

PERFORMANCE) DIGITAL é uma plataforma virtual para a difusão e apoio educacional, tecnológico e mercadológico do campo da dança e da performance com mediação tecnológica, em países de língua portuguesa (Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné Bissau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe, e Timor Leste) e língua espanhola (Andorra, Argentina, Bolívia, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, El Salvador, Equador, Espanha, Guatemala, Guiné Equatorial, Honduras, México, Nicarágua, República Dominicana, Panamá, Paraguai, Peru, Porto Rico, Uruguai e Venezuela). Nosso objetivo é colaborar no desenvolvimento e qualificação dos artistas e pesquisadores acadêmicos desses países, que estejam interessados nas diversas vertentes do campo da dança e da performance com mediação tecnológica. Considerando a emergência efetiva do campo nas últimas décadas, seu dinamismo e sua complexidade em virtude da implicação com a Cultura Digital, acreditamos que o MAPA D2 surge de forma pertinente e necessária para as demandas da atualidade. Nosso interesse é propiciar um espaço com grande abrangência de informações úteis aos interessados no campo, procurando contemplar as demandas de cada país participante e primando pela veracidade e confiabilidade das informações obtidas e disponibilizadas. Disponível em: www.mapad2.ufba.br. Acesso em: dez. 2013.

"O MAPA D2, aberto no início de 2009 é uma iniciativa do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança que, em virtude da sua expansão, passou a ser denominado Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo, imagem (GP Poética), e está sob a coordenação

da Profa. Dra. Ivani Santana, constituída aqui como Organizadora Principal." Disponível em: http://www.poeticatecnologica.ufba.br/site/?page_id=176. Acesso em: dez. 2013.

Maya Deren

Na década de 1940, a bailarina e cineasta ucraniana Maya Deren se destacava ao dirigir filmes em 16mm como *A study in choreography for camera* (1945), no qual dá ênfase aos elementos fundamentais e comuns ao cinema e à dança: movimento, espaço e tempo. Deren foi a primeira cineasta a receber o Guggenheim Foundation Fellowship e tinha vários interesses diferenciados (ciência política, dança, antropologia, rituais religiosos etc), que se complementavam na experiência da artista que deixou além dos filmes, alguns textos sobre seu processo criativo, como "An anagram of ideas os art, form and film" e "Choreography for camera". Uma das mulheres mais reconhecidas na história do cinema, hoje é chamada de mãe da videodança, quando ainda nem havia as facilidades de experimentação do vídeo. (NUNES, 2009, p.65-66)

Merce Cunningham

"O coreógrafo Merce Cunningham foi um dos pioneiros no uso de programas para criar coreografias que seriam posteriormente dançadas por bailarinos." (SIQUEIRA, 2006, p.66)

"Se voltarmos aos primeiros experimentos que deram origem ao termo e ao ato da videodança, encontraremos um pensamento ressoante com esses

da ciência: o do coreógrafo Merce Cunningham e dos seus parceiros, um grupo de vanguarda formado por artistas de todas as áreas. O fato de um dos postulados de Cunningham assumir a independência de cada arte que compõe o espetáculo, estabelecendo –se assim uma relação destituída de figuração ou de submissão de uma a outra, promove justamente a co-relação entre estes sistemas, assumindo-se sua co-evolução e co-dependência." (SANTANA, 2006, p. 33)

Nam June Paik

Nam June Paik, se especializou na arte eletrônica, participava de um movimento de arte neo-dadaísta, conhecido por Fluxus, que chegou à Alemanha na década de 60. (...) Paik foi um dos artistas responsáveis por transformar, a então vídeoarte em arte respeitável, digna de ser apresentada em grandes Museus e Galerias, como o Guggenheim e Whitney (ambos mostraram em anos diferentes uma retrospectiva da arte deste artista). (...) Paik trabalhava com cinema, televisão, fitas cassetes e esculturas inanimadas. Recentemente tinha se mostrado interessado na tecnologia a laser. Texto Disponível em: <http://namjunepaikvideoart.blogspot.com.br>

Núcleo de Vídeo-Dança do Alpendre

"Localizado na cidade de Fortaleza, o Alpendre é considerado atualmente um dos principais produtores sistemáticos de vídeos de dança do país. Desde a sua fundação, em 2000, os realizadores que fazem parte deste núcleo conceberam quase trinta obras entre videodanças, documentários e registros de espetáculos." (BRUM, 2012, p.56)

O surgimento do vídeo

Desde os anos sessenta, o surgimento do vídeo contribui largamente para o fortalecimento do circuito alternativo, visto que facilita as experimentações com seu baixo custo, tanto para produção quanto para exibição. Vários cineastas das vanguardas e aqueles deslocados de qualquer classificação se aventuraram na nova tecnologia. (NUNES, 2009, p.47)

A videodança é uma arte que surgiu como consequência da aparição no mercado das câmeras caseiras de vídeo, a partir deste momento as possibilidades de experimentar com as linguagens coreográficas e audiovisuais estavam ao alcance dos artistas, devido aos baixos custos de produção que estes aparatos ofereciam, multiplicando as formas de fazer artístico. (LACHINO e BENHUMEA, 2012, p.46)

Por sua maleabilidade e flexibilidade, o vídeo adapta-se com facilidade a múltiplas situações e espaços. O diálogo com as outras formas de arte gerou uma série de propostas híbridas, como as vídeo-instalações, o teatro multimídia ou a videodança. (ALONSO, 2007, p. 48)

Primeiros projetos relacionados à videodança no Brasil

No Brasil, nesse mesmo período, houve apenas projetos pontuais: a Mostra Gradiente de Filmes de Dança, em São Paulo (1992-1993), com curadoria de Helena Katz, exibindo no MASP cópias da Cinémathèque de La Danse, de Paris, e da New York Public Library for the Performing Arts; Mostra

Internacional de Vídeos de Dança, projeto Dança Nova, em 1993. (SPANGHERO, 2003, p. 38).

Programa Rumos Itaú Cultural Dança

A mostra dos espetáculos e das videodanças aconteceu entre 1º e 7 de março de 2004 e incluiu seminários, lançamento de livros, exposição e debates sobre projetos e movimentos de dança como o fórum Nacional de Dança, a Red Sudamericana de Danza, o Recordança, entre outros. (...) Em 2006 foram realizados seminários em 16 cidades para esclarecimento sobre os conceitos de investigação em dança contemporânea e dança para câmera. Os pesquisadores voltaram a viajar por todo o país, levantando informações em 65 cidades brasileiras. Participaram dos seminários sublinhando a visão inseparável entre teoria e prática e entre as obras e seus contextos. Foram recebidas 534 inscrições para apoio ao desenvolvimento de pesquisa coreográfica e 128 para a realização de videodanças – um aumento de 71% no número de inscrições nessa carteira. Artistas de cidades como Boa Vista, Macapá e Cuiabá, que ainda não tinham apresentado projetos ao programa Rumos Dança, fizeram esse conjunto ainda maior. Como apoio à formação de videodança, a comissão de seleção formada por Tamara Cubas (Uruguai) e Leonel Brum (RJ) selecionou 15 projetos de duplas de coreógrafo e videomaker para participar de uma oficina intensiva sobre conceito, dramaturgia e produção. Trinta artistas oriundos de seis estados tiveram suas passagens para São Paulo e estadas subsidiadas pelo programa Rumos Dança. Após a oficina, os participantes apresentaram os roteiros e, com base neles, foram selecionadas cinco

videodanças que receberam apoio para a realização. Disponível em:

<<http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000549.pdf>> Cartografia : Rumos Itaú Cultural Dança 2006/2007

Registro em vídeo da dança

Registro em vídeo da dança não é aqui o mesmo que videodança. Em parte, porque o objetivo de uso da imagem é captar a íntegra de uma produção coreográfica; em parte, porque tem fins utilitários: divulgar trabalhos; criar acervo de registros de trabalhos de dado artista ou dada companhia; dentre outros motivos.

Sarah Ferreira / Videodança+

<http://videodancapesquisa.blogspot.com.br/>
"VIDEODANÇA+ é um web espaço aglutinador de mídias que investiga as diversas relações entre a dança e imagem em movimento, fenômenos que dão origem a linguagem híbrida do videodança. A pesquisa traça um mapeamento que reúne experiências nas linguagens do cinema, vídeo até o estudo da dança em relação a tecnologia digital, inserida no universo da internet. O site VIDEODANÇA+ é editado por Sarah Ferreira, artista-educadora, dançarina - videoartista, interessada nas buscas da dança em relação a câmera e a edição, a educação em diversos meios, incluindo a internet." Disponível em: <http://www.funarte.gov.br/codanca/form10.php?cod2=18>.. Acesso em: dez. 2013.

Tamara Cubas

"Videodança é o que os artistas fazem colocando em jogo o vídeo e a dança. Este texto tenta aprofundar-se em algumas das especificidades ou possibilidades que a linguagem da videodança tem, em uma abordagem proveniente da reflexão pessoal, com base em minhas experimentações nessa área." Texto Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000549.pdf>. Cartografia : Rumos Itaú Cultural Dança 2006/2007, p.143.

Transdisciplinaridade

"A transdisciplinaridade é complementar à abordagem disciplinar, faz emergir do confronto das disciplinas novos dados que as articulam entre si e nos fornece uma nova visão da natureza e da realidade. Não busca o domínio de várias disciplinas, mas a abertura de todas àquilo que as atravessa e ultrapassa." (JUFIASSU, 2006, p.08)

Videoarte

A videoarte parte da idéia de espaço como campo perceptivo, defendida pelo minimalismo quando enfatiza o ponto de vista do observador como fundamental para a apreensão e produção da obra. Mas, se o trabalho de arte na perspectiva minimalista é definido como o resultado de relações entre espaço, tempo, luz e campo de visão do observador, o uso do vídeo almeja transformar de modo radical as coordenadas desse campo perceptivo, dando novo sentido ao espaço da galeria e às relações do observador com a obra. Colocado numa posição intermediária entre o espectador do cinema e o da

galeria, o observador/espectador da obra é convocado ao movimento e à participação. Impossível dar conta das inúmeras produções do gênero em todo o mundo e da variedade que marca as obras, definidas como videoinstalação, videoperformance, videoescultura, videopoema, videotexto etc. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854 Acesso em: dez. 2013.

Com o surgimento do vídeo, as apresentações passam a ser registradas e utilizadas como parte de instalações, como nas experiências de Nam June Paik e de Yoko Ono. Surgem experiências de "vídeos performáticos" e algumas especialmente corporais. Portanto, o vídeo logo deixou de ser um instrumento para registros, potencializando a experimentação de novas formas de expressão imagética. (NUNES, 2009, p.70)

Videodança e os cursos universitários de dança

"Os cursos universitários de dança já inseriram a relação da dança com o cinema/ vídeo, no currículo; a videodança já está sendo discutida academicamente e em 2007 a Faculdade Angel Vianna, no Rio de Janeiro, criou a pós-graduação Estéticas do Movimento: Estudos em Dança, Videodança e Multimídia". (NUNES, 2009)

Yvonne Rainer

Rainer nasceu em San Francisco em 1934. Rainer tornou-se uma figura central no movimento de dança pós-moderna americana em Nova Iorque. A partir de 1957, começou a coreografar seu próprio trabalho.

Estava entre os fundadores do Judson Dance Theater, em 1962, o início de um movimento que provou ser uma força vital na dança moderna nas décadas seguintes. (...) Em 1968, ela começou a integrar curtas-metragens em suas performances ao vivo, e em 1975 ela fez uma transição completa para o cinema. Disponível em: <http://people.wcsu.edu/mccarneyh/fva/R/YRainerbio.html>. Acesso em: 29/04/2013



Apêndice 2 - Depoimentos/ Diálogos

Mensagens enviadas pela Panmela sobre os dois vídeos utilizados como referência visual durante a criação do experimento:

Panmela escreve sobre o vídeo de Sapateado: "Divagando: três pontos de vista sob o mesmo corpo que se insere numa textura, uma parede. Ou, três corpos, sob três texturas, três sons (do sapato). Esse vídeo sempre me encantou, e hoje, vendo o filme do Win Wenders, lembrei dele! O som viria do sapato. Agora, o que está me intrigando são os pontos de vista: sob o mesmo corpo na mesma textura, ou sobre três corpos em três texturas diferentes! A relação do corpo com a textura seria como no filme, na cena do flashmob na galeria de arte! Mas sem essas roupinhas que imitam a imagem. O corpo se manifesta a partir do seu contato com a parede, ou o pano sob a parede... não sei... estou pensando.»

Panmela escreve sobre o vídeo Sigur Rós - Valtari:

«Agora, dá uma olhadela nesse video-dança, video dança, video de uma dança, uma dança no video... rs Deixo as definições pra vc... Compartilho o desejo de estarmos em contato! Tão profundo que, por fim, o que era 2, virou 1!!! Lindo!"

Email para Luciane de Patrícia Pereira Borges - 18 de Novembro de 2013

Oi
Lu,
estou escrevendo sobre o nosso videodança...
de como foi a proposta que te fiz,
como foi o dia da filmagem,
o que conversamos,
o que eu pensei sobre ele,
e sobre coisas que ele me remeteu.
agora passo a bola pra vc!
queria te pedir alguns minutos para simplesmente escrever tudo
o que te vier na cabeça sobre o nosso videodança,
sobre o que vc conhece de videodança,
como foi para vc,
o que te fez pensar, sentir, fazer..
o que significa para vc ter feito,
como vc entende a sua atuação e a minha função,
o que cada uma de nós colaborou ou não.
e por fim, como fica a questão de autoria..
sei que é muita coisa,
mas sem preocupações com a escrita,
peço que pense neste email como uma conversa nossa!

Depoimento de Luciane Segatto - Email: 27/11/2013.

«Vamos lá!

Participar de um videodança, ou melhor DESTE, foi assim: não vou negar que parti do pressuposto da amizade, do carinho e da necessidade. Da amizade porque é isso que nos une há tantos anos; do carinho porque nutro a cada ano pela nossa amizade; e a necessidade porque é sobre arte, sobre dança, e dança simplesmente tem tomado as proporções na minha vida como o simples fato de não viver sem os alimentos básicos, primários.

Não sei muita coisa sobre videodança, me sinto com um conhecimento realmente muito incipiente.

Com relação ao que senti sendo intérprete, não vi nenhum problema, e nem falta de clareza ao ouvir e executar suas ideias, muito pelo contrário, achei seus direcionamentos sensatos ao recorte artístico e com um certo senso narrativo para o videodança.

Se tive uma autoria também ela aparece no Corpo, e na sugestão do local "Parque das Mangabeiras", e em alguma ou outra coisa. Mas, ter ou não autoria como intérprete, neste caso, não foi algo relevante ao meu corpo, pois parti da sensação e do espírito de disponibilidade para o trabalho, ou seja, trabalhando com você, não hesitaria no caso de não ter nenhuma autoria, já que existi uma relação entre nós de amizade e carinho. Talvez se fosse outro

condutor ou condutora não ficaria tão à vontade, ou questionamentos mais potentes pudessem surgir."

Email para Panmela de Patrícia Borges- 17 de janeiro de 2014

Pan, queria te fazer uma pergunta e você pode responder a partir de diversos ponto de vistas ...

Como foi criar o videodança para você?

Sei que já tem muita coisa para escrever e o tempo é curto..

mas pense na resposta como uma conversa entre nós duas, já que tb está difícil de nos encontrarmos para conversar...

Depoimento Panmela - email 21/01/2014

Criar é sempre bom! Acredito que das minhas feitura essa é a melhor. Acho que nossa intimidade com a dança e entre nós facilitou mais ainda. A possibilidade de pensar artisticamente minha pesquisa de mestrado também foi enriquecedora, porque a experiência do videodança ajudou a modificar o resultado final da pesquisa. Faço uma autocrítica: não sei se consegui chegar exatamente onde gostaria, sempre culpa do tempo. Ou talvez o fato de ter que me dedicar a minha própria pesquisa tenha atrapalhado um processo de criação a respeito dela mesma. Contradição!!!

Transcrição da gravação de áudio do primeiro diálogo sobre o experimento Plié Fértil:

Panmela:

Olha, eu pensei o seguinte. Eu fiquei pensando em como que eu conseguiria levar a minha pesquisa para um trabalho como este. Eu consegui pensar assim: Eu tenho aquela frase da Helena como muito emblemática, “que as academias estão fazendo muitos pliés e estão esquecendo de fazer os pliés com os neurônios”. E essa frase até na aula esses dias foi retomada e até coloquei no meu artigo da confaebe. E eu fiquei com essa frase na cabeça. E aí aquela divisão de imagens que eu também tinha pensado..

Patrícia:

De enquadramento..

Panmela:

Isso, essa parte eu deixo para você. Eu pensei nos três momentos em que eu enxergo a minha pesquisa: O primeiro momento em que as academias faziam realmente muitos pliés. O segundo momento que seria o momento de transição. E o terceiro momento em que eu vejo que a dança contemporânea traz essa abertura para que as pessoas pensar, fazer pliés com os neurônios. E eu pensei em brincar, de alguma forma, ironizar essa coisa, porque é muito interessante essa fala da Helena, da década

de 90. E assim, ela veio, ela falou e todo mundo vai e faz. E eu não sei, eu fiquei pensando de brincar um pouco, por exemplo, no primeiro enquadramento fazer sempre um jogo como se eu tivesse brincando comigo mesma nestes três enquadramentos. Então num momento fazer uma brincadeira com o plié, como se eu tivesse fazendo o plié mesmo. E o que eu não consegui pensar, que eu preciso.. que a gente precisa pensar melhor, por exemplo, no segundo enquadramento, como esta transição do plié cru para um plié e no final fazer um plié com os neurônios. Eu até tinha pensando em tentar fazer alguma.. da ironia ser do fato de brincar com essa coisa do conceitual, e eu não fazer nada, e simplesmente estar a minha cabeça e eu olhando como se eu tivesse fazendo alguma coisa com os meus neurônios. Como que seria eu dançar com os meus neurônios e fazer essa brincadeira com o conceitual, que é a dança contemporânea e que isso ... eu vejo como a realidade da cidade.. profissional em dança. Tinha pensado da gente captar o som do sapateado mesmo e neste primeiro momento do primeiro enquadramento fazer alguma coisa bem marcadinha, bem bonitinha, redondinha e tal. No segundo começar a fazer uma coisa mais acelerada até chegar no terceiro.. fazer os três momentos também com o som, mas ele não precisa corresponder necessariamente as três imagens, pq elas sempre iriam acontecer. Só que para caracterizar o terceiro

momento do som não teria nada.

Patrícia:

O silêncio?

Panmela:

É! Isso mesmo. Deixar sempre as três imagens, e deixar o desenrolar, não sei.. a temporalidade do videodança ser caracterizada mais pela música, pelo som. Como se o som tivesse contando uma historinha e deixar esses três enquadramentos acontecendo ao mesmo tempo. Eu visualizei assim:

Um enquadramento é eu fazendo um pliê bem devagar. Fazer um gran, até o final. O final do gran pliê, quando eu cheguei lá embaixo, é o final do vídeo. O segundo momento, ou fazer uma movimentação, aí me veio muito a coisa do Origami, que foi o que eu trabalhei, que é de dobrar. Então o que que é que a Helena está querendo dizer de dobrar, de fazer pliê com neurônio. Porque o pliê é uma dobra. As vezes fazer nesta transição uma coisa mais.. tipo...

Patrícia:

A dobra um pouco mais pensada?

Panmela:

É.. isso.

Patrícia:

Mas ainda está no movimento.

Panmela:

Exatamente.. exatamente. E no último só fazer um enquadramento 3x4. E as vezes eu fazer alguma coisa com o olhar. Eu não sei talvez nem fazer de frente, fazer de lado sabe! Então o que vc acha?

Patrícia:

Eu acho super legal. Agora a gente tem que pensar num story board, que seria o que acontece e com o que. A gente pode pensar separadamente cada um dos vídeos, cada uma das imagens como você está falando. A gente pode falar então vai ser isso, esse aqui vai ser isso, cada um separadamente. E depois pensar o que tem que ser sincronizado, o que da parte da imagem 1 tem que estar sincronizado com a 2. Por exemplo, quando você fala de som e silêncio, se o silêncio vem da questão do conceito, da parte 3, as vezes precisa só estar em preto ter só este enquadramento e dar um tempo pra acontecer e depois abre os dois. porque se for tudo sempre ao mesmo tempo, eu acho que não caracteriza o que cada imagem quer falar. A gente pode fazer um story board assim: imagina que a tela é preta aí, na tela preta surge só uma faixa, que é o pliê, o pliê começa. Aqui num som.. e depois vem a do meio, aí que começa as dobras, este aqui some ou ela fica? Depois essa aqui some e ficar só essa. Fazer este jogo e depois fica a do meio e a da direita e depois só a direita e depois as

três. porque ai a gente pode fazer um jogo de cada uma. isso aqui tem mil possibilidade. porque se ficar só as três sempre ao mesmo tempo, ou só por adição.

Panmela:

Eu acho que essa ideia que você deu é mais interessante.

Patrícia:

Porque só a gente ficar só adicionando. Vamos estabelecer uma relação entre quadros entre imagem, e com o quadro sozinho, você cria uma identidade, e faz um jogo com esse som.. ou as vezes, de repente tem só dois dos quadros, em algum momento.

Panmela:

E se a gente fazer assim: esse jogo que você propôs, só um quadro e depois os dois, e depois só esse e depois que terminar o ultimo, um jogo de colocando e tirando. Coloca um tira o outro, sim.. até acelerar, quando chegar no silêncio... ou quando acelerar o som, acelera a imagem e de repente acaba com tudo silêncio e deixar as três imagens em silêncio. Que é o único momento em que fica as três juntas. Porque quando entrar só o terceiro, fica um tempo, brinca de entrar um e sair o outro.

Patrícia:

E na hora que voltar o som após o silêncio, o som volta em aceleração. E essa aceleração vem com o jogo de entrada e saída de enquadramento.

Panmela:

Eu acho ótimo

Patrícia:

E sobre esse enquadramento é interessante essa lateralidade sim, mas pensar em outros enquadramentos. Pensar as vezes em tamanhos diferentes. Testar isso na edição, manter esses três enquadramentos paralelos, mas na edição pode ter enquadramentos diferentes.

Panmela:

A questão não é evolutiva, a questão é do fato histórico. A gente está fazendo arte, pára de pensar..

Patrícia:

Não é legitimar uma ideia, é colocar uma questão.

Agora vamos pensar parte por parte:

O primeiro momento, que é das academias, esse momento, como você falou termina no momento em que você chega no limite da dobra. Você acha que, esse momento vai percorrer, iniciar, tendo continuidade? Não tem uma repetição dele não? Ele vai do começo ao final?

Panmela:

É o que pensei..

Patrícia:

Vamos ter que fazer um balanço de quanto tempo para poder ir

até o final.

Panmela:

É o que acho mais difícil..

Patrícia:

Não, não. Um plié pode demorar 30 minutos.

Panmela:

Mas eu acho que não vou conseguir fazer...

Patrícia:

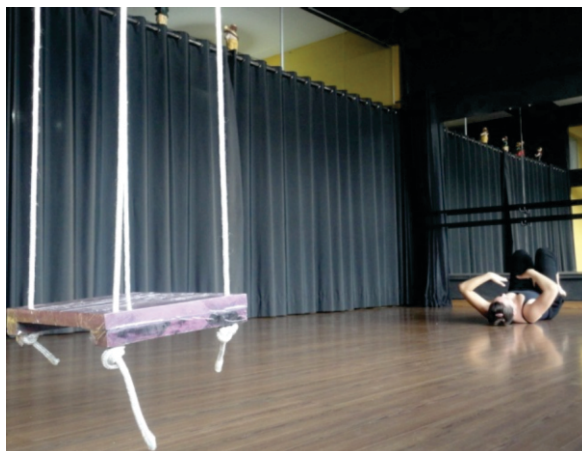
Não, a é questão de edição. Porque a gente pode pegar, pensa que o mesmo movimento pode ter vários pontos de vista, por exemplo, a última imagem que imaginei desse plie é um foco..

Panmela:

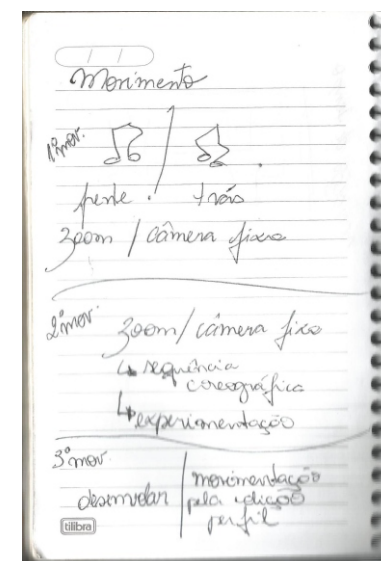
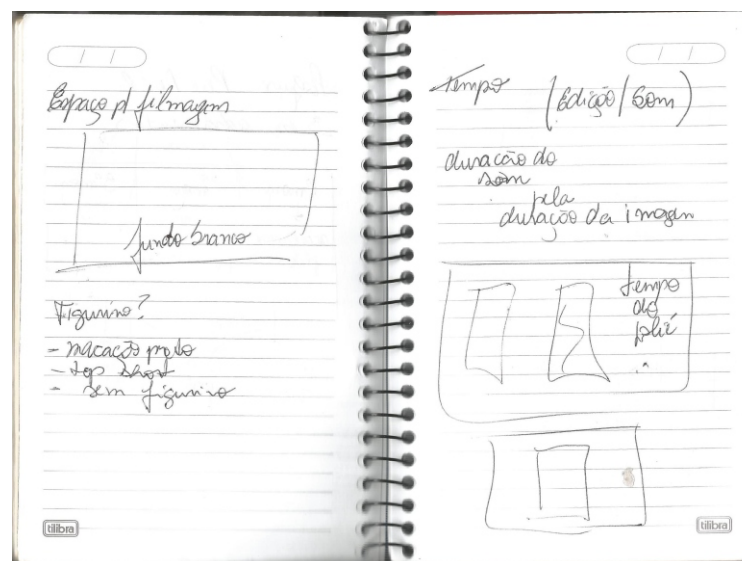
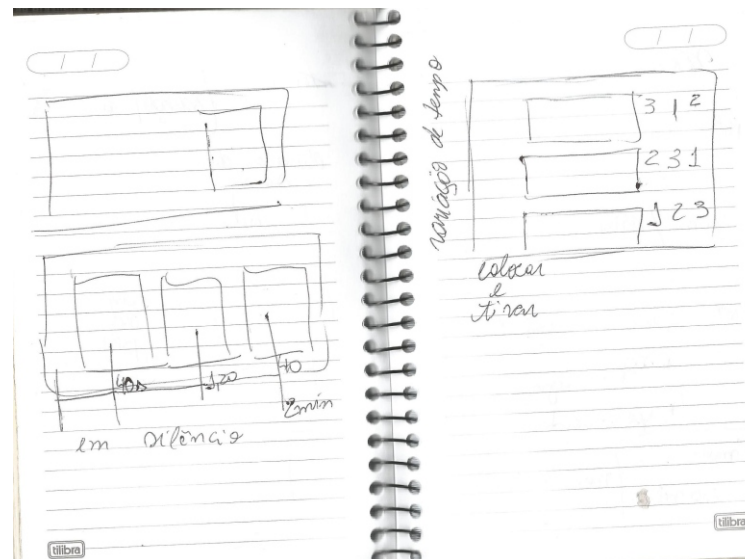
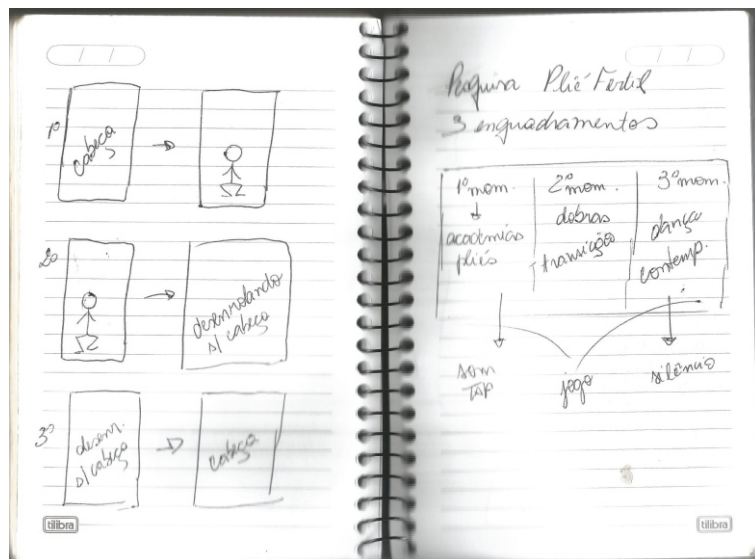
Você pode desconsiderar o tempo do plié.

(...) fim da gravação

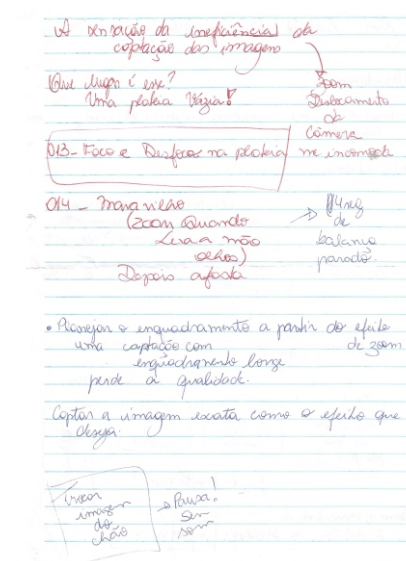
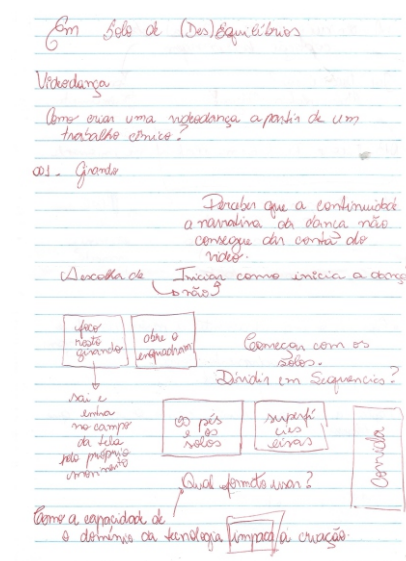
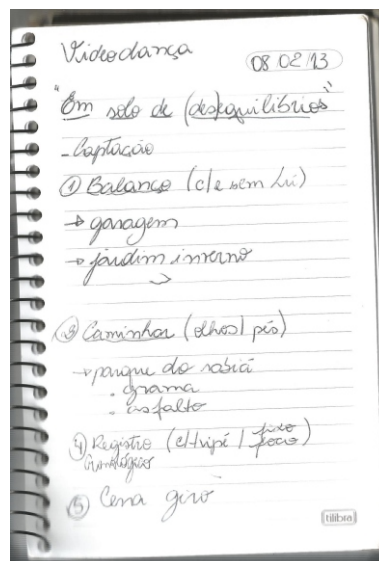
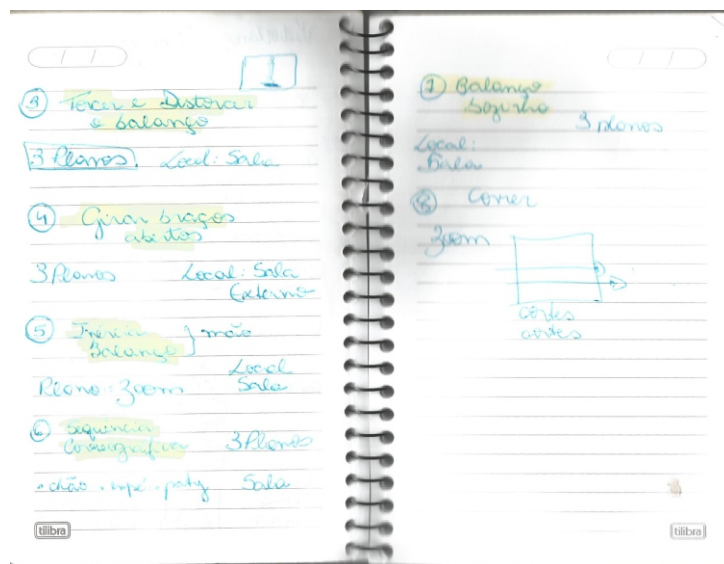
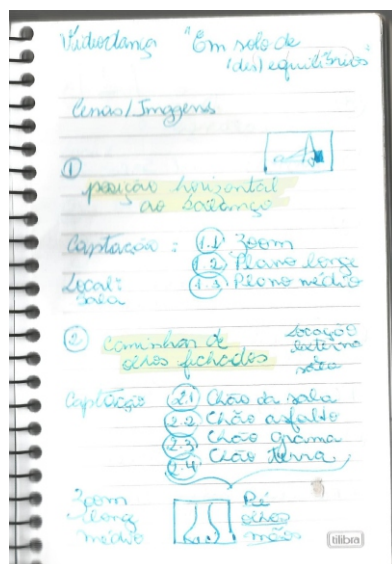
Apêndice 3 - Diários de construção: registros visuais e textuais



Registros Visuais:
Criação do trabalho cênico solo da Luciane



Registros textuais:
Plié Fétil



Registros textuais:
Em Solo de (des)equilíbrios

ANEXO

Esta dissertação está disponível em CD-R ou pen drive, anexos na contracapa. Acesse este conteúdo também no endereço eletrônico:
facebook.com/pesquisaemvideodanca