se aplicam separadamente. Pelo contexto pandêmico, por uma certa precariedade de recursos e em parte algumas escolhas pessoais, me encontrei majoritariamente sozinha na produção de algumas videodanças e isso fez com que ao mesmo tempo que fizesse a concepção da obra, dançasse para o vídeo que eu mesma captei, e editasse esse material. Nesse sentido, produzindo videodanças me encontrei num lugar de filmmakerdançarina coreografa editora<sup>1</sup>, desenvolvendo habilidades distintas e podendo me conectar, simultaneamente, com vários fazeres. A partir disso identifiquei o processo de edição como um fator que se destaca, ao meu olhar, enquanto potencial coreográfico, que tem poder de criação e transformação da estrutura coreográfica, e

---

<sup>1</sup> Esse termo foi utilizado pelo professor Ricardo Alvarenga em feedback do meu TCC em junho de 2021.

me questioneei sobre a sua disposição na lógica de produção da videodança. Como seria enxergar a edição por uma visão processual com início concomitante à concepção da obra? A edição e a editora compõem coreograficamente na videodança? Essas perguntas norteiam tanto o TCC como colaboraram com o processo de criação da videodança “irevirvendo” que produzi nas disciplinas de Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação II e III, com orientação da Profa. Vivian Barbosa.

Meu primeiro contato com o estudo em videodança se deu em 2017 por meio da disciplina de “Criação em Dança e Novas Tecnologias” no curso de Dança da UFU, lecionada por Ricardo Alvarenga. Apesar de muito ter me interessado esse tipo de pesquisa ali naquele momento, depois da conclusão dessa disciplina, não mantive ativo esse estudo. Foi somente em 2020, a partir do distanciamento social causado pela pandemia de COVID-19, que me senti especialmente convocada a produzir dessa maneira. Minha primeira criação em videodança, e primeiro contato com *softwares* de edição de vídeos, se deu então por meio de um projeto que inscrevi no “Festival de Cultura UFU em Casa” provido pela Diretoria de Cultura da UFU - DICULT, onde produzi a obra “CORPULAÇÃO” (Figura 1), que teve sua estreia em julho do mesmo ano. Uma produção caseira, mas de extrema importância para o exercício da minha autonomia em produções artísticas, foi mesmo o pontapé para que eu continuasse estudando e atuando no meio audiovisual. A partir daí, entrei em um fluxo de produção e pesquisa, e até o final de 2020 tinha produzido o total de 5 videodanças, agora não só solos, mas também trabalhos em grupos ou duplas, tudo de forma remota devido ao contexto pandêmico. Em 2021, longe de uma perspectiva em que a pandemia de Covid-19 chegue ao fim, insisto nesse universo da videodança, entendendo-o como uma dentre muitas possibilidades de manifestação da dança.

**Figura 1:** QR code da publicação de “CORPULAÇÃO” no Festival de Cultura #UFUemCasa.



Link de acesso: [https://www.instagram.com/tv/CC1ouXGlgOU/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CC1ouXGlgOU/?utm_medium=copy_link).

Na produção desse material em videodança, descobri novas ferramentas não só da edição, mas também do corpo, que se modificou em contato com o processo de criação de uma dança para/com/em vídeo. Por exemplo, alguns movimentos de dança que acontecem no espaço real podem ser modificados quando levados ao espaço virtual. E pelo fato de se saber que haverá essa disposição para o virtual, a própria composição de movimento em sua concepção é modificada por esse pensamento compositivo da edição. De forma prática, se realizamos a ação de pular, pensando que haverá um corte de descontinuidade espacial, o próximo pulo que se conecta com o anterior é feito com especificidades pensadas para essa ligação, delimitando assim uma disposição corporal, uma coreografia do corpo da dançarina pensada na relação com o vídeo.

A movimentação corporal feita para uma dança ao vivo, na presença física, tem peculiaridades que não são as mesmas de quando ela se estrutura para a captação por vídeo. Não só captação, mas também interação e diálogo, onde já não se sabe mais o limite em que a dança vira vídeo, o vídeo vira dança e se a pessoa que filma também dança. Investigando esse campo de produção em videodança, em meus trabalhos experimentei algumas possibilidades que auxiliaram na composição coreográfica daquilo que imaginei para a dança, mas que só se concretizaram no *software*. Digo *software* e não edição, pois entendo que o processo de edição vai além da manipulação do material no computador. Está desde as escolhas do início de cada cena antes de filmar, na escolha do movimento que se conectará em outro *take*, na escrita do roteiro que prevê cortes.

Como já dito, “CORPULAÇÃO” foi meu primeiro solo, minha primeira videodança autoral. Sua temática de movimento, que consiste na relação do corpo com a manipulação de um objeto ausente, já vinha sendo estudada desde 2019 na disciplina de Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação I. Apesar disso, para a produção desse trabalho tive apenas 14 dias para adaptá-lo, filmá-lo, aprender sobre edição, e editá-lo. A princípio, consegui me organizar em um roteiro no qual as imagens que eu imaginava querer no vídeo já se estruturaram nesse campo das ideias mesmo antes de filmar. Eu já tinha uma noção dos ângulos e de enquadramentos de câmera, até mesmo por se tratar de um espaço que conhecia bem, a minha própria

casa. Mas mesmo fazendo o roteiro acompanhado de um *storyboard*<sup>2</sup>, muita coisa se modificou no meu processo, pois a adaptação para esse virtual se faz de uma maneira que só pensar muito antes não é suficiente. Às vezes na própria locação que tinha escolhido enquadrar, vou ajustando, fazendo testes até que a fotografia desse espaço realmente chegue num ideal de composição com o todo.

Durante a produção das videodanças não me questionei muito se o que estava fazendo seguia uma ordem “certa” de fazer as coisas. O processo foi pedindo coisas diferentes em cada momento e me mantive aberta às interferências e aos “erros”. Nesse sentido, cada trabalho em videodança que produzi utilizou uma lógica de composição, porém essas lógicas se aproximaram pela influência de um pensamento de edição contínuo alinhada à criação coreográfica na videodança, o que nomeio de “montagem coreográfica”, entendendo o sentido de montagem dentro do audiovisual que se equivale à edição. O termo “montagem coreográfica” será melhor abordado no capítulo 3, mas quer se referir e nomear esse processo que acabei de descrever do pensamento contínuo de edição ao longo de todo o trabalho criativo, e não só a modificação e ordenação do material em vídeo no *software*.

Em “estados”<sup>3</sup> (2020), videodança produzida em conjunto pela Cia Jovem Uai Q Dança, e em “Caminhos Entre o Gesto e o Sonoro”<sup>4</sup> (2020) produzida em dupla com a musicista Mariana Mendes, por exemplo, foram feitas uma série de materiais em vídeo que eram compostos por enquadramentos específicos para aquele movimento, naquele espaço escolhido, com aquela sonoridade. E quando o material foi para o *software*, foi onde a sequência entre cada cena foi feita, as conexões, as transições, os cortes, e até mesmo a trilha sonora foi baseada nesses cortes. Nesse momento em que estabelecemos o ritmo entre as partes ou *takes*, percebi que cada corte e transição deu continuidade ao processo coreográfico que compõe a videodança. Apesar de não termos definido um roteiro de edição final estipulando anteriormente a ordem entre as cenas para o vídeo, cada escolha estética, visual, de movimento, de sons, de luz feita para a composição dos vídeos que iriam compor a videodança final já faziam parte, mesmo que inconscientemente, desse grande processo da edição. Proponho esse olhar para o grande processo, entendendo, por

---

<sup>2</sup> “Consiste em uma série de pequenos desenhos dispostos na sequência de ações a serem filmadas ou gravadas, de modo que a ação de cada cena se apresentada em um produto visual.” (MEDRANO, 2009, p. 05, tradução minha)

<sup>3</sup> Link de acesso: <https://youtu.be/iDI0yVv05Jc>.

<sup>4</sup> Link de acesso: <https://youtu.be/ZLiCv2KzZHA>.

exemplo, que ao escolhermos o que vai realmente ser gravado, dentre tantas possibilidades de ação na cena, isso já poderia ser considerado uma edição do movimento. A edição em si, explicitamente não é só o processo de escolhas, mas também é o que ordena e estrutura a obra, e que realmente parte do processo só se concretiza na ilha de edição do *software*. A intenção dessa pesquisa não é menosprezar a etapa de edição de vídeo em um computador, mas sim reconhecer nas etapas anteriores a presença do pensamento em edição, e ainda expandir o termo reconhecendo a ação de cortes do movimento, que acontecem na hora da gravação, também como edição, estando presente no processo e sendo a própria ação. Ou seja, quando encaramos a edição como algo processual na criação em videodança, coreografar já é editar<sup>5</sup>. Colocar os vídeos no *software*, reorganizá-los, modificá-los, seria então uma extensão tanto do processo de edição, como do processo coreográfico.

Comecei a me perguntar sobre esse lugar da edição dentro do processo de criação em videodança quando trouxe como objeto de estudo a experiência de produzir dessa maneira. Pessoalmente, sempre enxerguei a edição como o processo final, que acontecia só no *software*. Mas depois de algumas produções em videodança me questiono se o processo de edição já não está, por exemplo, na escolha do enquadramento, na escolha do movimento para esse enquadramento, pois já se tem a consciência de que esse material, no *software* de edição de vídeo, irá compor de uma maneira específica.

Carlos Canelas, Professor de Jornalismo e Comunicação Audiovisual e Multimédia do Instituto Politécnico da Guarda aponta em seu artigo “Os Sistemas de Edição de Vídeo: linear versus não-linear” (2010) a seguinte definição:

Segundo Peter Ward (2000), a edição de vídeo é um processo que consiste em selecionar e coordenar um plano com o seguinte, com vista à construção de uma sequência de planos que formem, por sua vez, uma narrativa lógica e coerente. (CANELAS, 2010. p.3)

Me colocando em lugar de criadora dos meus trabalhos em videodança, esse processo de seleção de planos para a formação de uma sequência foi presente desde minha elaboração de roteiro. Assim, começo a enxergar todo o processo de criação em videodança, também como um processo de edição, no qual as escolhas e recortes

---

<sup>5</sup> Ideia melhor investigada no capítulo 3.

de movimento para a câmera, de movimento de câmera, de enquadramento entre tantas outras coisas que envolvem essa criação, estão em concomitância durante todo o percurso. Edição do movimento, do espaço e do tempo.

Portanto, no primeiro capítulo, “DANÇAS EM TRANSFORMAÇÕES” discuto questões históricas da dança enquanto arte no Ocidente, buscando desenvolver o percurso dessa linguagem que carrega diversas questões que possibilitaram a convergência com o universo audiovisual, criando uma linguagem intermediária, a videodança. Trago como referências: Eliana Silva (2002), que aponta um recorte sobre o percurso da dança na história desde o período paleolítico ao pós-moderno; Laurence Louppe (1997), que discute as transformações de paradigmas pelos quais as danças europeia e norte-americana passaram desde o final do século XIX até a década de 1990 para pensar uma “poética da dança contemporânea”; e Thereza Rocha (2016) que em seu livro “O que é dança contemporânea” levanta uma série de questionamentos à definição de dança contemporânea, e busca apresentar a complexidade do termo, defendendo a dança contemporânea como questionadora de si mesma, sendo definida por sua própria indefinição. As reflexões trazidas neste capítulo são importantes pois é a partir dos questionamentos e investigações criativas promovidos pela dança contemporânea, compreendida enquanto movimento artístico e não enquanto estilo ou técnica, que tenho buscado trabalhar minhas criações.

No segundo capítulo “ENCONTROS ENTRE DANÇA E AUDIOVISUAL”, apresento o contexto histórico agora não só da dança, mas do audiovisual. O como foi de fato essa aproximação entre linguagens únicas e específicas que se transformam em uma só. A importância de Loie Fuller, Maya Deren e Merce Cunningham por exemplo, que modificaram não só o universo da dança, mas muito do próprio cinema e do vídeo, dispendo comparações que aproximam e distanciam o cinema da videodança. Além disso, proponho uma reflexão sobre a realidade de produção em videodança no Brasil na atualidade, que cada vez mais se direcionam a produções solistas, individuais, que com a pandemia de COVID-19 só se intensificaram. O artista que produz videodanças nesse contexto muitas vezes se encontra em um papel múltiplo ao produzir, dirigir, dançar e editar seus próprios trabalhos.

Por fim, no terceiro e último capítulo, em “A EDIÇÃO NO PROCESSO CRIATIVO”, discuto a respeito de composição coreográfica e edição audiovisual: se aproximam, se distanciam, como se relacionam? Inserida nesse contexto



multifuncional de produção em videodança, analiso em minhas criações e de outros artistas o processo de edição expandido<sup>6</sup>, e reconheço, enquanto artista da dança, proximidades entre o processo de coreografar e editar em videodança, com reflexões sobre a noção de “montagem coreográfica”, que foi o modo como nomeei esse pensamento processual de edição na criação em videodança. Como foram os meus processos de composição em videodança e como estão sendo agora? O que é modificado no encontro do corpo com a tela? Como é produzir uma coreografia para o vídeo? Onde a edição e a coreografia começam, como se encontram? Nesse sentido, faço um relato mais detalhado sobre meu processo de criação em “irevirvendo” e depois analiso dois trabalhos de outros artistas. Felipe Marcena e Marcelo Sena com a obra “QUEDA” (2020), e Maryah Monteiro com a obra “infiltrações” (2019), nos quais identifico a edição como destaque na composição coreográfica.

---

<sup>6</sup> “A rigor, o conceito de “campo expandido” remonta ao artigo da crítica e pesquisadora norte-americana Rosalind Krauss, “Sculpture in the Expanded Field”, de 1979, publicado na revista *October*. Nele, a autora tentava definir um novo tipo de práxis, difícil de ser enquadrado no termo “escultura”, que estava se tornando “infinidamente maleável”... Não se trata mais de jogar com oposições, mas de produzir composições complexas de linguagens, técnicas, agentes etc.” (QUILICI, 2014, p.13)

## 1. DANÇAS EM TRANSFORMAÇÕES

O percurso da dança na história não se dá de forma linear, e não busco aqui definir uma “evolução” dessa linguagem. Mas sim entender alguns caminhos e encontros que trouxeram transformações, conferindo à dança outras possibilidades de existência enquanto arte. Definir um início e princípio da dança é ainda muito incerto, mas Eliana Silva (2005), no capítulo II do livro “Dança e pós-modernidade”, aponta que as primeiras manifestações sociais em dança se deram no período paleolítico e com valores religiosos muito fortes em formatos de “[...] rituais de celebração, fertilidade, iniciação, caça ou invocação à natureza [...]” (SILVA, 2002, p.81). É interessante notar que a dança fazia parte de um todo, ela não era considerada um adorno para outra coisa mais importante, não ocupava lugar de entretenimento, mas compunha o próprio tecido da vida comum.

Dando um salto no período histórico, por volta do século VI. a.C., Eliana também contextualiza sobre esses eventos em algumas partes do mundo, como Egito, Grécia, Esparta, Roma. Ela aponta a realidade das manifestações em dança em cada sociedade e apresenta como se modificaram, mas ainda muito conectadas à adoração de deuses.

Em torno do ano 200.a.C., a dança em Roma começou a modificar-se sob a influência das artes gregas e etruscas tornando-se pela primeira vez na história uma manifestação de caráter social. Filhos de nobres eram mandados para as escolas de dança como complemento educativo. (SILVA, 2005, p.83)

Foi então na Grécia, no início da Idade Média, onde as danças de camponesas começaram a surgir, tomando caracteres festivos a priori, mas que depois também se associaram a funerais. A partir disso, no século XV na Europa as danças assumem características desenvolvidas em pares com certos padrões e dinâmicas. No período feudal da França e da Itália, não demorou muito para que a coroa se apropriasse dessas manifestações e as nomeassem como “[...] danças de corte [...]” (SILVA, 2005, p.85), definindo de fato uma distância em relação às danças ditas “folclóricas” e assumindo caráter de entretenimento e formato de espetáculo.

O Rei Sol (Rei Louis XIV), foi uma figura muito importante no contexto ocidental de 1661, pois foi responsável por investir na profissionalização da dança, criando

assim a “[...] L’Academie Royale de la Danse (Academia Real de Dança), uma organização profissional, que mantinha discussões teóricas e aulas práticas, tornando definitivamente a dança uma atividade profissional”. (SILVA, 2005, p.88) Sem dúvida, a partir daí o balé passou a ter um reconhecimento maior, apesar de ainda muito ligada a uma exibição de poder e status. O rei Louis XIV se destaca nessa época por deter a dança como sua grande paixão, o que reflete no cenário da dança com uma série de investimentos nos palcos, nas produções e no próprio desenvolvimento da técnica. A partir desses fatores, vejo como o balé construiu sua posição de status, pois desde o princípio estava relacionado à realeza, à elite política e econômica da época. Teoricamente esse fato é o que agrega valor à essa técnica, é um conceito estruturado em um contexto histórico que afirma o balé enquanto uma dança melhor que as demais. Um fato interessante a ser apontado aqui, é que essas danças de corte tinham ainda influências das danças camponesas, realizadas por pobres agricultores europeus. Mas ainda assim, a cultura dominante era implementada pela exposição dos costumes e rituais da corte, incluindo a dança. É um erro assumirmos o papel de valoração a qualquer manifestação em dança, pois como vimos aqui, o balé só teve todo esse renome pois foi escolhido e estruturado por alguém que detinha muito poder e influência na época, o que permitiu todos os investimentos na área. Mas não necessariamente compete com as danças populares sendo melhor ou pior, pois não existe uma medida de comparação equivalente.

Adiante, ainda na leitura desse capítulo, a autora aponta um fato muito importante que foi a publicação de “Cartas sobre a dança” de Jean Georges Noverre em 1760. Através de descrições de espetáculos, Noverre revoluciona o pensamento da época apontando diversos aspectos que constituem a cena da dança: do figurino ao gesto, podendo ser considerado um dos primeiros dramaturgistas da dança cênica no Ocidente. As inovações nessa área foram então se tornando cada vez maiores através do uso de iluminação, desenvolvimento do pensamento cenográfico e figurinístico.

Os coreógrafos, trabalhavam individualmente, sem a participação criativa dos dançarinos, num processo relativamente simples de fazer combinar os passos em variações que acompanhassem a música de forma literal. (SILVA, 2005, p.94)

Interessante identificar essa lógica de funções que vão se estabelecendo na dança, do coreógrafo, do dançarino, tudo muito bem separado até aqui. Contendo de fato uma hierarquização dessa relação, e definindo o dançarino como alguém que acumula informações, vocabulários e passos, e os executa. Mas isso começa a se modificar com o decorrer do tempo, nos levando à era da dança moderna, especialmente no eixo Europa-Estados Unidos, no final do século XIX.

Eliana Silva aponta algumas referências pioneiras da Dança Moderna, como Isadora Duncan, Loie Fuller e Ruth St.Denis. Essas artistas da dança buscaram caminhos diferentes daqueles adotados no balé clássico, cujas características envolvem a constante verticalidade do corpo, numa luta contra a gravidade explícita no uso das sapatilhas, por exemplo, a frontalidade do espaço, onde os bailarinos quase nunca podem dar as costas ao público. Elas procuraram outras formas de se fazer/pensar dança e mais ainda novos temas que condissessem com a realidade vivida na época.

O uso do centro do corpo como propiciador do movimento, os pés descalços, o uso do chão não apenas como suporte mas onde os dançarinos podiam sentar ou deitar, o uso diferenciado da música de maneira não literal e principalmente a utilização de uma dramaticidade mais direta oriunda do movimento, da temática e dos personagens em oposição ao lirismo considerado superficial do balé clássico. (SILVA, 2005, p.97)

Já Laurence Louppe faz uma ponte direta entre dança moderna e contemporânea, e o artigo “Repensando a dança contemporânea” de Juliana da Silveira e Julia Vitiello (2015), traz o olhar da autora francesa afirmando que esse “novo campo de investigação da dança” moderna/contemporânea, busca em comum a valorização da individualidade dos corpos enquanto potentes materiais de uma pesquisa em dança única, aquela que não parte de um modelo pré-concebido, mas do próprio corpo que dança.

Tanto Silva como Louppe reconhecem esse período como marco de transformações do pensamento em dança, do pensamento sobre o corpo, e por consequência, da desierarquização das relações profissionais de trabalho de criação coreográfica entre diretores/coreógrafos e bailarines. A dança contemporânea abre espaço para questionamentos sobre ela mesma, se afastando cada vez mais de uma

definição e denominação enquanto estilo ou técnica de movimentos, e é nesse contexto que Thereza Rocha, em “O que é dança contemporânea” (2016) afirma que:

Se na dança contemporânea é a própria dança que faz perguntas a si e ao mundo, ela pode se oferecer como um bom operador transversal para pensar qualquer dança. Seguindo esta proposta, a dança contemporânea funcionaria como uma espécie de fresta ou janela: os graves questionamentos estéticos nos ajudariam a pensar a própria dança. (ROCHA, 2013, p.114)

A partir das colocações das três autoras, nota-se que as possibilidades de criação em dança se abrem cada vez mais a partir do final do séc. XIX e mantém caráter infinito de expansão de conceitos. A cada dia novas configurações são pensadas para a cena, experimentações em pesquisa e estruturas coreográficas. O pensamento sobre o que é corpo e o que pode ser dança permite o diálogo da dança com outras linguagens artísticas e até outras áreas de conhecimento, pois é reconhecido nessas outras esferas potências e novos meios de se fazer/pensar dança, em que a dança não mais precisa estar centrada em uma lógica de passos ou de movimentos corporais. A dança pode até mesmo abrir mão da presença do corpo humano para acontecer, lançando mão de outros elementos como objetos, formas, desenhos, animais.

Inserida nesse contexto de muitos questionamentos, investigações, e de encontros entre linguagens, a videodança surge enquanto experimento de um diálogo intermediático entre dança e vídeo. Ou seja, reconhecendo duas formas de arte independentes e estruturadas, que ao se permitirem convergir, resultam em uma terceira linguagem, também independente e estruturada, que não é a soma dessas duas partes, mas algo novo e específico da junção, obtendo características muito próprias. Portanto a videodança não é um vídeo de dança, ou uma dança em vídeo, mas sim uma linguagem artística em que a dança é vídeo e o próprio vídeo é a dança.

## 2. ENCONTROS ENTRE DANÇA E AUDIOVISUAL

A relação entre dança e o filme/vídeo/audiovisual se inicia no final do século XIX, que na verdade decorre de um passado do desenvolvimento das tecnologias que dialogam com as artes. Um exemplo disso é o elemento da iluminação nos espetáculos de dança. Uma figura importante que se destaca nessa época é Loïe Fuller (1862-1928), dançarina moderna/contemporânea norte-americana, autora da obra “Serpentine Dance” de 1892. É um trabalho que investiga a relação do corpo envolto num longo tecido branco, que a partir do estímulo da luz e das cores, possibilita percepções diversas a partir da criação de imagens e figuras. Ou seja, a iluminação, nesse exemplo, passa a ser fator de criação coreográfica, pois os movimentos corporais criados foram influenciados pelos experimentos com a luz e as cores. É um exemplo da dança contemporânea como linguagem aberta aos diálogos com outras áreas do conhecimento com a tecnologia. No livro “A Dança dos Encéfalos Acesos” (2003) de Maíra Spanghero, a autora pontua que “Loïe Fuller foi uma pioneira na arte tecnológica e na transdisciplinaridade, por empregar conhecimentos científicos como óptica, química e eletricidade em suas pesquisas artísticas.” (SPANGHERO, 2003, p. 31)

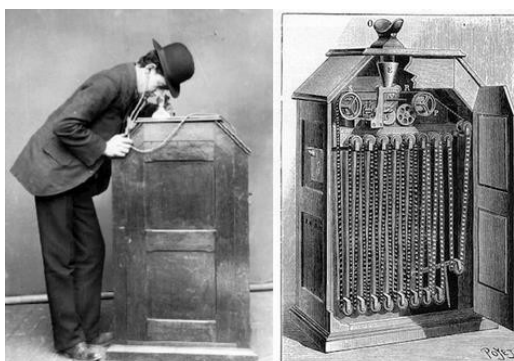
Lilian Graça (2019), em sua tese de doutorado, apresenta que outro elemento importante no contexto inicial do encontro entre dança e tecnologia é:

“[...] evidenciada nos experimentos de fotografias sequenciadas de Eadweard James Muybridge (1830-1904) e Étienne-Jules Marey (1830-1904) que, desde as primeiras explorações, aproximaram-se da dança, assim como dos esportes, para estudar seus movimentos e ajudar na eficiência da sua execução.” (GRAÇA, 2019, p. 25).

O movimento é o grande disparador e elemento primário que instiga a investigação do corpo, que no mesmo caminho da fotografia, irá propiciar o desenvolvimento dos aparatos de gravação e visualização de imagens em movimento, buscando entender aspectos ainda não entendidos que tangem o movimento, servindo como auxílio, na época, por exemplo, aos atletas que buscavam melhor eficiência. É a partir daí que os primeiros filmes são desenvolvidos, na era denominada pré-cinema, tendo seu nascimento com certa sincronia em alguns lugares do mundo. Nos Estados Unidos por Thomas Edison (1847-1931) em 1891 com a invenção do cinetoscópio (Figura 2). Em 1895 na França com a invenção do cinematógrafo (Figura

3) e exibição do filme “A chegada do trem na estação” (Figura 4) com 50 segundos de duração pelos irmãos August Marie (1862-1954) e Louis Jean (1864-1948) Lumière. E na Alemanha com o bioscópio (Figura 5) feito pelos irmãos Max (1863-1939) e Emil (1866-1945) Skladanowsky. Em 1895 “Serpentine Dance” (Figura 6) teve sua adaptação para filme, agora com a dançarina Annabelle Moore, e se tornou um dos primeiros filmes coloridos da história, produzido por William Heise (1847–1910).

**Figura 2 - Cinetoscópio**



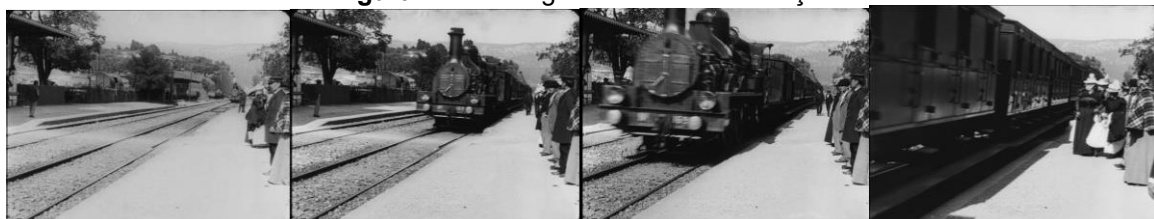
Fonte: <https://todayinottawashistory.wordpress.com/tag/thomas-edison/>.

**Figura 3 - Cinematógrafo**



Fonte: <https://ribeiraopretoculturaljaf.blogspot.com/2017/08/cinematografo-irmaos-lumiere.html>

**Figura 4<sup>7</sup> – A chegada do trem na estação**



Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=MT-70ni4Ddo>.

<sup>7</sup> Opto por trazer uma sequência de imagens para evidenciar o movimento no vídeo.

**Figura 5** - Um dos primeiros filmes a serem exibidos pelos irmãos Skladanowsky



Link de acesso: [https://www.youtube.com/watch?v=RZ8mVL\\_fNW4](https://www.youtube.com/watch?v=RZ8mVL_fNW4).

**Figura 6** - Serpentine Dance de Annabelle Moore



Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=8zqCRVhiNGk>.

As produções apresentadas até aqui, segundo Tom Gunning (1986-2006), também estão inseridas no que ele denomina enquanto Cinema de Atrações, que são produções do cinema inicial voltadas à captura do espectador por meio de efeitos de ilusão, utilizando de movimentos de câmera e a espetacularização do corpo e da dança, trazendo o público enquanto “[...] parte do jogo fílmico.” (GRAÇA, 2019, p.27). Esse período é marcado intensamente por experimentações com a dança que auxiliam nessa pesquisa sobre o movimento na tela, e se diferencia do que mais adiante se concretiza enquanto cinema clássico, onde o foco passa a ser a narratividade e a dança ocupa lugar em segundo plano.

Um exemplo disso é “Intolerance” (1916) de David Wark Griffith (1875-1948), que foi uma das primeiras produções a enfatizar a construção narrativa e a investigar diversos enquadramentos e movimentos de câmera considerados para a época inovadores, como por exemplo close-ups. E por meio da montagem do filme, também construiu uma obra que inovou a lógica de apreciação trazendo uma certa complexidade ao filme que exigia do espectador a interpretação do que se foi assistido. Essa obra foi referência para as produções dos musicais de Hollywood dos anos 40 e 50, pois disparou essa investigação pela dança e narratividade, ainda que a dança estivesse enquanto um adorno e elemento estético de beleza, não sendo fundamental na construção narrativa da obra, na lógica de contar a história do filme. Lilian Graça (2019) aponta alguns nomes que se destacam na época e como essa referência os influencia:



Fred Astaire (1899-1987) e o alinhamento da perspectiva e movimento da câmera à integridade da dança, Gene Kelly (1912-1996) e a utilização da câmera como elemento mais livre e mais incorporado a dança e, principalmente, Busby Berkeley (1895-1976) com cenas caleidoscópicas de multidões de dançarinas vistas por ângulos surpreendentes. (GRAÇA, 2019, p.34)

A dança tem grande importância e influência no avanço tecnológico do cinema, pois este sempre esteve interessado na captura do movimento. A própria palavra cinema vem de “cine”, derivado do grego “kinein” que significa mover. Com o desenvolvimento do cinema e a consolidação das técnicas de narração que o definem, surgem também as funções de trabalho dentro dessa linguagem. O filme passa a adquirir durações mais longas, e Sérgio Soares (2007) aponta que:

O aumento da metragem dos filmes (que passam do formato curta ao formato longa-metragem), e o crescente domínio das técnicas narrativas próprias do cinema faz com que a indústria adote um modelo de escrita especificamente voltado para este meio. (SOARES, 2007, p.16)

O “modelo de escrita” a que o autor se refere é o roteiro de cinema. Ao decorrer do texto de introdução de sua tese, Soares explica que no início do cinema, não existia esse tipo de organização, cabendo uma função geral de produção destinada a uma pessoa só. O autor explica que, por uma questão econômica e eficiente, as funções se descentralizam otimizando a produção. Então a partir de 1907 as funções de diretor de cinema e cameraman se desassociam. Mas no fim da década de 50, o roteiro feito na pré-produção passou a não ser obrigatório nas produções de documentários especificamente. O roteiro produzido para documentários passa a se localizar na etapa de pós-produção e assume maior diálogo com o processo de montagem, nomeado roteiro de edição. É possível notar cada vez mais a separação de cada função de trabalho dentro da produção de um filme, e Sérgio afirma que no contexto do documentário:

Trata-se, é claro, de duas funções distintas: roteiro e montagem, mas vinculadas na própria essência de cada um dos ofícios. A escrita de um roteiro nasce de um desejo de montagem. Como afirma Jean-Claude Carrière, “um roteirista deve ter noções de montagem tão precisas quanto for possível. Um roteirista que se recusasse a adquiri-las e se restringisse a uma atividade estritamente literária estaria amputando uma parte de si próprio. (SOARES, 2007, p.23)

O autor traz o foco à produção do documentário pois quer defender a ideia de que mesmo que o roteiro para esse tipo de produção se localize na pós-produção, ou seja, depois que todo o material de captura em vídeo já está pronto, não significa que tenha menor nível de dificuldade de elaboração. E defende justamente o contrário, pois ao comparar com a produção de uma ficção, aponta que lidar com o imprevisto na etapa de montagem é um fator que torna a maturação do roteiro bem mais longa envolvendo todas as etapas de produção do filme.

De acordo com esses dados apresentados até aqui, desenvolverei no próximo item a influência desse histórico do cinema para o contexto da videodança, contextualizando-a até os dias atuais.

## 2.1 Aproximações e distanciamentos entre cinema e videodança

Foi em 1946 que Maya Deren (1917-1961), cineasta e dançarina ucraniana, produziu um dos primeiros experimentos de interseção entre dança e cinema. "A Study in Choreography for Camera" (1945) na época se definiu como "film-dance", mas é considerada uma das pioneiras do que hoje entendemos enquanto conceito de videodança, pois questionou e explorou ferramentas de criação da dança, da coreografia para a câmera, criando novas relações entre o dançarino e o espaço, se diferenciando da dança filmada de uma visão frontal do palco. Além disso, foi responsável por inventar o efeito de continuidade do movimento e descontinuidade espacial, executado a partir da ferramenta de cortes no processo de montagem onde os cenários eram alterados, mas o movimento da pessoa em cena era contínuo. Relação essa que só foi utilizada pelo cinema após esse grande ato inovador instaurado por Maya Deren, algo que antes nunca tinha sido investigado.

**Figura 7** - Maya DEREN: A Study In Choreography for Camera (1945)



Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=Dk4okMGiGic&t=63s>

Os aspectos definidores para o surgimento da videodança estão apoiados nesse contexto experimental dos anos de 1940 a 1960 nos quais participam outros artistas/diretores precursores como: Norman McLaren (1914-1987), Hilary Harris (1926-1999), Ed Emshwiller (1925-1990), e tem como característica fundamental a convergência das linguagens da dança e do audiovisual se tornando um só, sendo feita exclusivamente para a tela. Se difere, por exemplo, de um registro de dança que poderia acontecer em um palco no teatro, pois a investigação de movimentos na videodança parte da relação do corpo com a câmera e com a edição.

Até aqui as produções estavam muito entrelaçadas com o cinema, sendo assim produções fílmicas. No final da década de 1960, com a invenção e acessibilidade do sistema de vídeo, mais artistas se interessam por esse campo de experimentações, e Lilian Graça (2019) aponta que as obras desses artistas precursores da videodança:

[...] funcionaram como referências para as artes plásticas e para a dança nos anos 60/70 representadas nos EUA pelo grupo Fluxus e pelo movimento Judson Church e a dança pós-moderna, que também estarão alinhados numa pesquisa de quebra de padrões e fortemente empenhados em questionar as hierarquias nas artes, a espetacularidade, os procedimentos artísticos e aprofundar o papel participativo do espectador. (GRAÇA, 2019, p.51)

A primeira obra considerada uma videodança, marcando assim seu nascimento em 1974, foi "Westbeth" (Figura 8), criada por Merce Cunningham (1919-2009) em colaboração com o fotógrafo Charles Atlas. Trata-se de uma produção audiovisual onde pela primeira vez um coreógrafo de dança e um cineasta trabalham em contínua cooperação. Em entrevista com Brooks (2015)<sup>8</sup>, Charles revela que antes da criação dessa obra, eles passaram todo do verão em estudos cotidianos buscando entender a interferência da câmera no corpo da dançarina estudante.

---

<sup>8</sup>Link de acesso:<https://walkerart.org/magazine/camera-as-body-an-interview-with-charles-atlas-rashaun-mitchell-and-silas-riener>

**Figura 8** - Wesbeth (1974)

Link de acesso: [https://www.youtube.com/watch?v=rhkUZF\\_Am-I&t=866s](https://www.youtube.com/watch?v=rhkUZF_Am-I&t=866s)

A obra foi gravada em um estúdio com o apoio de um palco, é possível notar a presença de alguns elementos na construção da coreografia da dança que dialogam diretamente com o movimento da câmera, e vice-versa. Os limites do enquadramento do vídeo cercam uma certa área onde a coreografia deverá ocorrer, sendo esses limites ultrapassados em alguns momentos intencionalmente de acordo com o plano de filmagem desejado. As entradas e saídas do plano também ocorrem de uma maneira específica para a captura do vídeo, sendo possível com certa facilidade a investigação desses meios mais incomuns em comparação às apresentações presenciais no palco, como desaparecer do enquadramento de cima para baixo.

Outro exemplo muito importante no contexto de surgimento da videodança, é a obra “Merce by Merce by Paik” (Figura 9) (1978) de Merce Cunningham e Nam June Paik, feita especialmente para a televisão. Cunningham antes de produzir em videodança já era considerado grande coreógrafo pós-moderno que em suas práticas já carregava questionamentos estéticos na dança, o que o fez abrir a dança para o diálogo também com outras artes.

**Figura 9** - Merce by Merce by Paik (1978)

Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=MV6iS-K7wOw>.

Contextualizada em uma época de muitos questionamentos à própria dança, como já vimos sobre a dança moderna/contemporânea, a videodança surge também como meio extensionista dessas indagações. Fica explícito para mim a busca por cada vez mais possibilidades de fazer dança: o que mais pode a dança? O encontro com o filme, e posteriormente com o vídeo, permite a descoberta de novos modos de composição, amparados agora por um arsenal não só do corpo que dança, mas também da câmera e da edição. A coreografia na videodança é composta por todos esses fatores e a dança é elaborada a partir de uma configuração espaço-temporal de apresentação em tela. Os movimentos que irão compor a videodança podem ocorrer tanto no corpo de quem e daquilo que dança, quanto na câmera e no corpo de quem filma, que se desloca em relação ao sujeito/objeto capturado. E para além disso, também ocorre no *software* de edição, ao definir ritmos de montagem por cortes, transições, modificações temporais, aplicação de efeitos, etc.

Como uma obra audiovisual, a videodança carrega modos de produção que se baseiam nos modos de produção de um filme. Portanto, uma possibilidade é a previsão da escrita de um roteiro de filmagem em sua elaboração - independente do formato escrito, em desenho e etc., a gravação dos vídeos e a montagem no *software*. Como vimos, no cinema, isso tende a ser muito bem definido e cristalizado, mas a videodança carrega características que definem suas produções com funções entrelaçadas onde muito provavelmente, em produções menores, a pessoa que dirige, filma, é filmada e edita é a mesma.

Nesse sentido, a videodança se aproxima do cinema pelo seu histórico inicial de experimentação e por carregar essas etapas de produção de uma obra audiovisual com pré, pró e pós-produção. Mas se afasta por ter as funções elaboradas nessas etapas misturadas e convergentes. E principalmente por ser definida sua estrutura enquanto linguagem única, lidando com a criação em vídeo de uma forma específica de interesse por compor em dança, relacionando as estruturas audiovisuais com as estruturas coreográficas.

## **2.2. Multifunções do fazer artístico em videodanças brasileiras**

No Brasil, o fazer artístico pode ser muitas vezes estruturado por funções de trabalhos muito híbridas. No sentido em que em uma produção de dança, por exemplo,

as pessoas que compõem uma equipe de trabalho assumem funções para além daquilo que realmente estavam direcionadas a executar. O contexto econômico e estrutural causado pela falta de políticas públicas pode contribuir para essa realidade da produção artística nacional. Ainda assim, não impede que obras sejam elaboradas com recursos precários. Mas essa desvalorização pode implicar em ajustes de produção visando o mínimo gasto.

Nesse sentido, a produção em videodança, principalmente no contexto da pandemia de COVID-19, pode se submeter a uma realidade em que múltiplas funções que tangem a gestão e produção dentro do projeto podem ser acumuladas por uma mesma pessoa. A minha realidade está inserida nesse contexto, pois minha primeira videodança solo de concepção própria, produzida em 2020, foi também filmada e editada por mim. Além disso, também reconheço esse contexto em outras produções em videodança publicadas online. O distanciamento social causado pela pandemia de Covid-19 fez com que as produções em dança no geral se tornassem cada vez mais solistas. E tanto pela necessidade de distanciamento como por essa falta de apoio técnico para as filmagens em videodança me vi inserida nas funções de intérprete-criadora, diretora, produtora, *filmmaker* e editora de vídeo também.

Ainda assim, estar inserida nesse contexto também não pode ser analisado como algo necessariamente ruim. Foi exatamente essa necessidade de desempenhar funções diversas que possibilitou a compreensão do processo de produção como um todo, permitindo meu olhar mais sensível para cada etapa e podendo fazer pontes entre elas. Pontes essas que deram destaque, ao meu ver, ao processo de edição e de criação coreográfica na videodança.

Observando algumas produções em videodança dos últimos anos, me chama a atenção a ficha técnica de cada obra. Como por exemplo nos trabalhos de Lilian Graça disponíveis em seu canal no YouTube<sup>9</sup> temos acesso a algumas obras em modo público. O trabalho mais antigo publicado é datado em 2011 com o título “O caminho das estações”. Em cena está a própria artista que filma ao seu redor e compõe o vídeo com as imagens das diferentes paisagens em diferentes estações do ano. A ficha técnica indica que a concepção e a edição do vídeo foram feitas por Lilian, ou seja, ela assume funções diversas nessa produção. Mesmo se considerarmos que esse vídeo se encaixe enquanto um experimento, e talvez haja um estudo inicial sobre

---

<sup>9</sup> Link de acesso: <https://www.youtube.com/user/Ligra51/videos>

a produção em vídeo na época, os vídeos mais recentes constatados no canal tendem à essa mesma configuração de funções da ficha técnica. Em “Confinamente” (2020), a artista desempenha as funções de dançarina, *filmmaker*, editora de vídeo e colagem sonora. É uma videodança que trata da questão da pandemia de COVID-19 e por isso as funções também talvez estejam tão condensadas, por uma necessidade da realidade atual. Mas ainda assim, quando observamos a obra “Borda d’água” (2015) é possível notar que as funções de concepção, câmera e edição ainda recaem sobre a mesma pessoa, Lilian.

Outro exemplo são as produções da Cia. etc. que tem atuação e pesquisa em videodança há 20 anos no Brasil, com direção artística de Marcelo Sena e Felipe Marcena. Em seu site<sup>10</sup> é possível ter acesso a algumas produções, e “Fenda” (2019) aponta a ficha técnica com direção, trilha sonora original e fotografia de Marcelo Sena, e dança, montagem e finalização de Felipe Marcena. Em “Queda” (2020) os dois atuam em conjunto enquanto: dança, direção, fotografia, produção, direção de arte e figurino. Já em “Sobre” (2009) a ficha técnica revela que dentre os 9 intérpretes-criadores, 2 estão também envolvidos com a edição e outro com a trilha sonora original.

Maryah Monteiro também ocupa lugar de destaque em produções em videodança, sendo seu objeto de estudos há quase 10 anos, segundo a bio de seu site<sup>11</sup>. Sua primeira obra “desatino” foi produzida em 2012, e contou com direção, concepção e performance da própria artista. Em entrevista<sup>12</sup> concedida pela artista em 23/09/2021, é revelado que esse trabalho é resultante de uma pesquisa acadêmica de TCC enquanto estudante do curso de Dança da UNESPAR em Curitiba. Daí surgiram parcerias no caminho que abraçaram a proposta de Maryah, o que permitiu que “desatino” contasse com uma gama de outros artistas que ocuparam diversas funções. Ainda assim, a artista conta que durante todo processo de montagem se dispôs ao lado do editor delimitando a ordem de cada cena e estruturando de fato a videodança. Em 2020, em contexto pandêmico, Maryah produziu “travessias”, uma videodança de concepção, performance e edição da própria artista. Trata-se de um plano sequência e dispõe de um jogo entre várias telas de celular, tv e notebook em diferentes espaços da casa que transmitem vídeos de

---

<sup>10</sup> link de acesso: <http://ciaetc.com.br/>

<sup>11</sup> link de acesso: <https://www.maryahmonteiro.com/bio>

<sup>12</sup> Entrevista realizada por chamada de vídeo pela plataforma Zoom no dia 23 de setembro de 2021.

Maryah em diferentes cenários, com diferentes enquadramentos e recortes do corpo em cena. Já em “infiltrações” (2018), a artista revela que além da concepção e performance, também atuou na edição, tendo suporte externo para a fotografia e a trilha sonora.

A partir disso percebo que produzir em videodança requer do artista um entendimento mais amplo e complexo sobre o todo que compõe essa linguagem intermidial. Se entendemos que a dança é o vídeo e o vídeo é a dança, quem produz a dança para o vídeo de certa forma tem que se apoiar em conhecimentos do universo do vídeo para que então dança e vídeo possam convergir de fato. E o mesmo se aplica ao contrário, aquele que se propõe em produzir um vídeo que é dança, precisa de parâmetros da dança para produzir. Por isso as funções também se convergem, pois a própria linguagem é convergente.



### 3. A EDIÇÃO NO PROCESSO CRIATIVO

Como já dito anteriormente, meu primeiro contato com a videodança foi em 2017, na disciplina de “Criação em Dança e Novas Tecnologias” lecionada por Ricardo Alvarenga no curso de graduação em Dança da UFU. Nela produzi, em parceria com colegas de turma, uma videodança desempenhando função de intérprete-criadora, e participando coletivamente da direção. Mas foi só em 2020, devido à pandemia de COVID-19, que produzi a minha primeira obra autoral nesse formato, a videodança “CORPULAÇÃO”<sup>13</sup>. Essa obra é resultado do projeto “Ausência”, com o qual fui contemplada com uma bolsa do Programa Festival de Cultura #UFUemCasa, promovido pela PROEX DICULT<sup>14</sup>. Como material de apoio, busquei textos e exemplos estudados em 2017, que foi por onde me baseei para a produção dessa obra. Alguns materiais indicavam certos aparatos técnicos de filmagem, como a utilização do enquadramento, regra dos terços<sup>15</sup>, ângulos de filmagem, composição de cores, entre outros. Mas até aí, não tinha conhecimento prático sobre o processo de edição de vídeo.

“CORPULAÇÃO” na verdade surgiu como continuação e adaptação de um trabalho em processo que tinha começado a se desenvolver no segundo semestre de 2019 na disciplina de “Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação I” ministrada por Vivian Barbosa na UFU. Era um trabalho pensado para apresentações presenciais, intitulado “Ausência”, e com temática corporal definida por um jogo de transferência de peso de um objeto ausente que passeia pelo corpo. A temática foi mantida e desenvolvida, mas os movimentos dançados foram recriados e recoreografados para a criação da videodança. O período de produção desse trabalho foi muito curto, totalizando 14 dias, desde o resultado com a aprovação da proposta no edital, até a entrega do produto artístico à comissão do Festival de Cultura #UFUemCasa.

Minha primeira ação nesse processo foi de estudar sobre edição de vídeo, portanto acessei vários materiais em vídeo do YouTube para que eu pudesse escolher

---

<sup>13</sup> link de acesso:

[https://www.youtube.com/watch?v=Xef1KYbE\\_OQ&list=PLAKtlgzsf7UhGZcW2aPZmCLy12FUwdITT&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=Xef1KYbE_OQ&list=PLAKtlgzsf7UhGZcW2aPZmCLy12FUwdITT&index=1)

<sup>14</sup> Pró-Reitoria de Extensão e Cultura e Diretoria de Cultura da Universidade Federal de Uberlândia.

<sup>15</sup> A “regra dos terços” consiste na utilização de alguns pontos descentralizados da imagem que causam maior destaque. Esses pontos são medidos a partir da divisão da tela em 9 pedaços iguais onde as linhas que se cruzam a partir dessa divisão indicam os 4 pontos de destaque.

o *software* de montagem que melhor me atendesse naquele momento e aprender algumas ferramentas de edição dentro do programa. O programa que mais me chamou atenção foi o “shotcut”<sup>16</sup>, pois além de ser gratuito, continha uma timeline de edição bem intuitiva com uma série de filtros para imagem, som, não sendo um arquivo muito pesado, capaz de rodar bem em um notebook. Me recorde de ficar muito animada com as infinitas possibilidades que descobri no *software*. Assim que eu terminava de gravar algumas cenas durante o dia, pela noite já ia fazendo alguns testes de edição no *software*.

O próximo passo foi a elaboração do roteiro, com uma espécie de *storyboard* contendo a sequência das cenas, posicionamentos de câmera, e as ideias de movimentação a serem executadas em cada take. A seguir, na Figura 10, apresento uma imagem digitalizada do meu caderno onde anotei essas informações:

**Figura 10** - Digitalização do meu caderno contendo storyboard da videodança em processo.



<sup>16</sup> link para mais informações: <https://shotcut.org/>

Pelo roteiro conseguimos ver não só a previsão dos efeitos de edição e cortes futuros, mas também como o movimento estava sendo pensado para essas ferramentas. Ao delimitar o *close up* das mãos, na sequência “01” por exemplo, crio uma relação específica com o espaço recortado, e com o enquadramento da imagem. Na gravação dessa imagem tive que estudar os desenhos do movimento no espaço do enquadramento, delimitar até onde aproximar as mãos da câmera para que se encaixassem no foco, e até onde sumir com as mãos para que desaparecessem do plano. Um pensamento da coreografia alinhado com o processo de edição.

A seguir, na Figura 11, disponibilizo o QR code com mais um exemplo, mas agora em vídeo, contendo um trecho de “CORPULAÇÃO” finalizado.

**Figura 11-** QR code para acesso ao trecho do vídeo citado contendo o próximo exemplo.



Link de acesso: <https://youtu.be/ARSNQii0-p8>.

Nesse vídeo, as 2 cenas diferenciadas aqui como “das redes” e “das plantas”, foram pensadas previamente pelo roteiro de filmagem tendo como objeto principal do movimento o braço direito que guia a dança no espaço. Mas já também se esperava nesse roteiro que houvesse uma ligação entre esses espaços a partir do efeito de descontinuidade espacial<sup>17</sup>, ou seja, há uma continuidade de movimento, um fluxo contínuo, porém com alteração do cenário. Eu não sabia exatamente quais seriam esses lugares e quais movimentos específicos estariam em cena, esses critérios foram investigados e estudados na prática da gravação. Assim, o movimento apresentado no final da cena “das redes” (mão que vai em direção ao chão e leva o corpo junto), foi coreografado a partir dessa ideia de edição do espaço descontínuo e também pelo enquadramento que o corpo ocupa na imagem (plano americano, sendo assim maior impressão de um lugar “sem chão” permitindo o desaparecer do vídeo pela saída do corpo do enquadramento). O início da cena “das plantas” segue a

---

<sup>17</sup> elemento primeiramente desenvolvido por Maya Deren, como já explicado.

mesma lógica, dando continuidade ao movimento ao surgir de baixo para cima com uma distância do corpo até câmera que se assemelha à cena “das redes”, além da mesma mão e braço que puxam o corpo para o alto que é a mesma mão da cena anterior.

Quando me coloquei em prática, na gravação, muita coisa que não previ aconteceu, mas permaneci aberta a esses imprevistos e vi como isso podia acrescentar à obra. Por exemplo, na captura de uma das cenas, não planejei que o áudio capturado fosse ser utilizado, mas na edição é construído um sentido que articula muito bem com a proposta. A edição foi algo que me chamou muita atenção, pois não esperava que o trabalho pudesse se transformar tanto pelo simples fato de colocar o material no *software*. Trabalhei nessa etapa de maneira tão criativa e com intenção coreográfica, quanto no ato de filmagem e planejamento do roteiro. Na elaboração de “CORPULAÇÃO”, e em outras videodanças que produzi em seguida, percebi que a dança não acontecia apenas no momento da gravação do movimento corpóreo para a câmera, mas também numa extensão para o *software* de edição, onde se elabora e se constrói um sentido coreográfico a partir do material captado. No artigo “Edição como Coreografia”, Karen Pearlman afirma que:

[...] tal como os coreógrafos, os editores dão forma às trajetórias do movimento através de *takes*, cenas e sequências, as transições do movimento entre os *takes*. Tal como os coreógrafos, os editores trabalham com a dinâmica temporal e espacial do movimento para criar um fluxo de imagens em movimento pleno de significado. (PEARLMAN, 2009, p.39).

Nesse trecho a autora trouxe como referência o texto “Choreographic Cognitions” de Kate Stevens (2000) em que Stevens explica sobre como se dá a construção de sentido sobre a dança, e Pearlman transpõe esse conhecimento ao processo de editar. Alterações temporais e de intensidade que ocorrem em cena, e que em vídeo, também podem ser modificadas, suavizadas ou intensificadas pela edição, construindo sentido sobre obra. Acredito que essa afirmação pode ser comparada até à noção de dramaturgia na dança, enquanto elemento que se define pelas escolhas poéticas que dão significância à cena e ao vídeo. Por exemplo, se na cena nos preocupamos com uma iluminação específica que traga sentido para o momento da apresentação, na edição nos preocupamos também em um ajuste de colorimetria que irá compor com o sentido da obra. Por fim, “CORPULAÇÃO” foi um processo disparador que me ajudou a começar a indagar a edição como processo

coreográfico. Depois da produção de “CORPULAÇÃO” fiquei mais motivada e instigada a produzir outros trabalhos nesse formato e pude aprimorar minha técnica de edição de vídeos filmando e editando uma série de trabalhos no formato audiovisual.

Em 2021, me encontro no último ano de graduação em Dança, encaminhada à produção desse trabalho de conclusão de curso. Lá em 2020, antes da pandemia, meu interesse de pesquisa para esse trabalho perpassava por questões de criação coreográfica de obras de dança, mas sem perspectiva de abarcar o contexto da videodança especificamente. Em cenário pandêmico, o meu modo de produção em dança foi quase que totalmente modificado para esse formato audiovisual, e percebi nele grande potencial de pesquisa. Então resolvi questionar esse modo de produção dentro de uma pesquisa acadêmica, mais especificamente o processo de edição, tendo também a pesquisa prática na criação de uma videodança em disciplinas do curso, especificamente Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação II e III. A partir desse olhar mais crítico, instaurado pela minha posição enquanto pesquisadora em dança, me questionei primeiramente sobre onde a edição começa no processo de criação da videodança. É muito comum nos referirmos à edição enquanto pós-produção, ou seja, ela acontece depois que o material já foi produzido, filmado. Realmente o fim da edição poderia estar localizado no *software* de edição, quando por exemplo, colocamos o material em vídeo na timeline e o reorganizamos na sequência desejada para a concretização da obra de fato. Mas enquanto artista que se encontra em processo de criação e pesquisa em videodança, me pergunto como essa ação de editar pode interferir na composição da dança, que também é vídeo.

### **3.1 Montagem coreográfica**

Criar em dança pode pressupor uma criação coreográfica. Mas a coreografia feita na videodança é amparada por elementos que também englobam o universo do vídeo, ao considerarmos a videodança enquanto linguagem intermidial. Elementos esses que estão presentes, entre outros, na composição com o movimento de câmera, com os enquadramentos, com os ângulos, e com um pensamento de edição que precede a alteração no *software*. Criamos a dança, a cena, o *take*, com uma certa ordem de composição que se imagina ser concretizada pela junção do material na ilha de edição de vídeo. Para além disso, alguns movimentos de dança criados para o

vídeo podem ter sua concretização totalmente dependente da sua alteração no *software*. Fica explícito no meu fazer a interferência da edição na criação coreográfica da videodança.

Outro elemento que também trago para reflexão, é sobre a própria utilização do termo editar, que carrega entre seus sinônimos as palavras alterar, modificar, selecionar, montar, juntar, ordenar e estruturar. Quando falo em coreografia, trago como referência Juliana Moraes (2019), que em seu artigo “O conceito de coreografia em transformação” discorre sobre uma série de eventos na história que transformam a dança (como já explicado aqui no capítulo 2) e, por sua vez, também transformam o conceito de coreografia. Moraes conclui que: “[...] coreografia passa a ser vista como uma função estruturante, um agenciador sistêmico de elementos que se interconectam e afetam-se reciprocamente.” (MORAES, 2019, pag. 374)

Quando criamos uma dança e criamos uma coreografia, estamos estruturando, alterando e modificando disposições espaço-temporais do movimento e de outros elementos que possam compor a dança. A partir disso percebo uma aproximação entre os termos editar e coreografar. Quando coreografamos, não só em videodança, estamos editando o movimento, as formas, as imagens, o tempo.

Por fim, quando dispomos do material no *software* de edição de vídeo, o editor assume um papel de continuação da criação coreográfica ao admitirmos que o ato de editar consiste na seleção e ordenação dos materiais em vídeo, que é o que por definição engloba a coreografia na videodança. Além disso, pode-se optar pela utilização de efeitos de edição, como sobreposições, duplicações, zoom, câmera lenta ou acelerada, movimento reverso, filtro de cores, fragmentação, entre vários outros. E novamente, essas alterações do vídeo, implicam na dança, que implicam na coreografia.

O termo “montagem coreográfica” surge a partir da constatação de todas essas interferências nos meus processos de criação em videodança, onde edição, captura de imagem e dança se dão em simbiose. A importância de dar nome a esse processo prático é apontada por Vivian Barbosa, que afirma que:

[...] quando essa nomeação acontece, ela certamente fortalece a compreensão e, conseqüentemente, o compartilhamento mais refinado de ideias, características e procedimentos inerentes ou implícitos ao fazer artístico, bem como sua reformulação (seja do nome, das conexões com outras referências, ou da coisa em si, da prática). (BARBOSA, 2019, p.732)

Portanto, “montagem coreográfica” é um termo criado e definido por mim e que me ajudou na constatação e conexão da minha prática com a minha pesquisa. Trata-se do reconhecimento do processo de edição expandido na videodança, que dialoga com o processo de composição da obra, podendo ter seu início desde sua concepção, e estando presente na criação em dança para o vídeo, na captura das imagens, nas alterações espaço-temporais da dança, nas previsões de efeitos de edição para o *software*, e na própria ilha de edição.

### 3.2 irevirvendo

Tomando a noção de montagem coreográfica como norteadora de minhas produções em videodança, desenvolvi a videodança “irevirvendo” (Figura 12), enquanto trabalho de avaliação parcial das disciplinas de Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação II e III, e que apresenta na prática o desenvolvimento do conceito. Irei apresentar agora um relato sobre o processo de criação desse trabalho juntamente a uma seleção de imagens que compõem a videodança e apontar como a edição foi tratada como um elemento fundamental a composição coreográfica.

**Figura 12** - QR code com link de acesso à videodança “irevirvendo”.



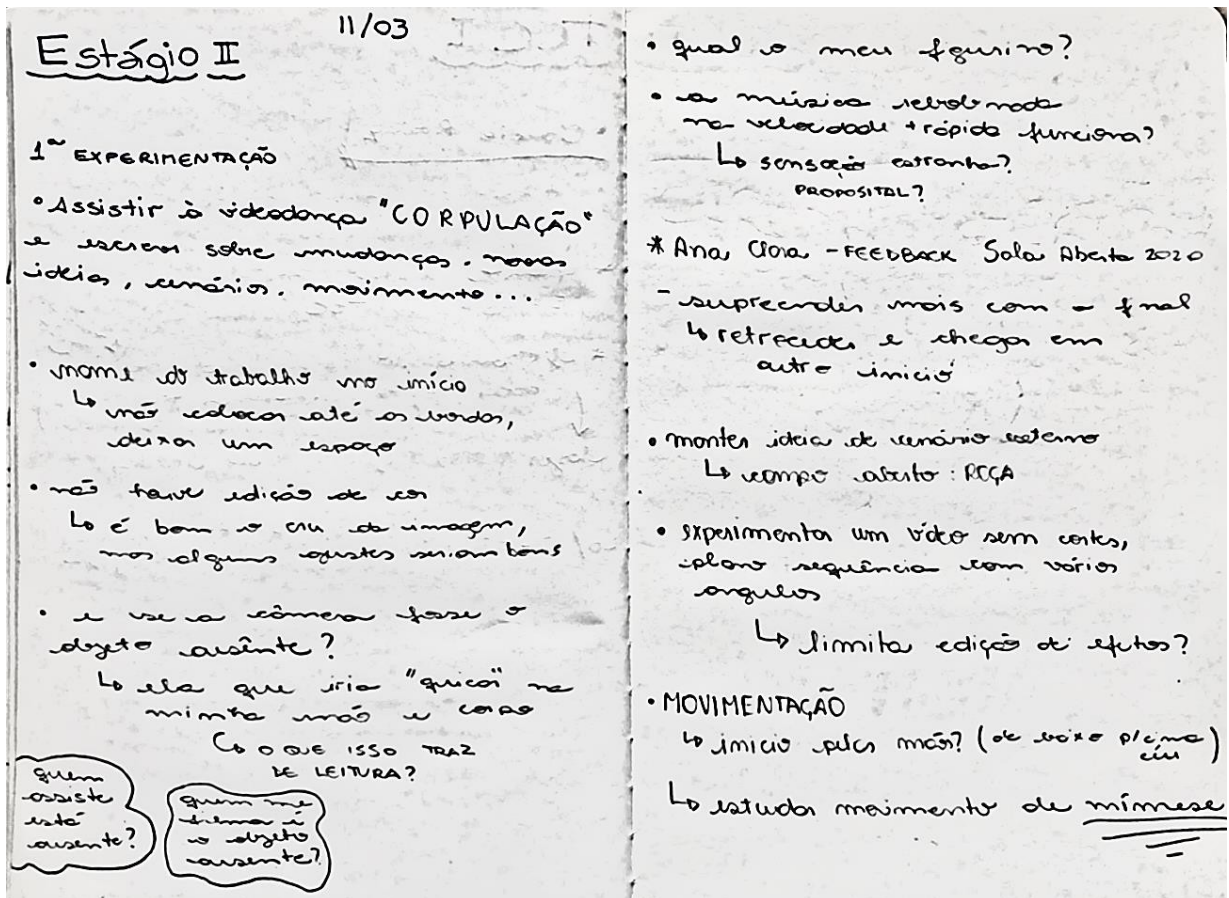
Link de acesso:

<https://drive.google.com/file/d/1hhBrpL87C5WY6q4CLDFQWFVM3nQRgyPX/view?usp=sharing>

“irevirvendo” é uma videodança que surge enquanto extensão de “CORPULAÇÃO”. Extensão de temática corpórea que descubro em mim e que ainda não teve ou tem um fim. Na verdade, a dança surge sem pretensão de continua-la, mas quando vejo já está ali. Esse trabalho me possibilitou primeiramente conhecer mais sobre mim, e reconhecer algumas características que se repetem em minhas

criações de dança. Como exigência da disciplina de Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação II, fiz o registro de todos os experimentos feitos ao longo do processo, postando-os mensalmente no Google Drive em uma pasta da turma.

Figura 13 - Digitalização do meu caderno de anotações.



### 1º EXPERIMENTO:

Trata-se de uma revisitação à "CORPULAÇÃO" onde anoto algumas questões que poderiam nortear a próxima pesquisa e criação. Na Figura 13 (acima) apresento uma foto tirada de meu caderno de anotações onde aponto esses questionamentos feitos em 11/03/2021. É possível notar que a primeira coisa que relato é sobre alguns detalhes de caráter mais técnico de edição de vídeo que reconheço enquanto possível aprimoramento para a próxima produção. Em seguida há uma tentativa de imaginar um possível desdobramento do tema de movimento pelo objeto ausente. Questiono também sobre o movimento de câmera pouco investigado nesse trabalho, e sobre o figurino que também se deu de forma improvisada. Há uma preocupação sobre a interferência sonora na edição do material no *software*, sobre o ritmo do efeito



de retroceder e de acelerar a velocidade. Além disso, reconheço à vontade e necessidade de expandir o cenário para um espaço mais aberto indicado por “roça”, que consiste na propriedade rural de minha avó Maria Cecília em Araguari-MG, 40km de Uberlândia. Também aponto outro desejo pela experimentação de um plano sequência e ainda me questiono se isso limitaria a aplicação de efeitos na edição. Por fim, tento imaginar um início de estudo de movimentação das mãos que se conecta com a videodança anterior.

Outro fator importante para a criação desse trabalho, que não aponto nesse registro, se dá pela parceria que desenvolvi com a musicista Mariana Mendes, na época, graduanda do curso de música em transição com o início de seu mestrado na UFU, para que ela criasse uma trilha exclusiva para o trabalho. Parceria essa que na verdade se deu pela primeira vez em 2020 com a criação remota da videodança “Caminhos Entro o Gesto e o Sonoro”<sup>18</sup>, projeto selecionado com bolsa pelo Festival EntreArtes 2020, e depois com criação de “fenda”<sup>19</sup> – trabalho selecionado para compor a noite de Apresentações Artísticas do I Encontro Internacional de Pesquisa Em Arte, Mídias e Tecnologia. Marina já conhecia o trabalho “CORPULAÇÃO”, então proponho como primeiro experimento para ela um exercício de composição livre a partir da referência musical de Phillip Glass<sup>20</sup> que está presente na videodança.

## **2º EXPERIMENTO:**

Trata-se de uma visita técnica de 2 dias à roça de minha avó, apontado na Figura 14 (abaixo) enquanto “Recanto Betânia”. Chegando lá, faço o início da busca de carro, com os equipamentos de câmera, tripé e uma caixa de som, por volta de 15:30, com intenção de fugir de um pico solar e me aproximar da hora do pôr do sol. Essa busca na verdade ultrapassou os limites da propriedade de minha avó, pois estava à procura de um lugar de me chamasse de certa forma a dançar. Mesmo com paisagens muito bonitas, os terrenos em sua maioria apresentavam empecilhos que limitavam minha movimentação pelo espaço.

Mariana já tinha composto o primeiro experimento de improviso da trilha, portanto utilizo-o como base para as experimentações de improvisação em dança em cada espaço. Em experimento produzo uma série de vídeos que, depois de levá-los

---

<sup>18</sup> Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLiCv2KzZHA>.

<sup>19</sup> Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=h4e65-D20pk&t=996s> (minuto 16:36).

<sup>20</sup> Phillip Glass é um músico contemporâneo norte-americano minimalista muito influente no séc. XX.

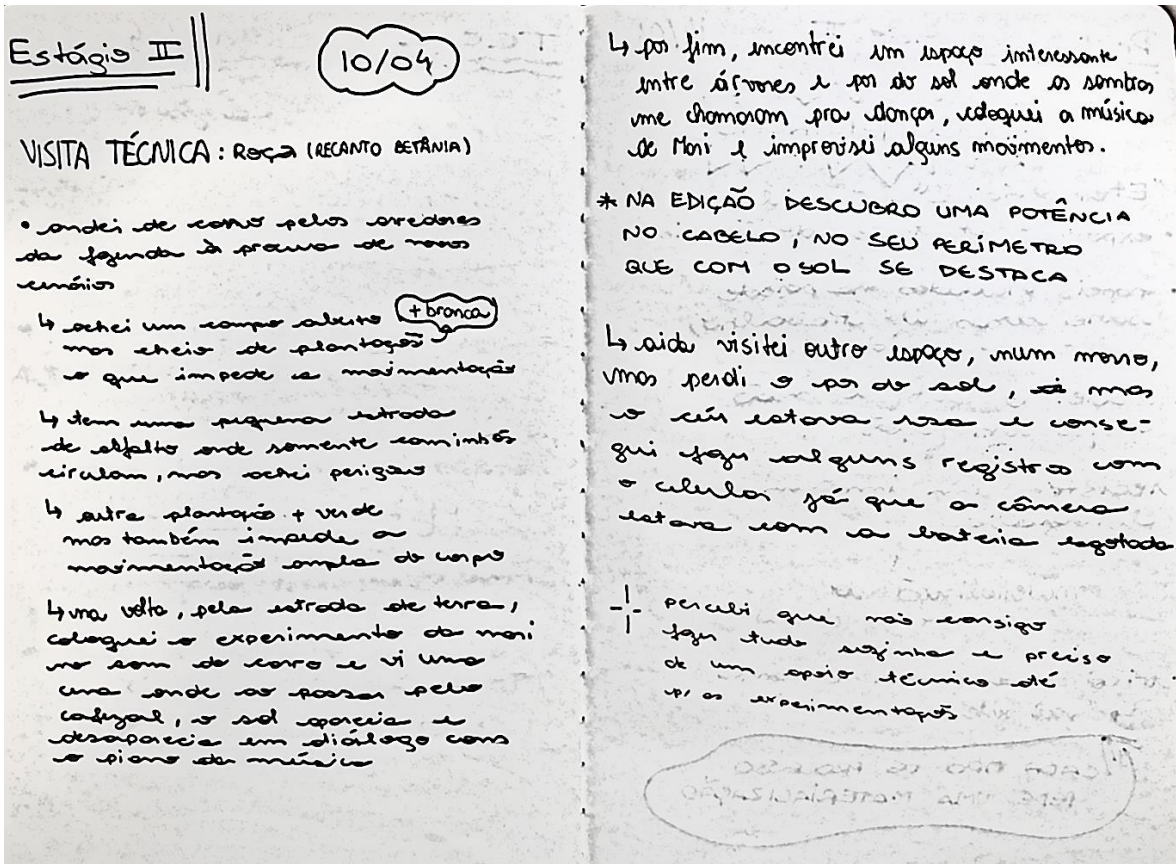
ao *software*, se transformam em dois: “pôr do sol, árvores e sombra”<sup>21</sup> (Figura 15), e “nascer do sol, silhuetas e espaços”<sup>22</sup> (Figura 16). Sempre acompanhada da trilha, a edição busca compor diretamente com o compasso musical, aplicando efeitos de câmera lenta principalmente, que era algo que na época muito me interessava. Nesses experimentos busco pesquisar sobre a interferência da luz nas composições, portanto busco aproveitar os dois opostos, de pôr do sol e nascer do sol. Além disso, entender as possibilidades de enquadramentos em cada espaço, experimentando diversos planos e alguns ângulos. Como relato em meu caderno, descobri no meio do processo a necessidade de algum apoio técnico para manuseio da câmera com o tripé. O experimento do pôr do sol foi feito sem ajuda externa. Já o nascer do sol, feito no outro dia, contou com a ajuda de minha irmã Mariani Resende, que se dispôs no apoio de produção. Com ela pude experimentar o movimento de câmera no tripé em 360°, ideia que me ocorreu em contato com o espaço, na tentativa de trazer a circularidade não só para os movimentos de dança, mas também para o movimento de câmera.

---

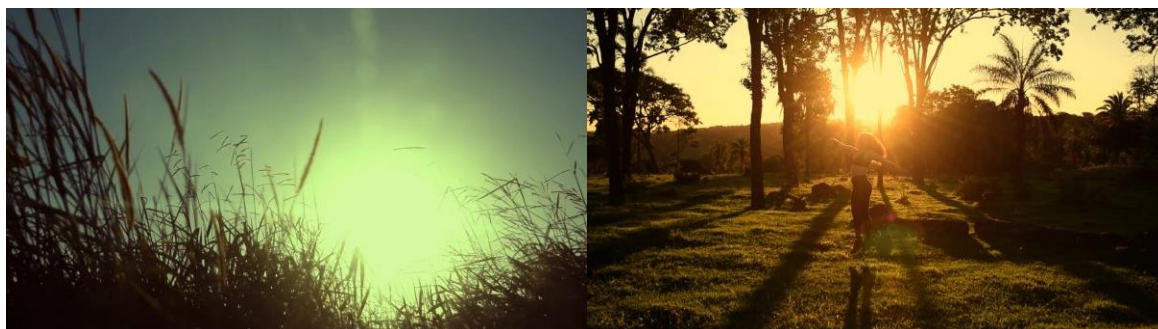
<sup>21</sup> Link de acesso: <https://youtu.be/p83ODoHWkml>.

<sup>22</sup> Link de acesso: <https://youtu.be/yAISG23dKPQ>.

Figura 14 - Digitalização do meu caderno de anotações.



**Figura 15** - Prints vídeo “pôr do sol, árvores e sombra”



**Figura 16** - Prints vídeo “nascer do sol, silhuetas e espaços”



Percebo que esses dois extremos possuem uma quantidade de tempo muito limitada em que é impossível a sustentação de uma luz contínua, apesar de trazerem nuances de cor muito bonitas esteticamente. Tanto o pôr do sol, quanto o nascer, são muito efêmeros, tornando a experimentação e a captação do vídeo muito mais

diffíceis. Mas descobro um tempo ideal após o nascer do sol, onde ele não atua de forma tão dura e sim mais amena, e assim descarto a possibilidade do pôr do sol. Ainda assim, nesse período da manhã o clima está com temperaturas mais baixas, o que requisitou nas experimentações a utilização de blusas de mangas compridas e calças.

### 3º EXPERIMENTO

Como próximo passo decido investigar sobre o figurino. Instigada por discussões de uma outra disciplina que cursava concomitante à produção desse trabalho, “Visualidades da Cena I” ministra pelo docente Mario Piragibe. Solicitei uma reunião com a técnica figurinista Letícia Pinheiro para que pudesse apresentar a ideia do trabalho junto a esses materiais até aí produzidos e assim ter algum direcionamento para pensar o figurino do trabalho. A partir disso fui instruída a testar algumas roupas que eu já tivesse em casa para sentir como o movimento se relaciona com tecidos diferentes, com diferentes formatos. Apresento a seguir alguns prints dos 4 vídeos de experimentações que fiz em casa, além disso disponibilizo o vídeo<sup>23</sup> que contém os 4 vídeos editados no mesmo *take*.

Figura 17 - Print vídeo de experimentações de figurinos



<sup>23</sup> Link de acesso: <https://youtu.be/897hAVtVA6I>

Fiz 4 testes com figurinos diferentes: mais soltos, mais colados ao corpo, com pouco tecido, e tecidos maiores. A partir disso percebi que me interessava o movimento da calça com fendas e tecido mole da primeira imagem da esquerda pra direita de cima pra baixo, e a composição da pele mais exposta como imagem ao lado dela. Em seguida, separei essas peças que se destacaram para compor a próxima experimentação no cenário. Toda a pesquisa de movimentação foi construída a partir do estímulo sonoro do experimento improvisado de Mariana, o mesmo do último experimento.

#### **4º EXPERIMENTO**

O quarto experimento é fruto dessas experimentações de figurinos no espaço. Enquanto cenário faço a escolha por aquele experimentado no nascer do sol por tratar-se de um lugar do alto de um morro, onde a visão em 360º contempla somente vegetações e um horizonte ao fundo. Até tentei fazer alguns testes em outro lugar com essa vista do horizonte, mas a textura do solo desfavorecia muito uma movimentação no nível baixo, próximo ao chão. Por se tratar de um pasto, este encontrava-se muito seco e pontiagudo. Me coloco no espaço com o top sem alça preto e a calça preta com fenda. Adiciono ao vestuário em certo momento uma blusa de manga comprida para me proteger do contato direto da pele à grama que pinicava. Apesar de não me interessar tanto as cores dessas peças para o trabalho, foco em entender como a minha dança irá compor com o figurino escolhido.

É nesse experimento que começa a surgir uma certa sequência mais estruturada de movimento, o que nomeio de “sequência dedos, mãos, cair e 360”<sup>24</sup> (Figura 18). Os movimentos surgem da reverberação do tema “ir e vir”, junto à repetição de movimentos que constroem camadas, o que percebo posteriormente enquanto um modo de criação minimalista, que dialoga com a trilha de Mariana com inspiração de Phillip Glass. O contato do corpo com o espaço, de acordo com suas possibilidades e limitações, também vão traçando suas trajetórias espaciais específicas.

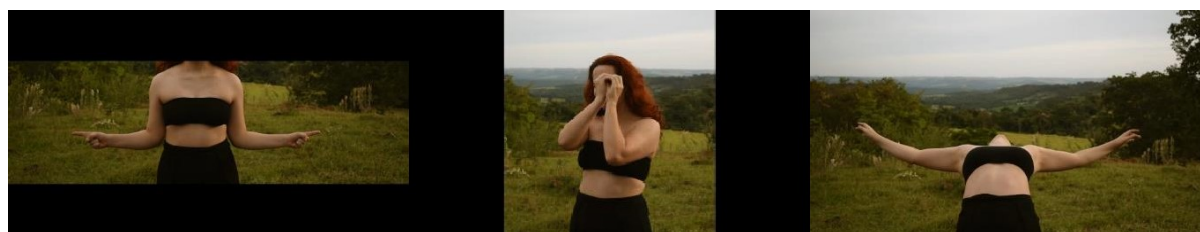
E o elemento que perpassa todas essas questões é o da montagem coreográfica, que está no estudo sobre enquadramentos, ângulos, edição do espaço,

---

<sup>24</sup> Link de acesso: [https://youtu.be/ifkmCz\\_t7CI](https://youtu.be/ifkmCz_t7CI).

movimento de câmera, previsões da edição no *software* que fazem parte da composição coreográfica. Compor para a câmera requer esse estudo aprofundado sobre a relação do corpo no espaço, do enquadramento da câmera, até que ponto estamos dentro da imagem, qual a distância do corpo com a câmera, qual relação criamos com o movimento do corpo/objeto, com o movimento ou não movimento da câmera, como criamos conexões entre os *takes*, ou em caso de um plano sequência, como nos dispomos corporalmente para a gravação de um *take* sem corte. Essas são algumas questões que envolvem a produção em videodança, e a noção de montagem coreográfica se aplica nas ações de edição do espaço, do movimento, da luz entre outros elementos.

**Figura 18** - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”.



Nesse experimento, é a primeira vez que testo com os braços e costas descobertos, sem sapatos, e nisso me encontro com grande incômodo pois a grama ali pinica muito e o terreno é cheio de plantas pequenas espinhosas. Então nessas primeiras 3 imagens dos *takes* da Figura 18, que meu tronco não está em contato com o chão, consigo usar o figurino planejado anteriormente. Na criação de movimentos para a câmera, me vejo também criando para a edição, que é na verdade uma etapa primordial para a elaboração da videodança de fato, a junção, ordenação e estruturação do material no *software*.

Um exemplo disso se dá pela primeira imagem, em que me disponho de costas para o horizonte, pois me interessa compor com essa linha horizontal entre verde e azul, mas trazendo um primeiro foco ao movimento dos braços. Havia o desejo prévio que nesse momento o rosto ainda fosse revelado, trazendo esse foco para o tronco. Porém não consegui resolver isso na filmagem pois a câmera estava fixa em um tripé e meu desejo era que não houvesse cortes nesse momento, e que a revelação do rosto se desse a partir da continuidade do movimento que se aproxima do rosto, como na segunda imagem. Então no *software* testei essa resolução a partir do recorte

da imagem colocando essas barras pretas em cima e embaixo. E assim que a movimentação se desdobra para esse toque do rosto, a imagem é novamente reconfigurada agora trazendo foco para o centro e recorto as laterais da imagem. Em seguida faço a abertura desse campo de visão junto com revelação do espaço sem recorte na imagem, como na terceira imagem.

Figura 19 - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”.



Depois do desenvolvimento da movimentação dos braços, que ganha amplitude na relação com o espaço, crio uma conexão com a próxima movimentação, em que inclino meu tronco com o rosto virado para o horizonte que em seguida se torce mantendo o olhar para essa vista de trás. Nesse exemplo da Figura 19, há uma alteração de planos e ângulos da câmera que também conversam com a movimentação do corpo que se joga para o chão, portanto posicione a câmera do próximo *take* também no nível do chão. É interessante nesse momento observar o efeito de continuidade de movimento que se é alcançado mesmo a cena tendo um corte. Na captura dessa cena, repeti o movimento de torção do corpo no *take* seguinte para que no *software* de edição de vídeo fosse possível a junção e sincronização desses momentos, dando a ilusão de continuidade. Além disso, o ângulo escolhido para esse momento não se encontra exatamente nivelado, trazendo uma imagem “torta” que se relaciona com o meu movimento de cair e levantar.



**Figura 20** - Print vídeo “sequência dedos, mãos, cair e 360”.

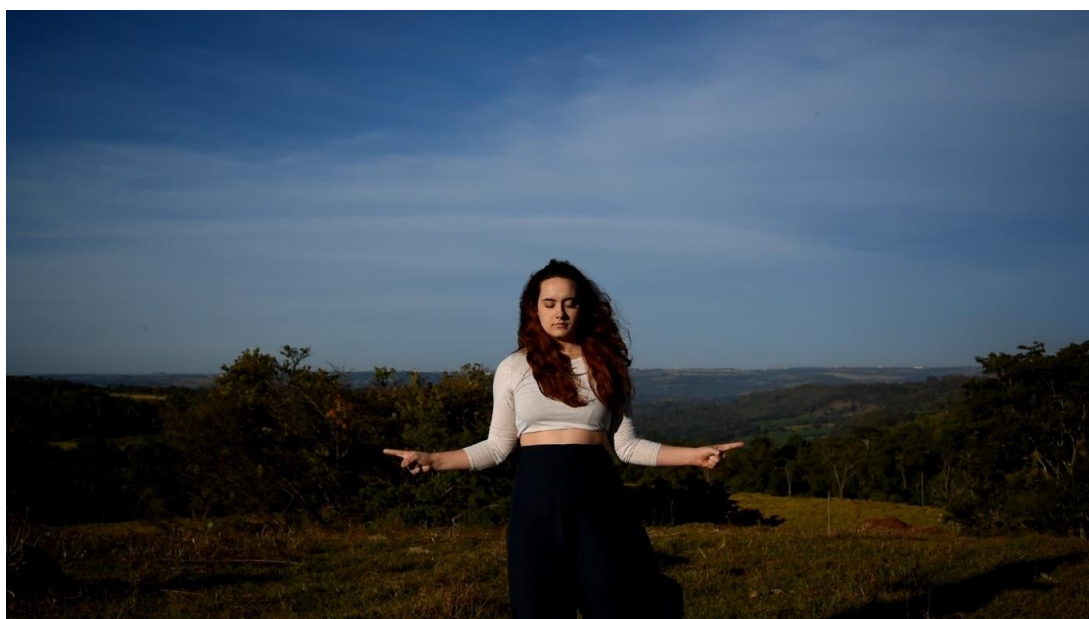


Já nessas últimas imagens, coloco uma blusa comprida para que eu possa terminar as filmagens, pois depois da cena de cair e levantar minha pele fica extremamente irritada pelo atrito da grama. Concluo nessa etapa então que o figurino deveria mesmo ser composto por uma blusa de manga comprida, e uma calça com material mole, mas que também não grude folhas soltas do pasto. Nesse momento do vídeo, fizemos uma investigação de um plano sequência onde, o movimento de panorâmica da esquerda para a direita da câmera em tripe fixo, feito por minha irmã Mariani, dialogasse com o ritmo da minha movimentação em cena, na tentativa da contínua centralização do corpo no enquadramento. Foi bem desafiante a captura desse momento, pois os relevos do terreno trilhavam um certo caminho para a minha movimentação, o que impactou nas distâncias que meu corpo ia traçando em relação à câmera, que ao longo do vídeo vaiava muito. Então com a intenção de não cortar nenhuma parte do meu corpo, tivemos que ajustar o enquadramento para que a todo momento o corpo estivesse por inteiro na imagem. Um exemplo disso é quando me disponho atrás do tronco da árvore e resolvo jogar com esse aparecer e desaparecer do vídeo. O movimento de câmera pausa, e depois continua assim que saio de trás do tronco e construo outro caminho me afastando da câmera.

## 5º EXPERIMENTO

Por fim chegamos ao quinto e último experimento que consiste na aplicação daquilo que funcionou nos últimos experimentos, e a finalização das cenas da videodança. A intenção para essa gravação era que os vídeos fossem gravados naquele momento que antecede a luz dura do sol que nasce, porém, devido a alguns contratempos essa vontade inicial não foi concretizada. Ainda assim a luz do sol que compõe esse vídeo final também traz uma textura interessante para essa paisagem. Decido então manter o início com a movimentação dos dedos e braços que apontam em direções opostas, e consigo resolver a questão da revelação do rosto e da linha do horizonte a partir da alteração do material no *software*. O vídeo original foi feito em plano aberto (Figura 21), mas na edição, aplico um efeito de ajustar o tamanho do vídeo, e assim consigo delimitar um recorte do corpo nesse *take* onde meu rosto ainda não fosse revelado e do horizonte, como exemplifico na Figura 22.

**Figura 21** - Print do vídeo sem edição.



**Figura 22** - Print da videodança “irevirvendo”.



Assim, para dar a impressão de um afastamento da câmera em relação ao meu corpo, aplico um temporizador nesse efeito de ajuste do tamanho do vídeo, fazendo com que aos poucos o rosto fosse revelado, e a amplitude do movimento construído fosse acompanhada pelo enquadramento como exemplificado na Figura 23.

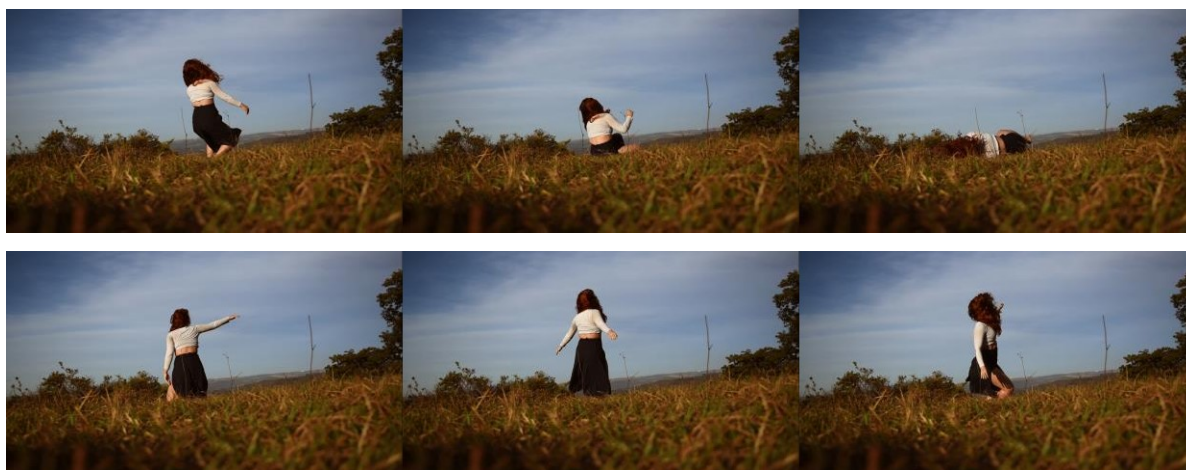
**Figura 23** - Prints da videodança “irevirvendo”.



A próxima cena consiste naquela mesma já apresentada aqui, com a ilusão da continuidade do movimento a partir de um corte sincronizado. Mas altero, no *software* de edição, as caídas e levantadas do chão para que componham

diretamente com o ritmo da trilha sonora. Essa cena não foi planejada anteriormente para acontecer assim, mas com a disposição do material na ilha de edição, escolho recoreografar o movimento, aplicando cortes entre cada queda, o que pode ser chamado de *jump cut*, onde não é possível a total visualização do caminho do movimento. Além disso, também escolho aplicar entre eles um fragmento de um dos movimentos de levantar em câmera lenta, apresentando um certo contraste em relação à qualidade gravitacional do movimento. Quando aplico esses *jump cuts* deixando somente o final do movimento ao cair, crio uma noção também de gravidade mais intensa. Ao colocar o levantar em câmera lenta, automaticamente crio um contraste entre as cenas alterando essa percepção de gravidade. Apresento a Figura 24 como ilustração do que acabei de relatar, mas indico a observação dessa ação no próprio vídeo, pois essa percepção gravitacional não é tão captada pela imagem estática.

**Figura 24** - Prints da videodança “irevirvendo”.



Dando continuidade, o próximo momento começa na verdade no fim do mesmo *take* dessa última cena de cair e levantar. Agora começo a construir uma movimentação em plano baixo, e no *software* de edição aplico entre os movimentos o efeito reverso, para que o caminho até a saída do enquadramento apresentasse essa característica de um movimento que vai e volta (Figura 25). Esse é um movimento que poderia ter sido executado durante a captação do vídeo, mas escolho aplicar o efeito somente na edição, o que acaba recoreografando a dança.

**Figura 25** - Prints da videodança “irevirvendo”.



A próxima cena começa a partir de um movimento que teve seu início na cena de vai e volta que acabamos de ver. Antes de sair do enquadramento, é iniciado um movimento em quatro apoios onde uma perna estica e dobra aproximando o joelho do peito que repousa com o apoio da tíbia no chão. Como observamos na Figura 26, esse movimento está recortado no último momento do *take* passado, e continua nesse próximo *take*, dando a impressão da continuidade de movimento. Ou seja, o pensamento de edição, que caracteriza a montagem coreográfica, estava presente durante as filmagens para que fosse executado com eficiência na junção do material no *software*.

**Figura 26** - Prints da videodança “irevirvendo”.



Na verdade, minha vontade inicial era de manter o plano sequência onde a câmera se movia acompanhado meu corpo, como apresentado no experimento anterior. Mas o terreno e trajeto desde o lugar onde termino o movimento de cair e levantar até chegar perto da árvore apresentava muitos empecilhos que descaracterizam a qualidade de movimento que eu procurava. Esse caminho estava com algumas fezes de vaca que iriam me pedir um certo desvio do trajeto que se tentava captar em linha reta no nível baixo, com uma qualidade mais arrastada. Portanto, decido fazer esse corte do movimento no espaço para dar a impressão da continuidade do trajeto, porém, que na verdade não acontece em sua real continuidade espacial.

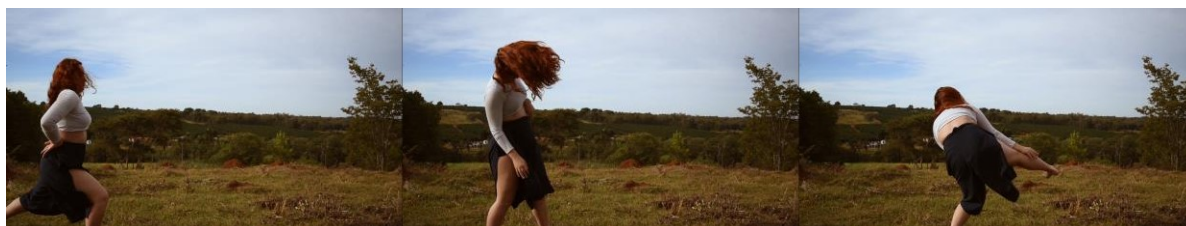
Ainda nesse *take* perto da árvore, aplico mais uma vez o *jump cut* que sincroniza com as notas do piano da trilha sonora, alterando o ritmo e a visualização do caminho do movimento. Troco de *take* e plano, e antes de entrar por detrás da árvore também jogo com o ir e vir do movimento pelo efeito reverso em sincronia com a trilha sonora. Assim, me posiciono atrás da árvore, que se encontra centralizada na imagem (Figura 27). Aqui o movimento de apontar direções opostas com o dedo e com o pé, criam uma relação como se na verdade esse dedo e esse pé fossem da própria árvore, pois meu tronco some e é sobreposto o tronco da árvore. Essa impressão é gerada por essas escolhas de posicionamento que possibilitam uma ilusão no vídeo. E isso na verdade podem ser consideradas processos de edição do espaço e do movimento que compõe a noção de montagem coreográfica. Aplico o efeito de uma certa reverberação onde o movimento não fica mais tão nítido, e é agora composto por um rastro dele mesmo trazendo uma qualidade distinta para o movimento até então investigado

**Figura 27** - Prints da videodança “irevirvendo”.



Como finalização desse *take* para conexão com o próximo, executo novamente o corte de descontinuidade espacial e continuidade do movimento que se dá pelo movimento do pé e da perna em perfil que adentram o espaço pelo calcanhar em um nível de quase 90° com o chão. Assim o próximo *take* (Figura 28) apresenta outra qualidade do movimento, e o efeito *nervoso*<sup>25</sup> que intensifica essa qualidade estacada, fragmentada do corpo retorcido, contrastando com o início da proposta da obra que apresentava um fluxo contínuo do movimento.

**Figura 28** - Prints da videodança “irevirvendo”.



Por fim, o último *take* traz de volta o elemento dos dedos, mas que agora se encontram num deslocamento pelo espaço, com trajetórias no espaço e no ar que são assimétricos entre si. Essa cena inicia com uma certa aproximação do corpo com a câmera, mas o corpo vai se distanciando ao traçar esse caminho em direção ao fundo, ao horizonte e que dialoga com o efeito de *fade out* com o desaparecimento gradativo da imagem para a tela preta.

---

<sup>25</sup> Nome do efeito disponível na lista de filtros do ShotCut.

**Figura 29** - Prints da videodança “irevirvendo”.



### 3.3 QUEDA e Infiltração

Distanciando um pouco das minhas produções, irei analisar 2 obras que me chamam a atenção por se aproximarem da noção de “montagem coreográfica”, mesmo que os artistas em questão não tenham conhecimento do termo propriamente dito. O primeiro exemplo trata-se de uma obra da Cia Etc. de Felipe Marcena e Marcelo Sena com a videodança “QUEDA” (2020)<sup>26</sup>. Embora eu não tenha tido acesso ao processo de criação da obra em si, mas a uma conversa sobre a criação transmitida pelos artistas em uma live<sup>27</sup>, é notório que os elementos de edição se destacam e são fundamentais no trabalho. A Figura 30 (abaixo) apresenta uma sequência de imagens onde podemos ver a alteração do céu na imagem em comparação aos corpos sem deslocamento inicial. Pelo movimento das nuvens no céu percebe-se que foi aplicado o efeito de *timelapse*, que consiste na aceleração do vídeo, pois as mudanças das nuvens em tempo normal se dão de forma muito lenta, e no vídeo percebemos um fluxo acelerado dessas movimentações. Mesmo com o vídeo acelerado, a movimentação dos dois artistas se dá de maneira “normal”, como se o tempo não estivesse acelerado, como se o tempo não interferisse em suas movimentações, destoando apenas quando observamos os movimentos de respiração em seus troncos nus, pela movimentação das escápulas, costelas e da barriga.

Para que esse efeito de *timelapse* fosse executado com essa maestria, dando

<sup>26</sup> Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=Miyv7dnbGRc&t=1s> .

<sup>27</sup> Link de acesso: <https://www.instagram.com/tv/CGtJsBTnFY6/> .



a impressão de os movimentos acontecerem em tempo normal, mas o céu estar acelerado, a concepção de coreografia dessa movimentação, de girar como na Figura 30, foi definida a partir desse desejo da alteração do material na edição. Ou seja, a coreografia do movimento é composta por esse pensamento de edição, e essa coreografia só se concretiza de fato após passar pelo *software* de edição de vídeo.

**Figura 30** - Trecho da videodança “QUEDA”.



Nessa live, disponibilizada via Instagram da Cia Etc., Felipe e Marcelo se reúnem com Caio Lima, integrante da banda “Rua do Absurdo” e um dos compositores da trilha sonora de “QUEDA”. Na verdade, essa obra é considerada pelos artistas tanto videodança, quanto videoclipe. Esse trabalho foi desenvolvido para essa música específica, e contou com 3 meses de pesquisa e estudo para se concretizar em uma gravação de um *take* só com duração real de 2 horas para que na edição fosse transformada em 5 minutos. Nessa conversa, Felipe e Marcelo compartilham um pouco sobre o processo de criação e revelam um estudo milimétrico sobre cada frame do vídeo e segundos da música para que essa coreografia de 2 horas fosse criada. Além do estudo também climático que se refere a esse céu com nuvens, porém ensolarado e sem chuva.

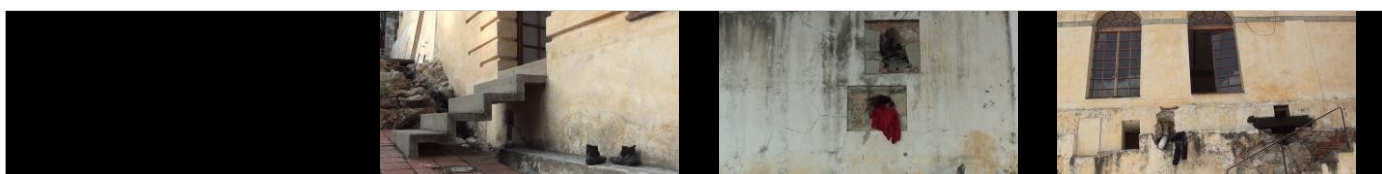
Esse é um exemplo muito explícito da aplicação da montagem coreográfica, pois exhibe claramente a edição como fator de composição coreográfica, que estava presente desde o início do processo de criação, delimitando a criação de movimentos para a câmera. Os artistas também pontuam sobre as diferenças de percepção do movimento ao estar inserido no *timelapse*. Noções de peso são totalmente modificadas, o que exigiu dos dançarinos uma pesquisa de movimento intensa.

Outro exemplo pode ser observado na Figura 31, onde apresento trechos da videodança “infiltração”<sup>28</sup> de Maryah Monteiro (2018), onde ela apresenta uma

<sup>28</sup>Link de acesso: [https://www.youtube.com/watch?v=K\\_9khLsbOIU](https://www.youtube.com/watch?v=K_9khLsbOIU).

sequência de 4 (quatro) cenas que, sincronizadas com a música, revelam algumas peças de roupas em diferentes lugares. A coreografia dessa cena está pelo ritmo de corte de cada *take* que nos leva a atenção para a imagem selecionada, mesmo sem um sujeito/objeto explícito em movimento, o movimento na cena se dá justamente pelos cortes e aparições.

**Figura 31** - Trecho da videodança “infiltração”.



Em entrevista com Maryah, tive a oportunidade conversar sobre essa obra especificamente e a artista releva que foi um experimento criado enquanto estudo para um curso que ela estava participando no México. A princípio, “infiltração” foi idealizado e montado sem a presença de uma trilha sonora, e que somente depois é feita uma parceria para criação de uma música em cima daquilo que já estava pronto. Maryah conta que mesmo sem esse apoio da trilha, o ritmo de edição das imagens era construído a partir das ações de cada *take*. Para a captação dessas imagens a artista contou com o apoio de Josué Hermes, que auxiliou nas gravações. Maryah conta que antes de cada *take* ser gravado, ela fez uma experimentação por foto para entender o enquadramento de cada cena e como o corpo ocuparia aquele enquadramento. Essas experimentações tiveram duração de 1 semana, e ainda não se tinha definido um fim. Foi mesmo no processo de fazer, que inclusive a artista relata estar em gravação em um estado performático em espécie de site-specific onde as ações são estudadas pelo improviso. Mesmo Maryah então não tendo um roteiro muito definido para a produção de sua obra, a edição se apresenta de maneira compositiva em vários momentos ao fazer, por exemplo, os recortes de cada enquadramento dos *takes* para que possam construir sentido e conexão entre outros diferentes *takes*, e no processo de montagem onde se instaura um ritmo e andamento com ou sem a presença da trilha sonora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho de conclusão de curso buscou trazer uma reflexão a partir do tema do processo de edição na criação coreográfica em videodança. Tema que surge após um ano em que me dedico à intensa produção de obras onde a dança e o audiovisual constroem cada vez mais aproximações. Foi a partir dessas práticas que resolvi desenvolver a pesquisa e, portanto, questionar esse fazer. As perguntas que nortearam esse trabalho navegaram pelo desejo de entender o processo de criação de uma videodança como um todo, tendo como foco a edição. Elemento que se destaca ao meu olhar como fator de composição e experimentação carregado de possibilidades criativas. Nesse percurso de investigação, surgiram as seguintes perguntas: Como seria enxergar a edição por uma visão processual com início concomitante à concepção da obra? A edição e a editora compõem coreograficamente na videodança?

Para desenvolver essas perguntas escolhi trazer a princípio, um apanhado sobre o caminho da dança e do cinema ao longo do tempo identificando alguns acontecimentos importantes que permitiram essas duas linguagens se encontrarem e pude observar como cada uma teve poder de impulsionar o desenvolvimento da outra mutuamente. Ao trazer fatos da história da dança percebo como essa linguagem se desenvolveu até ser reconhecida como uma profissão e percebo como vem se modificando até hoje. As danças camponesas apropriadas pela coroa da época feudal na França e na Itália passam a ter maior reconhecimento se transformando em danças de corte, que mais tarde dão origem ao balé. O fato de o balé estar desde o início associado a um status de poder, explicita o porquê de até hoje essa modalidade ainda ser vista, para algumas pessoas, enquanto a “base de tudo”, no entendimento que essa técnica é a mais relevante. Além disso, as relações de trabalho construídas na dança nesse período são reflexos dessa linha de pensamento hierárquico onde há muito definido as funções mais importantes e as menos importantes, como por exemplo a relação entre coreógrafo e bailarino. Ainda assim, foi essa realidade do período feudal europeu que permitiu um investimento e expansão da dança no campo artístico e profissional.

A Dança moderna e contemporânea surge então a partir do final séc. XIX na Europa e nos EUA, buscando romper com uma série de padrões que se consolidaram até ali. É levantada uma série de questionamentos do fazer/pensar dança, dando

protagonismo à individualidade de cada corpo que dança, e não o generalizando. Investigando novas formas da composição, exaltando uma relação do corpo que se entrega à gravidade e investiga movimentos no chão, criando novas relações com a música, sempre movidas pelos questionamentos do próprio fazer. A dança moderna/contemporânea constrói um novo caráter para a dança, mais permeável e flexível, o que permite a interação com outras linguagens como o audiovisual.

O encontro entre dança e audiovisual se deu gradativamente pela investigação do corpo na relação com as tecnologias. Desde experimentação de iluminação, de fotografia, a experimentos fílmicos e videográficos. A questão principal de pesquisa que une essas duas linguagens está relacionada pelo interesse no estudo do movimento do corpo. Inicialmente, tanto o cinema, por exemplo, quanto a dança se apropriaram um do outro para a investigação do corpo em movimento na câmera, do movimento de câmera que conversa com esse corpo em cena, dos limites de enquadramento que isolam partes dos corpos e espaços em cena e etc. Assim, a aproximação mais íntima entre dança e cinema acaba criando uma terceira linguagem, onde o vídeo vira dança e a dança vira vídeo, a videodança.

Buscando compreender os caminhos trilhados pela dança ao longo da história, identifiquei a dança contemporânea como um elemento chave que me fez e me faz escolher e persistir na dança enquanto profissão e objeto de estudo. Para mim, dançar e pesquisar em dança é o meio que encontro de me autoconhecer. E a dança contemporânea faz eu mesma me questionar sobre essa identidade. Criar é fazer descobertas sobre mim mesma, sobre o espaço e o tempo pelo meu próprio corpo, no meu próprio corpo. Compor e coreografar passa a ser um modo de organização dessas descobertas, que podem ser dúvidas ou afirmações, e que podem estar desordenadamente organizadas também.

A partir do encontro entre dança e audiovisual percebo nessa linguagem da videodança potencial para a continuação e desenvolvimento desse estudo de autoconhecimento. A relação com o vídeo me leva para lugares diferentes do que estou acostumada em dança, e me permite um olhar diferente sobre o meu próprio corpo, sobre o espaço e o tempo. Me colocar em vídeo e me registrar permitem a visualização desse corpo que dança, mas que mesmo em solo não está só. Tem como companhia e parceira a câmera, que ao mesmo tempo é responsável pela criação dessa relação do corpo no espaço e no tempo. Criar para a câmera e capturar o movimento no vídeo também requer um outro estado de presença tanto para quem

está em cena quanto para que filma, podendo assim até considerar que quem filma também dança. Essa presença é construída não só pelo corpo/objeto em cena, mas também pelo modo como esse elemento é gravado, e como ele lida com as diversas ferramentas do vídeo, inclusive a edição. Ferramentas essas que estão relacionadas quanto à escolha de enquadramentos, ângulos, movimentos ou não de câmera, cortes, transições, efeitos, entre outros. A edição nesse sentido se destaca ao meu olhar enquanto grande fator de composição coreográfica, o que me faz questionar então sobre onde se localiza de fato seu início e seu fim. Me colando em prática de produção em videodança, gravando, dançando e editando, mesmo que em sua maioria sozinha, identifico a priori nesses processos de criação, a presença de um pensamento de edição que acontece desde a elaboração do roteiro de gravações.

Essa opção pela criação e execução dos meus projetos em solo, se dá principalmente pelo contexto pandêmico em que me encontro, mas também por uma realidade brasileira precária do incentivo à cultura e às artes que não fornece recursos necessários para a remuneração de funções de produção ideais em projetos de artes. Durante essa pesquisa de conclusão de curso, também consegui identificar nas obras de outros artistas um acúmulo dessas funções durante a criação de videodanças. Principalmente com o atual governo, que despreza expressões artísticas de qualquer cunho e não valoriza a educação em artes, pude observar que cada vez mais vemos nesse ramo um acúmulo das funções desempenhadas pelos artistas, que por sua vez atendem demandas artísticas diversas em concomitância, além de exercerem funções administrativas e econômicas desses projetos de artes. Essa realidade acaba sobrecarregando o trabalho do artista, que já não é remunerado devidamente e ainda tem que dar conta de demandas extras, podendo tornar essa produção exaustiva. Ainda assim, foi essa realidade multifuncional que possibilitou que minha experiência permeasse esses outros lugares da produção de uma obra audiovisual, o que me permitiu criar conexões e questionamentos embasados na prática real a respeito da dança, da coreografia, da filmagem e da edição.

Pude perceber como a edição altera diretamente na criação dos movimentos feitos para câmera e na captação desses movimentos. Se criar para a câmera dispõe desse estado de atenção para os elementos de composição do vídeo, automaticamente também estamos lidando com o fator da edição, ou seja, da seleção, alteração, junção, organização e estruturação do material no *software*, pois essa é uma etapa crucial na concepção da obra audiovisual podendo ser considerada uma

extensão da composição coreográfica. Ademais, buscando ainda expandir o conceito de edição, identifico nesse próprio criar para a câmera algumas ações de editar. A edição do espaço, do tempo e do movimento, que é pensado e criado em enquadramentos, ângulos, qualidades de movimentação específicos para a intenção de continuidade da lógica de movimento da videodança. É a partir disso que crio o termo “montagem coreográfica”, a fim de nomear esse processo estendido e expandido da edição na videodança.

Tomando consciência desses aspectos que compõem a criação de uma videodança, pude investigar na prática a aplicação do conceito de “montagem coreográfica”. A videodança “irevirvendo”, desenvolvida nas disciplinas de Estágio Supervisionado de Ateliê do Corpo/Atuação II e III, nasce por esse desejo de investigação profunda do que pode a câmera e o corpo, a dança e a música, a edição e a coreografia. Para mim, o ato de coreografar se torna muito intrínseco ao ato e ao pensamento de editar. A dança feita para câmera, e a câmera que captura a dança, estão em diálogo constante com o pensamento e as ferramentas de edição. As escolhas que faço a cada sequência de movimento corpóreo, de movimento ou não de câmera, de enquadramento, de ângulo e de cortes, são juntamente criadas a fim de que a obra possa ser construída por inteiro com fio de ligação que está presente desde o início ao fim. Assim, quando há de fato a levada do material em vídeo para o *software* de edição, as junções e conexões que faço entre de cada *take* podem ser feitas dando continuidade à essa estrutura e organização iniciada lá na montagem do roteiro e das gravações. Ademais, ainda na ilha edição, pude me deparar com algumas situações onde a composição também se deu pelo improvisado e teste de aplicação de efeitos ali na hora, não precisando seguir à risca toda essa estruturação feita anteriormente. Isso na verdade é também parte e continuação da composição coreográfica, que só tem fim quando o vídeo é renderizado e está pronto para divulgação.

A partir desse meu olhar mais sensível à edição, e na tentativa de identificar em outras obras a aplicação do conceito de “montagem coreográfica” (mesmo sem esses artistas terem conhecimento sobre o termo), fiz uma análise de dois trabalhos de artistas que produzem em videodança atualmente no Brasil. Mesmo não tendo contato direto com o processo de criação dessas obras, percebo nos dois trabalhos que analisei, a presença da edição enquanto composição coreográfica. Em “QUEDA” (2020) da Cia Etc. de Felipe Marcena e Marcelo Sena, observo claramente a

construção da disposição corpórea, da qualidade e sequência de movimentos que só é concretizada como idealizada a partir da aplicação do efeito de *timelapse* no software de edição. E em “infiltrações” (2018) de Maryah Monteiro, identifico principalmente no ritmo de cortes entre cada cena, a conversa com o compasso musical que constrói essa coreografia de imagens na tela.

Como dito, ainda só com essa pesquisa não consegui acompanhar mais diretamente os processos de trabalho de artistas que produzem videodanças atualmente no Brasil. Fica como desejo a continuação da pesquisa para o mestrado com a investigação sobre a criação de obras em videodança de forma a analisar como a edição se faz presente no processo de outros. E até de produções que incluem uma equipe maior, com funções bem estruturadas e distribuídas, para que eu possa comparar e perceber quais as alterações entre produções solistas, em duos ou em grupos. Será que a edição é vista por esses artistas enquanto um processo estendido e não somente localizado no software? Como a edição é pensada para diferentes obras? O que mais pode a edição na videodança?

Com o desenvolvimento dessa pesquisa e da minha videodança percebo um crescimento profissional muito grande em minha carreira. Mesmo em pandemia, pude fazer contatos com outras pessoas, e de certa forma com maior facilidade pela popularização das ligações de vídeo. Pessoas com as quais dificilmente eu poderia ter tido alguma interação por estarem distantes em outras cidades e até países. A pesquisa nesse sentido foi um elemento fundamental para que “irevirvendo” tomasse a profundidade que tomou. Para que descobertas sobre o processo fossem feitas. Descobertas essas que só foram de fato descobertas a partir dessa escrita reflexiva sobre o processo. Pude identificar algumas características de minhas criações que dificilmente teria descoberto sem o auxílio da pesquisa relacionada à essa prática.

Essa pesquisa tem como desejo a contribuição com o cenário da videodança e sua valorização, mais especificamente, com as pesquisas no campo da edição dentro da videodança. É necessário falar da prática artística dentro da universidade, fazer pontes, pois essas duas instâncias, da prática e da pesquisa, só têm a acrescentar entre si. Acredito que as descobertas feitas até aqui têm grande potencial para contribuir com o aprofundamento de estudo do campo da videodança e, especificamente, da edição em videodança.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Vivian Vieira Peçanha. **O nome da prática:** implicações do uso da palavra em articulações de dança. Anais do VI Encontro Científico da Associação Nacional de Pesquisadores em Dança - ANDA. Salvador: ANDA, 2019. p. 724-738.

BROOKS, Victoria. **Camera as Body:** An Interview with Charles Atlas, Rashaun Mitchell, and Silas Riener, 2015. Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/camera-as-body-aninterview-with-charles-atlas-rashaun-mitchell-and-silas-riener>. Acesso em: 16 set. 2021.

CANELAS, Carlos. **Os Sistemas de Edição de Vídeo:** linear versus não-linear. 2010.

CERBINO, Beatriz; MENDONÇA, Leandro. **Considerações sobre as relações entre autoria, dança, cinema e videodança.** Liinc em Revista, v.7, n.2, setembro, 2011, Rio de Janeiro.

DA SILVEIRA, Juliana Carvalho Franco; VITIELLO, Julia Ziviani. **REPENSANDO A DANÇA CONTEMPORÂNEA:** aproximações com a dança moderna e a educação somática. O Percevejo Online, v. 7, n. 1, 2015.

DE MORAES, Juliana Martins Rodrigues. **O conceito de coreografia em transformação.** Urdimento-Revista de Estudos em Artes Cênicas, v. 1, n. 34, p. 362-377, 2019.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2002.

GRAÇA, Lilian. **A Percepção cinestésica na videodança:** reverberações empáticas entre corpos de carne e da tela. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia. Salvador, BA, 2019.

GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. In: STRAUVEN, Wanda (Org.). **Cinema of attractions reloaded.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 1986/2006. p. 381-388.

MEDRANO, Carlos. **El storyboard.** México, México, 2009.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** a edição de filmes sob a ótica de um mestre; tradução Juliana Lins - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

PEARLMAN, Karen. **Edição como coreografia.** *Dança em foco Festival*



*Internacional de Vídeo & Dança*. Contra Capa Livraria, 2009.

QUILICI, Cassiano. **O campo expandido: arte como ato filosófico**. Sala Preta, v. 14, n. 2, p. 12-21, 2014.

ROCHA, Gabriela Ximena Monroy. **Coreo-cinema: relaciones y tránsitos en constelación medial**. Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación General de Estudios de Posgrado, UNAM. 2019.

ROCHA, Thereza. **O que é dança contemporânea?: uma aprendizagem e um livro de saberes**. Conexões Criativas, 2016.

ROSINY, Claudia. **Tanz Film: Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und modernen Tanzästhetik**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade**. Salvador: EDUFBA, 2005.

SOARES, Sérgio José Puccini. **Documentário e Roteiro de Cinema; da pré-produção à pós-produção**. Campinas, SP, 2007.

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

THEOTONIO, Diogo Angeli. **Dramaturgia virtual: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da videodança**. - Campinas, SP, 2018.