



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM DANÇA

DYLAN CARLOS DOS REIS NEVES

COMPLEXUS VIDEOANÇA:
UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A CRIAÇÃO
ARTÍSTICA

BELÉM

Junho/2011



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM DANÇA**

DYLAN CARLOS DOS REIS NEVES

COMPLEXUS VIDEODANÇA:

UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Teatro e Dança da UFPA, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado Pleno em Dança. Orientadora Prof^a Dr^a Ana Flávia Mendes.

BELÉM

Junho/2011

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Biblioteca do ICA/UFPA, Belém-PA

Neves, Dylan Carlos dos Reis.

Complexus videodança: uma proposta metodológica para a criação artística/ Dylan Carlos dos Reis Neves; orientadora Prof^a Dr^a Ana Flávia Mendes. 2011.

Monografia de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Dança)
- Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Escola de Teatro e Dança, Curso Licenciatura Plena em Dança, 2011

1. Dança . 2. Videodança . 3. Educação. 4. Processos Criativos. I.
Título.

CDD 22 ed.: 792.62 -

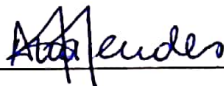
DYLAN CARLOS DOS REIS NEVES

COMPLEXUS VIDEODANÇA
UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para a obtenção do título de *Licenciado Pleno em Dança*, e aprovado na sua forma final pela Universidade Federal do Pará.

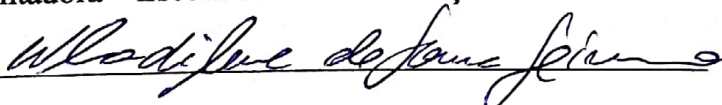
Aprovado em

BANCA EXAMINADORA



Profª Drª Ana Flávia Mendes.

Orientadora – Escola de Teatro e Dança – ICA/UFPA



Profª. Drª Wladilene de Sousa Lima

Avaliadora – Escola de Teatro e Dança – ICA/UFPA

BELÉM

Junho/2011

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas neste trabalho, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.

Assinatura Orlan Carlos dos Reis Neves

Local e Data ETDUFPA - Junho / 2011

Às duas mulheres mais
importantes da minha vida,
Tereza e Danielle Reis

AGRADECIMENTOS

A Instituição, sem a sua instrumentalização não seria viabilizado o processo acadêmico:

- Universidade Federal do Pará – UFPA.
- Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará – ETDUFPA.
- A Diretoria de Assistência e Integração Estudantil da Pró-Reitoria de Extensão – DAIE/PROEX, com o programa de concessão de bolsas do Plano Nacional de Assistência Estudantil (PNAES).
- Ao corpo docente da Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará.
- À minha turma de Licenciatura Plena em Dança.
- Às cinco intérpretes-criadoras Rosângela Colares, Izabella Barbosa, Lucienne Coutinho, Gysllene Coelho e Amanda Bressan.

Ao projeto de pesquisa Imanências na Tela:

- Prof^a Dr^a Ana Flávia Mendes, que mostrou os múltiplos caminhos e a possibilidade de indicar as direções necessárias para que eu escolhesse o tema para a monografia.

À família:

- Minha mãe, Tereza Reis, cujo apoio foi primordial para vencer os obstáculos e pela sua sabedoria em me orientar nos momentos difíceis da minha vida.
- Meu pai, João Neves, sem a ajuda do qual não seria possível a minha permanência na Universidade.
- Minha irmã, Danielle Reis, pelo seu amor à dança que me inspirou a seguir sempre para o mundo da arte.

À Deus, por ter permitido chegar até aqui.

“Colhi a flor das pedras:

O bronze é verde e o cobre cor da carne.

A prata espelha o ouro que há no sol

e é este o meu jardim de abril.

Que outros semeiem centeio e trigo.

Eu, garimpeiro e mago,

colho o grão de pólen destas pedras.”

(Carlos Rodrigues Brandão)

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo principal propor uma metodologia aplicada na criação artística de videodança através das experimentações realizadas nos quatro trabalhos de campo na Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará, cujas intérpretes-criadoras foram de fundamental importância no processo de construção que culminou em desdobramentos inesperados. A partir das experimentações, houve a necessidade de analisar os elementos constituintes da construção de videodanças que acarretou na criação do diagrama complexus sob a luz da teoria da complexidade de Edgar Morin. Neste sentido, as implicações teóricas ajudam na reflexão sobre o fazer artístico, pela qual revela outros caminhos antes não esperados. A proposta desta pesquisa também contribui para a iniciação em processos criativos; desperta o interesse para as implicações científicas e artísticas voltadas para arte; propicia a reflexão sobre os estudos referentes à área de dança e tecnologia.

Palavras-chave: Videodança. Dança. Vídeo. Complexidade. Metodologia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Elipses de implicações.....	33
Figura 2 – Elipse do criador.....	34
Figura 3 – Elipse da intérprete.....	34
Figura 4 – Ilustração artística.....	39
Figura 5 – Painel artístico.....	40
Figura 6 – Imagem artística.....	40
Figura 7 – Caixa de opções Tv Simulator.....	43
Figura 8 – Frame de Gysllene Coelho.....	50
Figura 9 – Diagrama complexus de criação.....	54
Figura 10 – Diagrama do criador.....	56
Figura 11 - Diagrama recursos.....	57
Figura 12 - Diagrama material de arquivo.....	59
Figura 13 – Diagrama inspiração.....	61
Figura 14 – Diagrama criador, recursos e inspiração.....	63

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1º FRAME: CONTEXTO HISTÓRICO-CONCEITUAL	16
1.1 – Arte tecnológica: panorama e implicações	16
1.2 – Videodança: considerações e indefinições	21
2º FRAME: CRIAÇÕES E PROCESSOS	28
2.1 – Necessidade de criação	28
2.2 – Criação artística: Corpo-planeta	30
2.3 – Criações em videodança	35
2.3.1 – Planeta Âmbar	35
2.3.2 – Planeta-in	41
2.3.3 – Bioma	45
2.3.4 – Periélio	48
3º FRAME: PROPOSTA METODOLÓGICA COMPLEXA	53
3.1 – Diagrama complexus de criação	53
3.2 – Análise do diagrama complexus	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	69

ANEXOS

Anexo A – Modelo de questionário (proposta): Rosângela Colares.....	71
Anexo B – Modelo de questionário (proposta): Izabella Barbosa.....	73
Anexo C – DVD das quatro videodanças e mais Extra.....	75

INTRODUÇÃO

Desde cedo, na minha infância, contemplo o céu estrelado e o azul claro dos dias ensolarados. E sempre me perguntava o que havia além do espaço e o que constituía os astros do universo. O meu interesse pela astronomia vem desta curiosidade que tive quando criança e pela literatura disponível da época. As informações que chegavam a mim como, por exemplo, que o sol não é uma estrela de cinco pontas e sim uma esfera, já me chamavam atenção.

Mas acabei enveredando para a arte da dança, desenvolvendo os estudos academicamente e me profissionalizando. Isso não me impediu de admirar, na minha fase adulta, o campo da astronomia. Neste contexto, para chegar até a estruturação desta monografia e fazer as escolhas que nortearam esta pesquisa, resolvi aliar os três grandes interesses da minha vida: dança, ciência e tecnologia.

O projeto de pesquisa Imanências na Tela, realizado na Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará (ETDUFPA) e coordenado pela Prof^a Dr^a Ana Flávia Mendes direcionou-me a fazer as alianças das três áreas no campo da videodança. Esta oportunidade contribuiu para as concatenações com outras áreas do conhecimento, a saber: filosofia, tecnologia, cinema, etc. Assim, participei do projeto como orientando de iniciação científica, desenvolvendo o plano de trabalho intitulado *Corpo-planeta*.

Ao ter contato com as teorias da filosofia e do cinema, houve a oportunidade de fazer desdobramentos na pesquisa, como foi o caso da própria criação do termo *corpo-planeta*, em que, a princípio, concebo uma imagem poética dada ao corpo em alusão ao planeta em que habitamos; em analogia ao corpo celeste que é explorado por satélites artificiais. Nesse sentido, a filmadora passa a ser compreendida como *câmera-satélite*, captando toda a extensão da base anatômica. Esta abordagem que faço da ciência astronômica tem a função predominantemente estética, apropriando-me das imagens produzidas pelos satélites que investigam outros planetas no sistema solar e extra-solar.

A partir das vivências do *corpo-planeta* optei por realizar meu trabalho de conclusão de curso por meio de uma pesquisa em videodança, dada a paixão que tenho pela dança, pela astronomia e pela tecnologia digital.

Com esta inspiração, houve a ideia de direcionar e refletir sobre a construção criativa em videodança, pois, com as experiências anteriores, vislumbrei a possibilidade de indicar caminhos para o processo de criação fundamentado na filosofia e na arte. A indicação vem da necessidade de provocar a sensibilização de artistas ou não para a criação artística em videodança. Como esta área ainda carece de produções textuais mais significativas, busco com este trabalho contribuir para os estudos e investigações na área em questão.

A problemática norteadora da pesquisa aqui apresentada articula duas questões, que são: Como se daria a relação do processo de criação em dança com as novas mídias digitais? Que metodologia deve-se adotar para iniciar no âmbito da construção artística em videodança?

Acredito na hipótese de que a relação do processo de criação em dança com as mídias digitais possa se dar a partir de uma abordagem teórico-prática, valendo-se das aplicações teóricas da filosofia e da manipulação de *softwares*¹. Assim, a criação em videodança dar-se-á satisfatoriamente como processo e produto artístico. Além disso, penso que a teoria da complexidade, por meio da utilização dos seus princípios, pode ser adotada como base para a criação, ampliando os horizontes para o artista-pesquisador criar.

A fim de confirmar a hipótese levantada, pontuo como objetivo geral da presente pesquisa o desejo de experimentar e propor estratégias metodológicas para a criação em videodança. Para alcançar este objetivo, no entanto, atento aos seguintes objetivos específicos: Vivenciar e analisar processos de criação em videodança; Refletir sobre os estudos referentes à área de dança e tecnologia; Promover o diálogo entre questões científicas e artísticas voltadas para o processo criativo em arte e contribuir na iniciação do processo criativo em videodança.

¹ Sequência de instruções lógicas executada no computador.

No primeiro *Frame*² faço a abordagem contextual que envolve a videodança, onde apresento as principais tendências da arte no período da Revolução Industrial, em que as misturas entre linguagens artísticas se fazem de forma intensa; as inovações tecnológicas que marcam decididamente todo um pensamento, toda uma arte que se pauta em paradigmas tradicionais. A tendência da arte neste quadro revela as relações entrelaçadas dos variados gêneros e os diálogos possíveis com outras áreas do conhecimento, fazendo emergir uma nova arte. Estas propensões fomentam reflexões profundas que vão abalar estruturas epistemológicas e garantir a diversidade de algumas artes no seio da cultura em geral.

Ainda neste *Frame*, focalizo a videodança nesta inclinação das artes para a multiplicidade, abordando a junção da dança com os aparatos tecnológicos e refletindo sobre esta união no fazer artístico. A consideração levantada parte de alguns autores que estudam a videodança na contemporaneidade, levando em conta princípios da pós-modernidade e colocando em questão as próprias definições de dança e vídeo.

No *Frame* seguinte reflito sobre as pesquisas de campo que realizei para criar as videodanças que fazem parte deste estudo. Esta é a parte em que coloco em prática o que chamo de *corpo-planeta*; justifico a necessidade de criação e seleciono os objetos de pesquisa. Os alunos da Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará são as minhas referências de investigação, a partir do que concebo uma metodologia direcionada aos intérpretes-criadoras aplicando questionário e filmagem.

A título de informação destaco que este estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, pois:

[...] pode ser caracterizada como sendo uma tentativa de se explicar em profundidade o significado e as características do resultado das informações obtidas das entrevistas ou questões abertas, sem a mensuração quantitativa de características ou comportamento (OLIVEIRA, 2007, p.59).

Dentro deste trabalho monográfico detive-me a colher as características das informações para o processo de construção artístico e operar os dados através do instrumental

² Frames são os quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual, mas o termo utilizado nesta monografia reporta-se à palavra *capítulo*.

metodológico: questionário e câmera filmadora. O que não deixa de ser evidenciado o caráter experimental desta pesquisa. “A experimentação implica a manipulação de dados obtidos através de estudos em laboratório e pesquisas de campo com a utilização de instrumentais em área(s) delimitada(s) para pesquisa” (OLIVEIRA, 2007, p.66).

A abordagem metodológica se deu pela noção do método dialético, pela qual a conexão dos objetos e dos fenômenos se dá de forma não-isolada e “[...] requer o estudo da realidade em seu movimento, analisando as partes em constante relação com a totalidade” (OLIVEIRA, 2007, p.53).

Ao fazer as criações em videodança iniciei a análise sobre a estrutura das obras artísticas que havia criado, mas para visualizar este esqueleto organizei um diagrama em que os elementos foram discriminados e conectados. O diagrama complexus de criação é, portanto, a estruturação dos elementos que constituem o processo criativo em videodança. Esta organização se refere não somente ao que citei até agora, mas também a complexidade que acarreta as inúmeras conexões possíveis entre elementos do diagrama. No terceiro *Frame* a abordagem é feita no sentido de apresentar e analisar o diagrama como princípio norteador para iniciação criativa em videodança.

1º FRAME: CONTEXTO HISTÓRICO-CONCEITUAL

1.1 ARTE TECNOLÓGICA: PANORAMA E IMPLICAÇÕES

A mudança de mentalidade no início do século XVI na Europa, com a revisão do que se estabelecia sobre a realidade, é representativa das transformações intelectuais em vigor na época. Este estado de mudanças vem acompanhando a *pari passu* o desenvolvimento capitalista intensificado pela Revolução Comercial. A partir do século XVIII, na Inglaterra, o sistema comercial, provindo da circulação de mercadorias, sofreu alterações dando lugar ao setor de produção; ao processo industrial. Neste panorama, significativas transformações ocorreram na economia e na sociedade, principalmente aos camponeses que se encontravam em meio aos inovadores instrumentos e técnicas. O exército industrial de reserva³ se via diante dos aparatos industriais, satisfazendo seus anseios por uma nova forma de trabalho⁴.

Uma nova etapa da relação do homem com o mundo estava se consolidando. As indústrias começaram a compor o cenário europeu do século XVIII. Trabalhadores que antes detinham controle sobre a produção manufaturada como um todo agora estava fazendo parte de uma etapa do processo produtivo cujo controle da burguesia industrial sobre os operários era forte. O avanço das ciências e das técnicas estava cada vez mais eminente.

Este pequeno conjunto de aspectos, em parte deflagraria para uma segunda Revolução Industrial no século XIX: o surgimento da eletricidade, do motor a combustão, telégrafo, etc. Estes avanços tecnológicos estariam presentes na vida de milhares de pessoas, trazendo grandes benefícios e/ou malefícios no que se refere ao conforto que o homem adquiriria, mas

³ Maneira como era chamada a grande contingência de mão-de-obra disponível nas cidades.

⁴ Submissão e condições de vida subumanas em prol do enriquecimento dos proprietários.

também pelo uso desenfreado desses recursos, causando, por exemplo, o desmatamento e a poluição do planeta.

Com a mecanização iniciada no setor têxtil houve outras invenções notáveis da época, como a máquina de fiar, o barco e a locomotiva a vapor.

A grande característica humana nesse contexto é a capacidade de inventar aparatos que vão auxiliar e facilitar as atividades da vida cotidiana. Isso pode ser explicado pelo tempo que o homem levou para adquirir conhecimento necessário para realizar grandes inventos, frutos de acumulações absorvidos pelo aprendizado; pela transmissão de conhecimento.

Existem evidências irrefutáveis de que os seres humanos têm de fato modos de transmissão cultural únicos da espécie. Um fato ainda mais importante é que as tradições e os artefatos culturais dos seres humanos acumulam modificações ao longo do tempo de uma maneira que não ocorre nas outras espécies – é a chamada evolução cultural cumulativa (TOMASELLO, 2003, p.5).

O desencadeamento da evolução cultural cumulativa proposto por Tomasello mostra que tudo que o homem cria e desenvolve vai se modificando no decorrer do tempo. Na Revolução Industrial não foi diferente. Todo o conhecimento adquirido pelo homem em sua trajetória foi acumulado de tal maneira que pôde incitar grandes modificações sociais, políticas, econômicas, etc., resultando no desenvolvimento dos aparatos tecnológicos em proporções nunca imaginadas. Foi através destas acumulações que o homem pôde desenvolver os mais variados aparatos, como no caso da indústria.

A chamada terceira Revolução Industrial, com a introdução da energia termonuclear, a microbiologia e a microeletrônica, lançariam para o mundo as novidades das transformações técnico-científicas na sociedade, acelerando e modificando toda uma estrutura social e cultural. Merece destaque a microeletrônica, pois, são mais facilmente percebidas no cotidiano através do uso de celulares, MP3, notebook, etc. Inclusive, é válido destacar as alterações ocasionadas na utilização destes mesmos equipamentos nos hábitos, costumes e necessidades da vida comum.

Nestas pontuações e panorama iniciados com a Revolução Industrial, cabe tratar das características históricas no cerne do que hoje podemos chamar de tecnologias digitais,

porque a Era da Indústria é justamente desenvolvida a partir das mudanças de mentalidades; das novas maneiras de lidar com o sistema de relações socioeconômicas ocasionadas pelas grandes transformações e aperfeiçoamentos técnicos. Na época industrial pode-se perceber a aliança da técnica com a ciência. Com a junção da técnica e da ciência, os caminhos tornam-se um só, isto é, a aliança destas duas dimensões vai contribuir para o desenvolvimento dos mais variados tipos de tecnologias que o homem pode imaginar.

A partir do século XVII, a atividade técnica vai estar ligada ao conhecimento científico. Este processo vai culminar no século XX, com os Centros de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D), determinando a junção definitiva da ciência com a técnica. Podemos dizer que a técnica pré-histórica é produto de uma experiência empírica do mundo, sem necessidade de explicações científicas (as primeiras ferramentas, instrumentos e máquinas). A técnica é o fazer transformador humano que prepara a natureza a formação da espécie e da cultura humana. Ela é uma provocação da natureza gerando um processo de naturalização dos objetos técnicos na construção de uma segunda natureza povoada de matéria orgânica, da matéria inorgânica e de matéria inorgânica organizada (objetos técnicos) (LEMOS, 2007, p.37).

Enfatizo que esta técnica aliada à ciência veio trazer transformações profundas na área da arte, principalmente na ruptura da visualidade padrão de toda forma artística do século XIX, a introdução da máquina fotográfica.

Foi a partir da Revolução Industrial que a técnica artesanal deu lugar para a arte tecnológica⁵. As rupturas dos valores e princípios do Renascimento exerceram um forte impacto sobre as produções artísticas com as quais o público estava acostumado. Os vanguardistas desempenharam um importante papel nas transformações no cenário artístico no início do século XX, dando passos que demonstravam um avanço sem precedentes.

Alguns movimentos se destacam nesse período, mas ressalto dois que são pertinentes a esta pesquisa: dadaístas e futuristas, pois “[...] reivindicavam a ampliação dos processos artísticos tradicionais através da mediação de dispositivos tecnológicos” (SANTAELLA, 2003, p.154). Com as novidades advindas das tecnologias dos meios de comunicação de massa como a TV, por exemplo, fomentou-se a criatividade de artistas em utilizar estes

⁵Mas não se deu o fim da arte artesanal, não houve a substituição de uma forma de lidar com a técnica para suprimir a outra.

recursos midiáticos em propostas de cunho estético, estabelecendo uma nova linguagem e proporcionando reflexão.

Neste sentido, as primeiras décadas do século XX mostravam que o cinema e a fotografia já evidenciavam uma nova forma artística. Adentra-se agora na área que Lúcia Santaella chama de arte tecnológica. Como a própria autora explica em seu livro *Culturas e artes do pós-humano*, a arte tecnológica vem caracterizar esta nova maneira de lidar com recursos advindos das invenções científicas, aplicando em obras artísticas elementos inovadores que estabelecem uma nova estética da obra de arte. Mais ainda, tratando-se desta arte: “Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca das habilidades técnicas específicas” (SANTAELLA, 2003, pp.152-153), diferentemente da arte artesanal que utiliza meios que funcionam como prolongamentos do gesto hábil. A distinção está nos recursos empregados, pois na arte tecnológica o meio de produzir a arte está no aspecto intrínseco de uma inteligência corporificada no próprio meio.

Portanto, a tecnologia empregada na construção artística passa a ser referenciada de outra maneira. O termo tecnologia deixa de ser apenas utilitário para se tornar estético. Mas, também, a utilização desta mesma tecnologia tem a função de chegar a um produto estético.

A tecnologia aqui empregada é entendida segundo os autores Andrew Edgar e Peter Sedgwick, “[...] refere-se tanto a uma rede de práticas humanas quanto aos produtos dessas práticas” (2003, p.330). O intuito da manipulação desses materiais é de torná-los funcionais e úteis, porém, quando são usados nas artes, uma nova função se estabelece. Como produto já pronto, no caso da máquina fotográfica, sua funcionalidade já é direcionada a fazer arte⁶. Se antes havia a técnica de criar uma obra de arte manipulada diretamente pelo artista com uso de ferramentas tradicionais como o pincel, cinzel, a talha, etc, o que se percebe hoje é o emprego de outras ferramentas.

Esta aproximação da arte e ciência ganha uma grande notoriedade no século XX, mas esta junção não é peculiar a este período. No Renascimento muitos artistas se apropriaram da matemática, física, teorias ligadas à ciência para produzir a sua arte.

⁶Apesar disto pode-se admitir que a máquina fotográfica pode ser utilizada para outros fins que não sejam somente para fazer arte.

Com a industrialização em ascensão, os produtos gerados em série sofreram crescente estetização e passaram a competir com os objetos artísticos. Houve também um progressivo desenvolvimento da tecnologia, provocando uma mudança substancial em todos os aspectos da sociedade. A cultura de massa passou a ser uma realidade cada vez mais presente, afirmando-se na década de 1960 como um fenômeno impossível de ignorar (ARANTES, 2005 p.35).

Embora houvesse as novidades para o mundo das artes no sentido das novas tecnologias, alguns teóricos e filósofos (como Hegel) perceberam tais mudanças e começaram a afirmar o fim da arte. Para estes pensadores, a ruptura de modelos tradicionais do que se pode chamar de arte não estava mais de acordo com os padrões estabelecidos, ou seja, a arte produzida perderia sua essência no que se refere ao uso de novos materiais acarretando a sua sentença de morte.

Esta passagem corrobora de certa forma, a base da arte contemporânea, uma vez que dentro dessa dimensão não se pode afirmar o fim da arte. O que acontece é uma quebra de paradigmas realizada por artistas que concebem uma nova forma de fazer arte. A princípio, na ciência, um novo modelo de paradigma causa resistências por parte daqueles que defendem teorias em vigor. Na arte não é diferente.

Segundo Morin, nós pensamos, conhecemos e agimos obedecendo a paradigmas ou sistemas de ideias, inscritos culturalmente em nós. [...] Paradoxalmente, um paradigma tanto nos permite acessar e conhecer uma realidade, como nos encarcera, bitola e normatiza. (MARTINAZZO, 2004, p.33).

Diferentemente da ciência, a arte pode suscitar novos pressupostos estéticos sem desvalorizar e/ou destruir antigas concepções artísticas. O que há são novas possibilidades no processo de construção na arte; uma nova visão de fazer arte.

Assim, conceitos relacionados à arte sofreram mudanças, como é o caso das *artes participativas*, onde o público é convidado a fazer parte da obra de arte e até mesmo a serem lançados no processo. Antes, esta possibilidade seria difícil de aceitar, uma vez que o distanciamento entre o espectador e a obra é o critério fundamental entre aquele que contempla e a coisa contemplada na arte tradicional. Esta arte que envolve o público a experimentar pelos outros sentidos, além da visão, pode ser percebida nos trabalhos minimalistas e na arte cinética.

Com as implicações da arte e ciência, pode-se identificar novas relações de criação artística no que se refere à arte tecnológica, partindo também do uso de novos instrumentais na elaboração da obra. Os rompimentos dos modelos tradicionais tanto na forma de produzir/criar quanto no pensamento que fundamenta o fazer artístico, somados aos princípios da contemporaneidade, é o que me permite compreender a videodança, no panorama deste século XXI, como forma de arte cujo reflexo se dá pelos aspectos discriminados acima. Na próxima subunidade deste capítulo a seguir abordo a videodança neste contexto sob a perspectiva de alguns autores que se debruçam sobre o tema.

1.2 VIDEODANÇA: CONSIDERAÇÕES E INDEFINIÇÕES

O que é videodança? Esta é uma pergunta que se pode comparar quando se indaga sobre o que é dança contemporânea, pois, tratando-se de uma difícil definição, suas fronteiras tornam-se árduas em estabelecer parâmetros. Ainda assim, vou levar em conta algumas considerações de autores sobre videodança como: Ana Paula Nunes, Mauro Trindade, Tamara Cubas, Ana Flávia Mendes e Cristiane Wosniak para ajudar neste entendimento, já que sua definição está muito longe de ser plena.

Iniciarei esta consideração na videoarte como ponto de partida a ser pensado como uma pista que pode revelar a tendência para a videodança, mas o leitor pode considerar outros desdobramentos ligados a esta área artística no que se refere a outros indicativos que possam apontar para direções distintas que denotem considerações diferenciadas.

Com a utilização das tecnologias audiovisuais fomentou-se a chamada videoarte na década de 60, cujo representante notório desta forma de arte é o artista sul-coreano Nam June Paik. Considerado um dos pioneiros da videoarte, realizou a filmagem do Papa Paulo VI em 1965 com a câmera Sony Portapak. Esta nova forma de arte ganhou tônica a partir das novas mídias, como a TV e a câmera, porém, os artistas da época se apropriaram destes meios para não somente fazer arte como também criticar a centralidade do televisor na vida cotidiana que prendia o espectador de maneira a deixá-lo passivo.

Como foi visto no capítulo anterior, a preocupação do artista em fazer o público participar da obra de arte também está em pauta neste contexto. As tecnologias do vídeo

trouxeram bastantes indagações e novidades para o mundo da arte. Neste novo gênero de captação de imagens, o vídeo ganha suporte para a dança.

Portanto, cabe nesta perspectiva ponderar a dança dentro do contexto da pós-modernidade, discorrendo sobre suas características para adentrar a videodança, pois acredito que a produção desta arte está implicada por estes aspectos contemporâneos e pela permeabilidade de outras áreas do conhecimento que se somam no desenvolvimento da arte videodança. “Há, portanto, na produção de arte pós-moderna, uma tendência ao caráter cultural fragmentário e plural, além da predisposição à interdisciplinaridade e ao diálogo com as diversas linguagens artísticas” (MENDES, 2010, p.115).

Neste cerne identifico a dança aliada ao vídeo como fruto da pós-modernidade. As criações coreográficas agora não se limitariam apenas a técnicas preconcebidas, mas a busca pela maior liberdade e diversidade tomaria posição de destaque na produção e investigação na/da dança.

Neste sentido, ressalta-se a apropriação do vídeo pela dança e, conseqüentemente, o vislumbre de uma nova maneira de produzir arte. Wosniak (2008, p.37) elucida uma passagem ao tratar do vídeo em relação ao seu panorama histórico:

O vídeo surge num contexto histórico radicalmente diferente do cinema. Em meados da década de 1960, buscava-se nas artes a ruptura de fronteiras, novos parâmetros de comportamento, novas linguagens, ou seja, uma intensa renovação de estilo pela fusão, pela *collage*, pela participação e interação do público. Recebido com entusiasmo pelas artes plásticas, pela dança e pelo teatro, o vídeo, enquanto *medium*, foi inicialmente utilizado como registro e reprodução de imagens.

O vídeo, a partir da sua utilização pelas artes, ganhou uma nova concepção. Deixou de ser apenas registro para se tornar, segundo Wosniak, um sistema de expressão, ou seja, um elemento constituinte da obra artística.

Não obstante, o vídeo tem seu papel fundamental, pois não se trata apenas de ferramenta para a dança, mas, como aponta Nunes (2009) citando Dubois, é um modo de pensamento. Deste modo, permite pensar em dois aspectos concomitantes, no caso, como técnica e linguagem.

Com as novidades advindas das tecnologias dos meios de comunicação de massa como a TV, por exemplo, fomentou-se a criatividade de artistas em utilizar estes recursos midiáticos em propostas de cunho estético, estabelecendo uma nova linguagem e proporcionando reflexão.

O vídeo, como forma de arte, deve ser distinguido dos usos de vídeo, mesmo os usados de modo artístico, em documentários, notícias e outros campos significativos, ou seja, adaptados. 'Arte' e 'artístico' são termos distintos, embora ligados, que existem para nos ajudar a diferenciar entre o que pode, ou não, ser considerada arte. Técnicas artísticas podem dar vida à televisão comercial, propaganda etc., mas não são, em si mesmas, o que normalmente chamaríamos de arte. A arte está na intenção do artista: fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo (RUSH, 2006, p. 77).

O ponto de vista deste autor revela a preocupação de se apropriar do objeto, como a televisão, para a criação artística e transformá-lo em obra de arte, mas a grande questão é a finalidade de uso desse objeto. Assim, outro exemplo pode contribuir na diferenciação entre o uso de uma mesma linguagem, como o vídeo registro e a videodança. "Tanto o vídeo registro como o videodança são registros de dança em vídeo, porém, o que os difere, basicamente, é o pensamento, a intenção, a escolha que se faz em prol de um determinado fim" (VASS, 2003, p. 9).

Através destas novidades tecnológicas a importância de conhecer o período histórico e as conceituações que envolvam a teoria da arte, todos estes fatores, em hipótese, tornam-se de suma relevância à iniciação na construção artística em videodança.

O entendimento da linguagem desta nova expressão artística é imprescindível dentro da contextualização em que o mesmo se encontra na segunda metade do século XX até os dias atuais. Nesse sentido, muitas obras que se apresentavam como modelos categóricos de arte sofreram uma ampliação e uma multiplicidade que colocaram em xeque o próprio conceito de arte.

Portanto, as implicações concernentes aos aspectos histórico-conceituais abarcados pela arte videodança trazem à tona todo um processo artístico-filosófico, manifestando não somente a construção artística como também questões de outras áreas do conhecimento.

Artistas, pesquisadores, estudiosos, curiosos etc, interessados em videodança, encontram uma dificuldade em aliar estas duas áreas confluentes em se tratando de conceber o domínio de *softwares* com a dança. Na maioria das vezes buscam-se profissionais da área de vídeo na elaboração final de edição, que de certa forma encontra alguns obstáculos para conciliar os dois universos em um produto final, ou não. Ora se envereda para o vídeo, ora para a dança. E como equilibrar os dois campos sem que haja uma predominância de um sobre o outro? Será que o artista pode ser um coreógrafo e ao mesmo tempo um *videomaker*? Se pode, qual seria a metodologia adotada para iniciar a construção artística nesta área híbrida?

Em um site chamado *idanca.net*, um texto de Nunes que trata do corpo na videodança, cita a Uruguaia Tamara Cubas, que diz:

Nos vídeos feitos só por um coreógrafo a tendência é exagerar no uso de efeitos. Ele faz aquilo que ele não pode fazer no palco então, por exemplo, ele cai 40 vezes, fica de cabeça para baixo... utiliza as possibilidades técnicas em demasia para fazer na tela o que não consegue fazer no palco. Por outro lado, quando é feito só por um videomaker a relação com a dança e o discurso do corpo se apresentam de modo frágil. Já quando o trabalho é realizado em conjunto, com o conhecimento e a comunicação das duas áreas, se torna mais interessante (BELING *apud* NUNES, 2009, S/P).

Eis as questões que estão no desenvolvimento desta monografia, investigadas no decorrer da pesquisa. Experimentações são de suma importância para responder as perguntas acima. Porém, em parte posso responder através da minha própria verificação em pesquisa de campo como diretor de dança e *videomaker*⁷, em que a aliança foi satisfatória na criação de uma série de experimentos que denominei de *corpo-planeta* no projeto de pesquisa Imanências na Tela, na Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará (ETDUFPA).

Parto do princípio que artistas da dança tenham se inclinado para o vídeo em busca de uma nova estética, uma maneira diferenciada de conceber a arte e produzir sua obra a partir desta concepção de unir outra linguagem, o estar no “entre-lugar”, cuja definição de seu campo torna-se difícil de conceituar.

⁷ Profissional que atua na manipulação de imagens por meio de softwares de edição de vídeo.

A videodança se insere nessa categoria híbrida que termina por fugir às próprias categorizações, ao lado da *performance* e das videoinstalações, entre outras modalidades sem fronteiras definidas. Ela não existe como apresentação ao vivo e tampouco pode ser caracterizada como um registro de uma performance. Sua autonomia passa a valer quando os processos de captação e edição da imagem tornam-se integrantes da obra artística. É a diferença entre o filme de dança e a videodança, quando esta passa a trabalhar com valores inerentes à própria mídia e a incorporá-la no processo artístico (TRINDADE, 2009, p.36).

A abordagem que se faz sobre videodança é geralmente iniciada pela problematização da junção dança e vídeo. Esta junção da dança com vídeo pode ser chamada de híbrido, assim, videodança é considerada uma arte híbrida. Mas a explicação não é tão simples assim. Hoje se busca uma definição sobre esta arte que, segundo a autora Gesteira, vai ganhar, no Brasil, registros de existência em 1973 com o trabalho da Analivia Cordeiro com a obra *M3X3*, no entanto, “[...] a classificação de videodança começou na década de setenta, logo após a entrada do vídeo no campo da dança como principal instrumento de análise e registro do movimento” (NUNES, 2009, p.71).

É nesse panorama que pode ser identificado o conceito de híbrido, que segundo Santaella: “[...] significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. (2003, p.135). Como exemplo cito a *pop art*, que apresentou pelas suas produções processos de misturas, intensificando cada vez mais este aspecto híbrido encontrado na arte pictórica e fotográfica.

Os meios empregados na construção da arte são a aplicação essencial de que necessita o artista na sua elaboração, produção e finalização. Por isso que na nossa era pós-moderna é cada vez mais forte a interação de materiais por conta dessa mistura provocada pela inovação e pelas complexas ligações desses elementos, percebidas e, de certa forma, acionadas pela criatividade humana.

Mesmo reconhecendo a sua indefinição, a videodança pode apresentar critérios que demarcam de certa forma as suas fronteiras. Se estas características delimitam o seu campo, creio que estes aspectos apenas contribuem para refletir sobre sua natureza e também servem como pistas para pensar o que pode a videodança.

Esta demarcação é encontrada nos festivais de videodança, como o *I Festival Internacional de Video-danza de Buenos Aires*, em 1995, onde trabalhos produzidos tiveram que estar de acordo com as regras estabelecidas do que se considera videodança.

Não pretendo fazer uma classificação do que seja a videodança, mas é importante enfatizar que estudiosos da área se debruçam na sua conceituação e fornecem informações preciosas no que tange ao entendimento de uma arte tão fluida.

Em sua dissertação, Nunes esclarece que “[...] para a conformação de um campo, a ausência de limites não é tão alentadora assim. Na prática, as instâncias de legitimação precisam de parâmetros e acabam por criá-los” (2009, p.74). Nesta passagem, a autora destaca as possíveis demarcações sobre videodança e faz referência a um festival e duas autoras: o Festival de Buenos Aires, Maíra Spanghero e Brisa MP.

Para resumir as delimitações do campo apontadas pelas três filiações sobre videodança, Nunes nos diz:

“Em suma, a videodança começa a se definir como uma obra híbrida, nem só vídeo, nem só dança, mas uma terceira expressão artística, fruto do diálogo entre dança e o vídeo, com diferentes abordagens (cinematográfica, videográfica e performática). [...] Dentro da linha cinematográfica podemos considerar o documentário, que também pode ser performativo. Assim como também podemos pensar em uma animação que esteja mais inserida no contexto da videoarte” (2009, p.79).

É nas captações, experimentações da dança presencial e edição de imagens que o presente trabalho busca responder sobre as metodologias adotadas para a criação em videodança, considerando a intencionalidade de criar um trabalho artístico de videodança aliando as experiências de coreógrafo e *videomaker* na produção dentro de uma compreensão dos aspectos pós-modernos da dança, ou seja, em sua multiplicidade, conexões diversas com outras linguagens, liberdade de criação e possibilidades ampliadas de inventividade.

As estratégias são traçadas, as orientações são explícitas, mas, acima de tudo, as complexidades que isto acarreta são abordadas. Não tenho o objetivo de delinear, delimitar ou demarcar a forma como deve ser construída uma obra de videodança, mas pistas serão essenciais nas conceituações que aqui se configurarão, direcionando, através de indicativos,

os caminhos que podem ser percorridos para a realização de uma obra híbrida como a videodança.

No próximo *Frame*, apresento as experimentações em campo iniciadas pelo interesse e necessidade de ver na prática o processo de criação em videodança e os desdobramentos que isto acarretou na investigação. Deixo para o leitor rastros do que pode e como pode ser construída a videodança, rastros esses baseados no que já foi discutido até aqui.

2º FRAME: CRIAÇÕES E PROCESSOS

2.1 NECESSIDADE DE CRIAÇÃO

O homem, durante muitos séculos, vem tentando entender a constituição do universo, desde o período pré-socrático da filosofia grega com Tales de Mileto, afirmando que o universo era constituído de água, fundamentado em um pensamento direcionado à matéria e não ao mito. Esta concepção denota claramente que desde muito tempo o homem sempre questionou-se sobre o mundo em sua volta. O mundo que se apresentava diante do homem há dois mil anos atrás estava mergulhado em explicações míticas, tudo estava permeado por condições de embasamento através de representações dos deuses. A natureza, neste período, tinha uma configuração divina. Como a atividade humana era essencialmente agrícola e de caça, todos os fenômenos naturais como tempestades, terremotos, erupções, etc, estavam sob perspectiva de uma interpretação religiosa.

Foi através da religião que o homem pôde se perguntar sobre a origem de tudo. Além da função de proteção de sua comunidade, a religião também instigava questões de cunho metafísico. A partir de um olhar mais aprofundado na origem do ser e do universo, Gleiser, em seu livro *A dança do universo*, nos mostra que a questão atravessa gerações e assim nos descreve:

A necessidade de entendermos nossa origem e a origem de todo o Universo, ou seja, o problema da Criação é inerente ao ser humano, transpondo barreiras temporais e geográficas. Ela estava presente há milênios, quando nos abrigávamos em cavernas durante tempestades, e ela está presente agora, quando encontramos tempo para refletir sobre nossa existência (GLEISER, 1997, p.23).

A busca ainda não cessou nos dias atuais e a pergunta continua cada vez mais forte e instigante. Esta necessidade de entender e buscar por explicações sobre o universo não está delimitada apenas ao campo científico. No campo das artes isto se faz presente de uma forma mais sensível. Santaella sustenta a ideia de que devemos estar atentos para produções artísticas, uma vez que:

[...] temos de prestar atenção no que estão fazendo os artistas que se situam na ponta-de-lança da cultura, pois são eles os primeiros a enfrentar face a face os horizontes da incerteza, são eles que estão criando as novas imagens do humano e de seus ambientes no vórtice das atuais transformações (SANTAELLA *apud* ARANTES, 2005, p.10).

Portanto, uma das características marcantes de todo ser humano, não importando a área que atue, é a fascinação pela natureza e de seus elementos, do desejo de adquirir conhecimento através das observações e das apreensões que faz do mundo.

Tais aspectos, inerentes à espécie humana, podem ser observados tanto na ciência quanto na arte, pois:

A arte e a ciência, como faces do conhecimento, ajustam-se e complementam-se perante o desejo de obter entendimento profundo. Não existe a suplantação de uma forma em detrimento da outra, existem formas complementares do conhecimento, regidas pelo funcionamento das diversas partes de um cérebro humano e único (ZAMBONI, 2006, p.23).

Por mais que haja uma diferenciação entre as duas dimensões do conhecimento, podemos dispor de uma complementação entre ambas pelo fato de que tais áreas surgem de um mesmo centro: a mente humana. Por conseguinte, concebo esta ideia com inclinação para a arte, enveredando para este caminho.

A busca dos mistérios da vida aliada ao avanço das áreas do conhecimento, partido das investigações e refutações do homem, é determinante para um processo de descobertas resultantes das experimentações do mundo. E a arte é um dos campos férteis e produtores de conhecimento, além do mais, seu caráter de veiculação de outros tipos de conhecimento é um dos principais pontos que destaco.

Buscar e conhecer, duas palavras que se enquadram neste contexto das faculdades humanas. Como foi dito antes, não se restringe apenas à ciência, mas na arte isto se faz mais evidente. Dois aspectos são relevantes para explicar esta ideia: necessidade interior e sensibilidade.

Kandinsky, em seu livro *Do Espiritual na Arte*, revela que o artista possui uma necessidade interior para criar e não está desvinculado de fatores internos de sua própria característica. Assim, a inseparabilidade de sua vida com a obra mostra-se bastante clara nesta passagem: “Deve estar convencido de que cada um de seus atos, de seus sentimentos, de seus pensamentos, é a matéria imponderável de que serão feitas as suas obras. Deve saber que, por conseguinte, não é livre nos atos de sua vida e que só na arte é livre” (KANDINSKY, 1996, p.128).

A necessidade de criar não é uma coisa que nasce do nada, deve vir de experiências, de trajetos que o homem faz quando em contato com a sua cultura. Portanto, tenho a necessidade de criar a minha obra partindo de vivências e observações do meu ambiente cultural. Porém, para absorver o que está a minha volta, preciso entender que a sensibilidade “é uma porta de entrada das sensações” (OSTROWER, 1977, p.12), em que a captação do mundo exterior se dá, talvez, em uma pequena parte do nosso consciente, de forma articulada, organizada, ponderada aqui como *percepção*.

Assim sendo, a ligação com o mundo exterior; através do fluxo de informações; as trocas com o ambiente; pela sensibilidade, alimenta energeticamente o mundo interior do artista, contribuindo consideravelmente para o potencial criador. “O potencial criador elabora-se nos múltiplos níveis do ser sensível-consciente-cultural do homem, e se faz presente nos múltiplos caminhos em que o homem procura captar e configurar as realidades da vida” (OSTROWER, 2009 [1977], p.27).

Portanto, ao abordar as características referentes às qualidades humanas, abranjo e reafirmo a necessidade interior como uma das molas propulsoras para o processo de criação, não somente compelido a criar, mas também de uma necessidade de conhecer e contribuir.

2.2 CRIAÇÃO ARTÍSTICA: CORPO-PLANETA

O *corpo-planeta* foi criado a partir de um *insight* na observação de dançarinos aliado ao meu interesse pela ciência astronômica. Como vislumbrei as cenas que imaginei na exploração dos corpos tendo a ideia por base da astronomia, fiz a junção da arte da dança com as configurações imagéticas do espaço sideral, mas com o foco para uma expressão artística: videodança.

Entretanto, o interesse de unir as duas dimensões (dança e ciência) tendo como resultado a videodança é, no caso desta pesquisa, direcionado prioritariamente à produção estética. Em consequência disto, ressalto que a oportunidade deste estudo me despertou para a necessidade de contribuir academicamente na produção de conhecimento em videodança.

A ciência astronômica entra neste contexto apenas como elemento estético e seus estudos cooperam na analogia das paisagens planetárias com o corpo do dançarino, isto é, o relevo e as ambientações dos planetas explorados pela NASA⁸ divulgadas em fotos ou filmagens de satélites podem ser comparados às texturas e superfícies da pele humana. Esta imagem poética me permite ver, pelas lentes da ciência, o corpo humano como um planeta a ser conhecido e investigado.

Portanto, iniciei a busca de encontrar *corpos-planeta* dentro da minha realidade local, na ETDUFPA, com intuito de criar um *sistema solar de corpos-planeta*.

Como já havia apontado na introdução desta monografia, a criação artística levou-me para outro rumo, o de colaborar no direcionamento para a criação em videodança. Neste sentido, procurei propor estratégias metodológicas através da pesquisa de campo que realizei nos anos de 2010 e 2011 e pela aplicação da teoria da complexidade como fundamentação para sustentar, em hipótese, as diversas possibilidades de criação que o artista-pesquisador pode encontrar.

Durante o tempo de pesquisa, muitos alunos da ETDUFPA me chamaram atenção pelos seus trabalhos artísticos focados em detalhes do corpo, como a investigação da tensão muscular, da pele, dos ossos, etc. Na disciplina *Práticas de Montagem* ministrada pelo Prof.

⁸ Sigla em inglês de *National Aeronautics and Space Administration*: Administração Nacional do Espaço e da Aeronáutica, também conhecida como Agência Espacial Americana.

Dr. Paulo Paixão⁹ a intérprete-criadora Rosângela Colares foi a primeira escolha que fiz ao perceber que a sua dança estava pautada em movimentações abdominais que mostram todos os tipos de enrijecimentos¹⁰.

A segunda filmagem partiu da intérprete-criadora Izabella Barbosa ao trabalhar em sua coreografia os movimentos de sacudir, investigando em sua musculatura movimentos involuntários.

Até aqui as duas intérpretes¹¹ colaboraram com suas danças, inicialmente criadas para a cena presencial. Coube a mim apresentar-lhes a proposta de direcionar seus trabalhos para o vídeo. A minha participação neste processo foi de: aplicar, prioritariamente, o conceito de *Corpo-planeta* priorizando movimentos da câmera ao redor da dançarina como se comparasse a um satélite espacial onde denomino *Câmera-satélite*; conceder liberdade¹² às intérpretes-criadoras em suas danças, ou seja, realizar as coreografias de sua autoria; solicitar um momento para filmagem de alguns pontos do corpo onde me chamam atenção; empregar um questionário onde as informações são de suma importância como elementos na edição de vídeo.

A escolha metodológica feita para este trabalho deu-se com base no possível desdobramento entre cada uma das intérpretes-criadoras e o *videomaker* no momento da filmagem. Posiciono-me como *videomaker* devido as minhas experiências com *softwares* de edição de vídeo e pela paixão que tenho por equipamentos digitais, como a câmera por exemplo. Coloco-me nesta condição não apenas por esta característica de lidar com tecnologia digital, mas também pela vivência que tenho com a dança como coreógrafo.

Na terceira filmagem, intitulada *Bioma*, o modo de filmagem foi diferenciado. Agora a câmera não estava apenas captando a dança da intérprete como é a função dentro do conceito *Corpo-planeta*, mas estava indo além do registro, a *Câmera-satélite* tornava-se, dentro do

⁹ Professor e coreógrafo graduado em Licenciatura Plena em Dança na Universidade Federal da Bahia (UFBA), especializado em coreografia, Mestrado em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, (PUC) e Doutor também pela Universidade de São Paulo (PUC).

¹⁰ Será detalhado mais adiante.

¹¹ Discentes do curso de Licenciatura Plena em Dança da ETDUFPA, turma 2008.

¹² A liberdade faz referência às escolhas das intérpretes-criadoras em dançar as suas obras coreográficas, mas que no decorrer desta pesquisa a minha participação, tanto como *videomaker* quanto coreógrafo, acabam somando a esta mesma dança.

meu domínio como coreógrafo, uma “câmera dançante”, com a intencionalidade de investigar as superfícies da pele da intérprete de modo que pudesse dançar pelas texturas; pensar a filmagem no âmbito de uma dança.

Para explicitar melhor a minha intenção nestes caminhos que tomei, dois pontos relevantes são essenciais neste contexto: 1) Não padronizar as posições estabelecidas como *videomaker*, coreógrafo, intérprete-criadora, etc, uma vez que estes podem se entrelaçar e se complexificar, mostrando que as delimitações podem ser excedidas¹³; 2) Estender os domínios, as relações e experiências dos agentes envolvidos. Vejamos a ilustração¹⁴ a seguir:

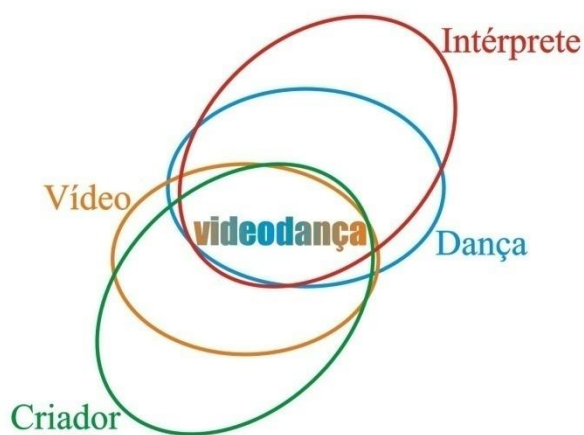


Fig. 1 – Elipses de implicações

Fonte: CorelDraw

A representação acima expressa a implicação do criador¹⁵ e da intérprete em relação às dimensões da dança e do vídeo. A elipse do criador e da intérprete envolve a questão de domínio, relação, experiência e/ou atuação. Tratando-se da intérprete, o seu domínio, relação, experiência e/ou atuação com a dança é bastante acentuado, mas em referência à videodança pode haver apenas relação, seja ela de contemplação, afinidade, etc. Com o criador acontece

¹³ Assim como a intérprete-criadora pode trabalhar como *videomaker* ou vice-versa.

¹⁴ Esta ilustração representa as experimentações das obras *Planeta âmbar* e *Planeta-in*, que por sua vez, tem o cunho apenas de expressar graficamente a ideia de transitar entre as dimensões apresentadas. Nas outras duas ilustrações seguintes, as implicações serão enfatizadas em relação ao Criador e Intérprete.

¹⁵ Este termo será mais bem explicitado no terceiro *Frame*.

em relação ao vídeo e à videodança, porém não deixa de abarcar a dança, assim como a intérprete tem certa ligação¹⁶ com o vídeo.

Na interseção das duas dimensões (dança e vídeo) temos a videodança, onde a confluência das duas áreas artísticas se torna difícil de definir e identificar dentro desta terceira expressão artística (videodança). Nesta ilustração temos seis interseções¹⁷ possíveis considerando apenas o criador e intérprete e é neste ponto que observo as relações e os domínios mais ou menos significativos em conexão com as dimensões dança e vídeo.

A partir deste pensamento estendo estas implicações um pouco além da ilustração apresentada, tanto para o Criador quanto para a Intérprete, equilibrando desta forma as experimentações criativas nas quatro videodanças.



Fig. 2 – Elipse do Criador



Fig. 3 – Elipse da Intérprete

Fontes: CorelDraw

Na figura 2 o domínio e a relação do criador com a dança é alongado e ao mesmo tempo a relação com a intérprete se torna mais forte. Isto acontece devido as trocas de conhecimento dentro da dimensão da dança no que se refere às experiências anteriores do criador e da intérprete na área. O acontecimento deve-se também ao fato de que a intenção do

¹⁶ Ligação pode ser apenas por conhecimento através da exposição de artes que envolvam tecnologia digital.

¹⁷ Outras interseções podem ser levantadas e serem analisadas, mas o meu foco aqui parte apenas do criador e da intérprete.

criador é permear o processo criativo de maneira mais intrínseca na dimensão dança. É o que fica explícito na obra *Bioma*.

Na figura 3 já ocorre uma maior efetivação da intérprete na dimensão do vídeo. Este convite de penetrar neste campo é de cunho experimental também. É o caso da intérprete-criadora Gysllene Coelho com o seu trabalho coreográfico *Periélío*, cuja relação ao fator tempo é enfatizado, pois a mesma investiga as implicações de velocidade de movimentação durante a sua dança.

Nos próximos itens, esmiucei as quatro videodanças para apresentar o processo desde a filmagem até a edição de vídeos, detalhando os acontecimentos e as implicações metodológicas na efetuação da dança e do vídeo.

2.3 CRIAÇÕES EM VIDEODANÇA

2.3.1 PLANETA ÂMBAR

A primeira informação que me chamou atenção pela intérprete Rosângela Colares ao responder a pergunta de uma cor que a remetesse à obra, teve a seguinte resposta: “a cor dos meus olhos, o âmbar”. Então, a cor veio efetivar todo o desenrolar do trabalho e forneceu elementos que pudessem abranger toda a estrutura estética.

O próximo passo foi pesquisar não somente a própria cor, mas as ambivalências que a palavra âmbar pudesse guarnecer. E uma delas foi a resina fóssil, encontrado em árvores coníferas e plantas leguminosas. Como substância de proteção contra a ação das bactérias, a coloração amarelo-parda ou amarelo-laranja são as principais características visuais do âmbar. Os desdobramentos da resina fóssil foram relevantes, como o aquecimento do mineralóide a uma temperatura pouco abaixo de 300 °C, resultando daí num resíduo de coloração marrom escuro. Quando dissolvido em óleo de linhaça, forma-se o verniz de âmbar ou laquê de âmbar.

Neste sentido, apropriei-me das peculiaridades do âmbar e introduzi como elemento constituinte da videodança *Planeta Âmbar*, marcando esteticamente a interface. Uma vasta

opção de elementos pode ser ligada com outros constituindo a obra, por isso que a ciência¹⁸ ajuda no fornecimento de informações que podem ser transformadas em constituintes estéticos. As microimagens capturadas no corpo da intérprete terão estas variedades ricas de texturas.

A nomenclatura *Planeta Âmbar* ou *BF1507 a* teve também fonte do sistema de nomeação de corpos celestes da União Astronômica Internacional (IUA). Inspirei-me, portanto, neste sistema para criar o título do trabalho, conforme segue:

B → Belo.

F → Feio.

1507 → Data da filmagem, 15 de julho.

a → Primeira letra do alfabeto grego referente à primeira filmagem que realizei.

O belo e o feio correspondem às implicações teóricas do trabalho coreográfico da intérprete, que justifica a obra através dos questionamentos que envolvem a beleza do corpo, questões relacionadas ao campo da estética e das poéticas contidas no trabalho de Jacques Rancière¹⁹, ambivalência, de Bauman²⁰, e conceitos de beleza, de Umberto Eco²¹. Como nas próprias palavras de Rosângela Colares: “A busca do belo, leva inevitavelmente, ao encontro do feio”.²²

Neste sentido, a filmagem foca em maior parte do tempo o abdômen, devido às várias possibilidades de movimento e de transformações imagéticas surpreendentes. Isto me remeteu às fissuras, aos canais, aos montes de um planeta em observação. As rugosidades e a pele lisa se configuraram em uma imagem poética de um planeta em exploração espacial. Isto foi o que me levou a desenvolver este trabalho em videodança com o título *Corpo-planeta*, pelo menos como início da pesquisa. Poderiam ocorrer outras formas de *insight* que me levassem a outros temas, mas a participação da intérprete Rosângela me foi pertinente por causa do título da minha pesquisa.

¹⁸ Não se limitando somente na área científica.

¹⁹ Filósofo francês professor da European Graduate School de Saas-Fee e professor emérito da Universidade de Paris.

²⁰ Zygmunt Bauman, sociólogo e autor do livro *Modernidade e Ambivalência*.

²¹ Escritor, filósofo, semiólogo, lingüista e bibliófilo italiano.

²² Informação retirada do questionário.

O tronco não foi a única parte do corpo explorado. Pude filmar os pés, os braços, os cabelos, o olho e as costas, e tudo isso foi surgindo na hora da filmagem. Previamente havia tracejado os pontos que eu iria filmar, havia preparado um roteiro simples para me orientar e manter a câmera sempre próxima do corpo da intérprete. Porém, o trabalho não ficou limitado somente na câmera focada sobre a pele, e sim, em outras partes do corpo e distante da mesma, possibilitando o uso de inúmeros enquadramentos²³, distanciamentos, etc.

Apropriando-me da linguagem dos roteiristas e fazendo adaptações à minha prática na execução das filmagens, algumas ações merecem destaque para detalhar o processo, como as angulações possíveis com a câmera.

Mantendo a câmera em plano horizontal com a intérprete-criadora, a filmagem passou a ser focalizada, em parte, nesta posição, ou seja, em *ângulo plano*²⁴. A partir disso, o enquadramento da câmera se diversificou. A aproximação da lente até a região do abdômen pormenorizou as dobras e estiramentos da pele. Nesta visualização, o *plano de detalhe*²⁵ foi utilizado para captar esta parte do corpo e criar outra imagem que pudesse remeter a uma abstração. Com a combinação do *ângulo alto*²⁶ e o *plano de detalhe*, foi possível filmar os cabelos da intérprete e ver as movimentações que transformaram a ambientação do quadro em uma imagem surrealista.

A intérprete-criadora Rosângela Colares debruçou-se em sua dança; em mergulho profundo em seu trabalho artístico. Neste momento da concentração realizei o *full shot*²⁷ afastando-me aos poucos da intérprete em *ângulo plano*. Como eu não possuía *dolly*²⁸ utilizo o termo *dolly back*²⁹ para expressar o distanciamento tomado por mim na filmagem.

Para começar a edição, recorri ao programa de edição de vídeos Sony Vegas 4. Selecionei algumas imagens para dar uma seqüência ao vídeo. Procurei imediatamente as movimentações abdominais, pelas quais meu interesse era maior. Entretanto, voltei atrás e

²³ Limites laterais, superior e inferior da cena filmada. É a imagem que aparece no visor da câmera.

²⁴ Ângulo que apresenta as pessoas ou objetos filmados num plano horizontal em relação à posição da câmera.

²⁵ Mostra apenas um detalhe, como, por exemplo, os olhos do ator, dominando praticamente todo o quadro.

²⁶ Enquadramento da imagem com a câmera focalizando a pessoa ou o objeto de cima para baixo.

²⁷ Plano que inclui todo o cenário. É usado para mostrar um grande ambiente.

²⁸ Veículo que transporta a câmera e o operador, para facilitar a movimentação durante as tomadas.

²⁹ Câmera se afasta do objeto.

pensei em buscar algo que me remetesse a uma espécie de rota percorrida pela *câmera-satélite* como se ela tivesse a missão de alcançar o *corpo-planeta* e analisar esta rota, para depois fazer o mapeamento da superfície. Então, comecei em *ângulo plano* com a câmera distante para iniciar a *dolly in*³⁰ e, em seguida, fazer um *superclose*³¹. Apliquei neste momento os efeitos desejados das colorações amarelos-laranja. Utilizei cinco recursos³²: *invert*, *gradient map*, *radial blur*, *wave* e o *brightness and contrast*.

O *invert* é um efeito em que a cor da imagem fica invertida, ou seja, as cores tornam-se contrárias as originais, como se virasse do avesso, o efeito lembra imagens de raios-X. Somando a este, o *gradient map* possibilita trabalhar sombra, luz e cor (ou várias cores). Com este recurso é possível manipular a intensidade da luz e sombra e aplicar qualquer cor desejada. Estes dois efeitos, combinados nesta ordem, disponibilizam uma interessante imagem surrealista, o corpo-planeta em raios-X com cores laranja em luz branca e sombra.

O *radial blur* forneceu-me um efeito de aceleração. Ao fazer o percurso em *ângulo plano* até a intérprete, escolhi enfatizar o caminho da câmera aproximando-se. Com este trajeto e aplicando o recurso, a imagem das bordas ficou desfocada e o centro da imagem ficou nítido. A câmera aproximou-se focando o centro cujas laterais ficam distorcidas, desfocadas, dando a impressão de movimento acelerado, o que se pode graduar de acordo com a necessidade do usuário na manipulação do programa.

Ao ver as filmagens, principalmente o abdômen, percebi que poderia acrescentar mais um efeito sobre o movimento, não de luz e nem de cor, e sim de ondulações, tratar a imagem diretamente com modificações dinâmicas, criando uma nova forma. O recurso para este fim é o *wave*. O recurso causa distorções ondulatórias na imagem. Podem-se fazer as graduações de acordo com as exigências. O efeito lembra a superfície da água em movimento.

Por último lancei mão do *brightness and contrast*, por meio do que pude controlar o brilho e o contraste da imagem. Utilizei este recurso nos cabelos, para destacar bem os detalhes e as cores que surgiam na movimentação.

³⁰ Câmera se aproxima do objeto.

³¹ Plano muito próximo que mostra, por exemplo, somente a cabeça de um ator, dominando praticamente toda a tela.

³² Estes recursos são encontrados no próprio programa Sony Vegas.

Com o trabalho em processo de montagem, aproveitei para adicionar imagens referentes ao tema *Planeta Âmbar*. A primeira imagem é uma concepção artística de um planeta visto da superfície de outro mundo (fig. 4).



Fig. 4 – Ilustração artística

Fonte: Site Wall.alphacoders.com

Esta imagem serviu de apresentação do tema e reaparece no final. A escolha partiu da intenção de reforçar imagetivamente a ambientação planetária. Procurei algo que fazia referência a cor âmbar.

A segunda imagem partiu da ideia da interface dos monitores analisados por controladores enviados por satélites. As imagens destes monitores é o que me interessa. São medições de velocidade, de temperatura, de equações matemáticas, entre outros dados que fornecem informações substanciais aos controladores. O uso desta interface para este trabalho de videodança tem uma função estética. Seguramente tratei de criar algo similar, mas não saberia como adaptar para a edição de vídeo e nem como usar como efeito estético. Então, recorri a um segundo programa de computação, o *CorelDraw*³³, que me permitiu ter uma maior liberdade de desenhar e possibilitar uma gama maior de ferramentas para criar a interface.

³³ Programa de desenho vetorial bidimensional.

Após converter para *JPEG*³⁴, acrescentei ao programa Vegas e apliquei dois recursos do programa para efetivar o efeito esperado: *chroma keyer* e *timecode*.

O *chroma keyer* é um efeito de transparência em que duas imagens podem ser trabalhadas conjuntamente, sendo que, uma imagem se sobrepõe a outra, resultando daí em um único ambiente. No caso da interface que criei, a cor de fundo que utilizei foi a verde, aplicando o *chroma*, o verde desaparece e os desenhos ficam destacados. No lugar da cor de fundo verde fica a filmagem da matéria-prima. Podemos observar na figura 5 o modelo da interface.

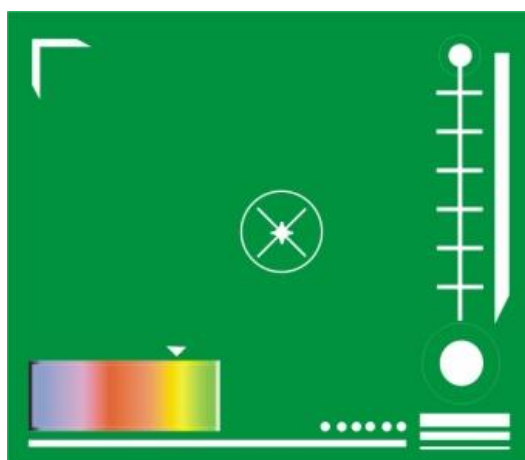
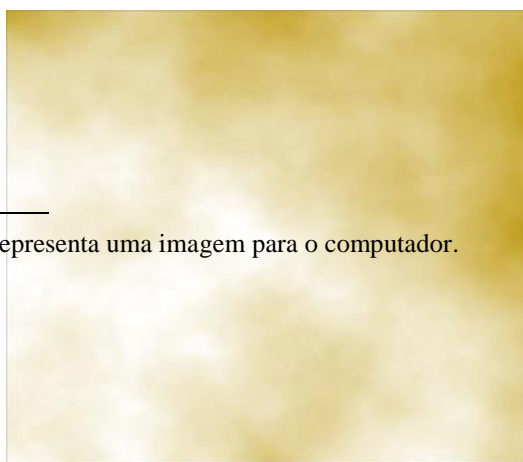


Fig. 5 – Painel artístico

Fonte: CorelDraw

O *timecode* é a numeração de marcação de tempo acrescentada ao vídeo. Pode ser de vários tipos e formatos. Utilizei dois destes recursos como forma também de função estética.

A terceira imagem que criei, também no *CorelDraw*, baseando-me em criar uma textura esfumada, definiu a ideia de alimentar outro ambiente sem me desvencilhar da intérprete. O efeito esfumado foi pensado justamente numa caracterização atmosférica (fig. 6).



³⁴ Formato de um arquivo que representa uma imagem para o computador.

Fig. 6 – Imagem artística

Fonte: Photoshop

Esta imagem obteve uma dinâmica após aplicar o efeito de rotação de 720° e com uma opacidade de 80% para que a filmagem fosse mostrada ao fundo.

2.3.2 PLANETA-IN

Com finalidade semelhante a que tive anteriormente com a intérprete Rosângela Colares, apliquei a mesma metodologia no processo de filmagem com a intérprete Izabela Barbosa: questionário e edição. A diferença está na abordagem coreográfica das intérpretes, pois, Izabella também possuía o seu trabalho individual da disciplina *Prática de Montagem*, e isso me chamou atenção pelo fato de a mesma buscar movimentos involuntários partindo da concepção médica da disfunção muscular, especificamente à doença de Parkinson. Então, a característica forte do seu trabalho de dança é o tremor, trabalhando principalmente a musculatura das pernas.

Ao realizar esta investigação sobre o seu corpo através de várias horas de prática, a intérprete-criadora começou a delinear a sua coreografia, porém, como ela mesma diz, é um trabalho processual que não visa chegar a um produto final, e sim estabelecer relações da sua dança pautadas em questões pessoais com a pesquisa acadêmica na disciplina enfatizando as etapas provenientes das elaborações coreográficas.

Apropriando-me desta ideia de dança de Izabella, visionei uma possível característica das movimentações das placas tectônicas³⁵ do planeta em analogia as movimentações de sacudir da intérprete, ou seja, os terremotos causados por precipitações geológicas fazem

³⁵ Porção limitada de litosfera.

referência às movimentações do tremer percebidos em certos grupos musculares. Daí, partir para a criação de configurar as informações para elaborar a obra.

Apresentei a proposta para Izabella Barbosa explicando-a que a metodologia adotada por mim seria a mesma realizada com Rosângela Colares: aplicação do questionário.

Em *ângulo plano*, iniciei a filmagem captando as primeiras movimentações de sacudir da intérprete. Depois, em *ângulo alto*, detalhei as mãos e as pernas, para que seguidamente realizasse uma *panorâmica*³⁶.

Ao se movimentar no chão, explorei os *ângulos altos e baixos*. Nos momentos em que ela se fixava em um ponto no espaço sem deslocamentos, eu caminhava meia volta ao seu redor para filmar os ângulos possíveis de sua dança.

No instante de seus deslocamentos e movimentações de grande amplitude, fixei-me num ponto da sala e tentava seguir os diferentes níveis³⁷ que a intérprete executava. Eu não fazia movimentos rápidos com a câmera no sentido de acompanhar a aceleração imprevisível da intérprete, mas mantinha certo enquadramento com pequenos deslocamentos da filmagem somente para seguir as movimentações da dança.

O pensamento nesta hora, metaforicamente, é de imaginar a intérprete-criadora como planeta. Como explicitarei a intenção do conceito *Corpo-planeta*. Então, a câmera passa a fazer parte do processo criativo porque não é apenas o registro de uma coreografia, e sim, também, o elemento de constituição da obra de videodança.

Na finalização da filmagem, tive a ideia de fazer um *superclose* na região frontal de sua cabeça para, em seguida, fazer *dolly back*, detalhando o seu rosto no final.

Na edição, reuni o questionário com a filmagem feita e mais as informações que obtive através da conversação com a intérprete-criadora.

Esta parte do processo de edição abre caminhos para escolhas em referência ao material fílmico, a partir do que posso reorganizar a ordem da filmagem feita e realizar o *corte*³⁸ desejado. Não segui uma linearidade e nem uma narração, escolhi percorrer a

³⁶ Câmera que se move de um lado para outro, dando uma visão geral do ambiente, mostrando-o ou sondando-o.

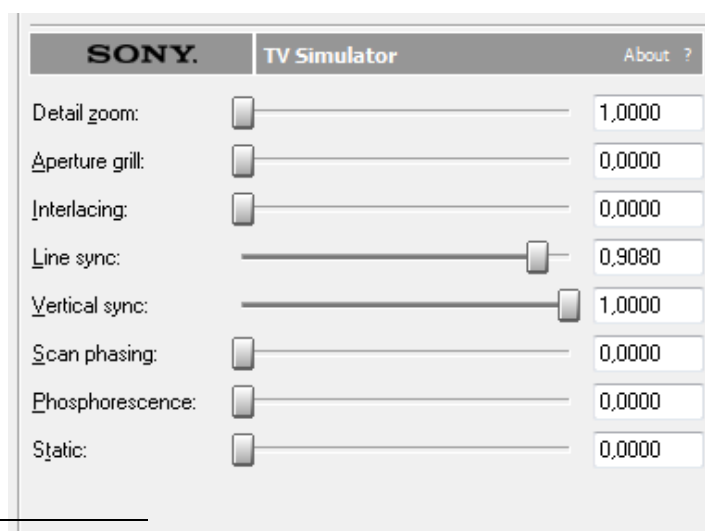
³⁷ Em relação aos três níveis verticais de atuação da intérprete: nível baixo, médio e alto.

³⁸ Passagem de uma cena para outra dentro de um filme.

criatividade de forma ramificada, seguindo vários caminhos e tendo maior liberdade de criação³⁹.

Dois efeitos que explorei na edição foram o *Fade in*⁴⁰ e *Fade out*⁴¹. Através dos *cortes* isolei cada *frame* e na suas extremidades os *fades* eram aplicados. Nesta forma de edição, a estrutura foi toda modificada. A seleção de imagens ocorreu dentro do critério de fragmentação, onde os *cortes* são parte do processo que escolhi como ferramenta de “moldar” o vídeo⁴².

Seguindo com a edição, o próximo elemento a ser trabalhado foi o aspecto das tremulações dos músculos que a intérprete realizava. Então, levando em consideração a importância desta característica em função de criar elemento estético que vai constituir a obra videodança, o efeito empregado pelo programa Sony Vegas potencializou o tremer muscular, ou seja, a aplicação do *TV simulator* foi primordial para enfatizar veementemente a movimentação. Este recurso do programa trabalha com deformações das imagens em que o usuário pode graduar a intensidade da deformação, e por estas gradações o *TV simulator* oferece oito opções de regulações de efeito.



³⁹ Importante frisar que mesmo em criações lineares que trabalham com narrações, por exemplo, a criatividade ocorre, uma vez que é inerente ao ser humano a capacidade criativa e não importa qual campo do conhecimento atue.

⁴⁰ O surgir da imagem a partir de uma tela escura ou clara, que gradualmente atinge a sua intensidade normal de luz.

⁴¹ Escurecimento ou clareamento gradual da imagem partindo da sua intensidade normal de luz.

⁴² Em analogia a arte da escultura, mas o entendimento de “moldar” é indicado para expressar a manipulação.

Fig. 7 – Caixa de opções Tv simulator

Fonte: Programa Sony Vegas

A opção *Line sync* me foi pertinente para nivelar as tremulações da imagem alcançando o objetivo de transfigurar as movimentações da intérprete em imagens de vídeo trêmulo.

Ainda neste mesmo recurso (*TV simulator*), a opção *Scan phasing* foi utilizado em um *Frame* onde as janelas⁴³ da sala ficaram expostas no *plano geral*. A partir daí o efeito sobre a luz que vinha das janelas passou a se intensificar revezadamente entre menor e maior grau de brilho, onde se percebe a graduação vinda de cima para baixo.

Ao passar para a próxima fase de inserir mais elementos na edição, o questionário me deu o norte no sentido de trabalhar a cor, pois esta escolha parte propositalmente em descobrir qual cor remete à dança da intérprete-criadora. Por isso que a cor vermelha foi adotada por Izabella Barbosa em consonância à sua dança.

Com o desejo de aplicar a coloração rubra, requisitei o recurso *gradient map*⁴⁴ para modificar o ambiente, com alterações imagéticas que intensificaram a luz das janelas. Em algumas partes da sala a sombra se manteve, deixando o reflexo da luz em vermelho em outras áreas.

Ainda no seguimento em vista do tremer, a seleção musical para a obra também foi modificada no que se refere ao áudio. Na opção *audio plug-in*⁴⁵ o efeito selecionado para dar a ideia de vibração à música foi o *vibrato*. Até mesmo no repertório musical tive a concepção de estender o fator do sacudir de forma sonora na videodança.

Ao finalizar a edição, fiz a união do vídeo já editado com seus efeitos com a filmagem do rosto de Izabella Barbosa. A passagem de cena para outra acontece, com efeito, do *fade out*

⁴³ A dança foi realizada na sala de corpo da Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará.

⁴⁴ Recurso também usado na obra *Planeta Âmbar*.

⁴⁵ Esta opção se refere à edição de áudio do programa Sony Vegas.

onde um foco de luz vermelha surge no centro da tela e que se intensifica em seguida revelando a parte da região frontal da cabeça da intérprete.

2.3.3 BIOMA

A terceira obra de videodança da pesquisa foi realizada com a intérprete-criadora Lucienne Coutinho. Este trabalho veio desencadear alguns fatores⁴⁶ concernentes à dança, como o tempo e o espaço. Estes fatores são usados na edição como elementos das qualidades de movimento da dança realizada na filmagem.

Como havia apontado antes, a intenção de estender a minha atuação dentro da dança é de equilibrar as experimentações e trabalhar o foco da dança como objetivo principal nesta obra intitulada *Bioma*, não deixando de lado as implicações do vídeo e da coreografia da intérprete-criadora em detrimento de direcionar para criação em videodança.

Neste sentido, procuro apropriar-me de dois fatores (tempo e espaço) e aplicá-los no momento da filmagem e da edição. Então, vislumbrei a ideia de dançar na captação de imagens do nevo melanocítico congênito⁴⁷ da intérprete. Uma forte característica, que me chamou atenção para criar a videodança, é o sinal de grande proporção que Lucienne Coutinho possui na perna esquerda.

Por isso que a denominação dada como título *Bioma* se refere a “unidade biológica ou espaço geográfico caracterizado de acordo com o macroclima, a fitofisionomia (aspecto da vegetação de um lugar), o solo e a atitude específicos” (FARIA, 2007) Com este conceito da geografia, tenho a inspiração de olhar o sinal da intérprete como bioma, uma região peculiar que faz parte de um *Corpo-planeta*.

⁴⁶ Em relação aos fatores de movimento proposto por Rudolf Laban: fluxo, tempo, espaço e peso.

⁴⁷ É um tumor benigno composto por células pigmentares, conhecido popularmente de sinal, pintas ou verrugas.

Ao convidar Lucienne Coutinho a efetuar a filmagem, decidimos o local de criação na escada da biblioteca da Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará.

Na captação de imagens, em *ângulo alto*, efetivei o *superclose* com diferentes *panorâmicas*. Inicialmente sondei da direita para esquerda, depois retornei fazendo o mesmo trajeto. Em seguida comecei na parte superior pra findar inferiormente. Na quarta filmagem⁴⁸ efetuei *dolly back*, revelando todo o sinal da intérprete no *plano de conjunto*⁴⁹. Na finalização, realizei *dolly out*⁵⁰, no qual a intérprete-criadora foi mostrada em *plano geral* em sua dança.

Ao trabalhar a filmagem com a ideia de dançar sobre o sinal de Lucienne Coutinho, concebo a dança de forma distinta da concepção reconhecível de movimento corporal, pois:

A liberdade gerada pela multiplicidade faz com que a dança contemple uma outra maneira de lidar com o movimento, não o considerando mais com uma forma corporal a ser apreendida e executada por intermédio da imitação. Há, nessa perspectiva, uma organização diferenciada da dança que começa por investigar um movimento absolutamente ajustado ao conteúdo que a obra artística deseja abordar (MENDES, 2010, p. 119-120).

A abordagem do *Corpo-planeta* parte desta diferenciação em lidar com o movimento; pela maneira de experimentar novos movimentos dentro da pluralidade que a dança pode oferecer, concebo, neste pensamento, a dança realizada com a câmera, com explorações temporais e espaciais.

No tratamento do tempo, em todas as filmagens deste trabalho pesquisei a variação de velocidade para o lento, pois me satisfazia pelo deleite de observar o *Bioma*. O espaço, em sua maior parte, pela distância câmera-pele, é bastante próximo, quase tocando. Mas, também, este mesmo espaço foi explorado de forma longínqua.

Ao enfatizar estes fatores, para uma satisfação como artista-pesquisador, eu amplifico na edição de vídeo estes aspectos através dos recursos disponibilizados pelo programa Vegas e seus efeitos.

⁴⁸ Este trabalho foi feito com *cortes*.

⁴⁹ Plano um pouco mais fechado do que o plano geral.

⁵⁰ Câmera recua do objeto até abandonar por completo a cena.

Nesse momento, o tempo lento do vídeo foi reforçado com o alongamento do *frame*, isto é, pela aplicabilidade do recurso, com a tecla *Ctrl* do teclado⁵¹, o tempo é modificado. Portanto, todos os *frames* ficaram em tempo lento.

A partir daí, tive a ideia de distorcer o espaço, com aplicação dos efeitos *deform*, *pinch/punch*, *mirror* e *light rays*.

A variação disponibilizada pelo efeito *deform* ajudou-me a mudar o sentido da imagem para outro formato, o que tornou a configuração imagética distendida, dilatada, comprimida, etc. Sendo assim, a diversificação das deformações criou uma nova aparência do sinal da intérprete-criadora.

Em conjugação com o *deform*, o efeito *pinch/punch*, no primeiro *frame*, foi empregado para criar um ponto de enfoque. Este ponto na imagem gera modificações em que lembra uma lente de aumento. Em consonância com o movimento da câmera pela extensão da pele, a imagem, ao passar por este ponto de enfoque, “desliza” pela passagem determinada e seu detalhamento fica mais nítido.

O emprego destes dois efeitos proporcionou mudanças significativas na imagem. A intenção aqui foi de transfigurar o *material de arquivo*⁵², em conformidade com o título, em um ambiente artístico idealizado de *Bioma*, o que não foi diferente na aplicação dos outros efeitos nos próximos *frames*.

No segundo *frame*, o *mirror* foi utilizado para duplicar a imagem; deixá-la em modo espelhado. Assim, em combinação com o *deform*, as minúcias do sinal da intérprete encaixaram-se com a duplicata da imagem em vertical. Pelo movimento da câmera, a divisão que separa as duas imagens no vídeo se converge.

No próximo *frame* somente o *pinch/punch* caracterizou o efeito de enfoque central deixando as periferias da imagem embaçada.

O *light rays* contribuiu para criar pequenos e numerosos focos de luz nascidos do *Bioma*. Com a aproximação da câmera sobre o sinal, estas luzes tornaram-se bem intensas. Ao passo que era realizado o *dolly back*, estes focos reluzentes eram enfraquecidos e logo iam se diluindo.

⁵¹ Com a tecla *Ctrl* pressionado, o *Frame* pode sofrer alterações no tempo, indo do mais rápido ao mais lento.

⁵² Será explicitado no terceiro *frame*.

No último *frame*, com a finalização da videodança, a intenção foi de afastamento e revelação, porque desde o início o sinal da intérprete foi bem explorado, no entanto, tive a ideia de revelar o corpo da mesma, em transparência de identificar em que parte anatômica se encontrava o seu sinal.

Mesmo evidenciando em *plano geral*, o ambiente não era convencional, pois apliquei o efeito *gradient map* em modificação da aparência do vídeo para outra imagem em vermelho, onde dificilmente pode-se reconhecer Lucienne Coutinho em sua dança.

2.3.4 PERIÉLIO

Em astronomia, o termo periélio é utilizado para explicar a posição mais próxima de um astro orbitando o sol em sua translação, pela qual a velocidade desse astro é maior do que o ponto de órbita no afélio (Cf. BOCZKO, 1998, p. 297). Com esta movimentação e variação de velocidade é que o trabalho intitulado *Periélio* foi desenvolvido em conjunto com a coreografia da intérprete-criadora Gysllene Coelho acerca de questões de confronto entre o seu ritmo acelerado de movimentação na dança e a velocidade lenta investigada em seu próprio corpo.

A relação criada entre a característica astronômica e a pesquisa coreográfica da intérprete surgiu após o amadurecimento da ideia *Corpo-planeta* através das experimentações anteriores com outras obras já criadas. Neste viés, procurei concatenar o conhecimento da área científica com o trabalho de dança. Então, organizei a pesquisa, neste trabalho investigativo, da seguinte forma: propus a intérprete que ela criasse as movimentações na dança pensando na ideia de um planeta, ao redor da estrela-mãe, em suas variadas velocidades; apresentei duas opções de desenvolvimento de seu trabalho para videodança: 1) fazer as marcações coreográficas para a filmagem e/ou 2) trabalhar a improvisação durante a filmagem.

Logo depois as filmagens, a intérprete-criadora fez parte do processo de edição do seu próprio vídeo, lançando as ideias de como gostaria que a edição fosse feita em relação a enquadramentos, efeitos, disposições das imagens sob variadas perspectivas. O local

selecionado para a realização da filmagem foi o Espaço Cultural da Escola de Ensino Fundamental e Médio Cônego Leitão, do município de Castanhal.

A proposição da captação de imagens foi estabelecida a partir de duas intenções: de fotografar a intérprete em uma sequencia coreográfica e filmar a sua dança improvisada. A fotografia é uma proposta nova neste trabalho em relação à edição de vídeo, as fotos serão utilizadas no programa *Vegas* como material constituinte da obra.

O meu posicionamento para executar a filmagem foi marcado em *ângulo plano*, fazendo o enquadramento para limitar o espaço, ou seja, em *plano de conjunto*. Realizei três filmagens do rosto da intérprete em *superclose*. Nas delimitações do espaço, a intérprete-criadora dançou dentro da concepção do fator tempo lento e rápido. Nesse meio tempo, fotografei a posição da intérprete no momento que ela fica estática, então, nesta perspectiva, dialoguei entre movimentação, no sentido fílmico, e fotográfico em referência a registrar a imagem de forma parada.

Neste mesmo dia de produção de videodança, propus imediatamente configurar o material do filme na edição. A participação da intérprete neste processo era relevante tratando-se da atuação da mesma na área do vídeo. Por mais que ela não tivesse o conhecimento para manipular o programa, as suas ideias, no momento da edição, eram realizáveis a partir da minha familiaridade com o *Vegas*.

Iniciei a edição com a ideia de trabalhar a cor azul⁵³, selecionando alguns vídeos do rosto para a parte introdutória da videodança, fazendo a repetição dos *Frames*. Com a aplicação do efeito *channel blend*⁵⁴ a coloração azulada foi possível, mas também apliquei *spherize*⁵⁵ nestas repetições. O efeito de distorcer a imagem veio desencadear uma nova configuração.

Na utilização da segunda filmagem de rosto, mantive a ideia de repetição também, sob efeito do *channel blend*, mas sem o *spherize*. Nesta parte da edição, os *frames* foram dispostos de modo a estarem cruzados, isto é, a formar entre si passagens de transição, como pode ser observado na figura a seguir.

⁵³ Ainda neste item, mais adiante, irei explicitar o porquê da seleção da cor azul.

⁵⁴ Recurso de coloração, as cores podem ser aplicadas às imagens.

⁵⁵ Efeito de esfera, que torna a imagem distorcida.

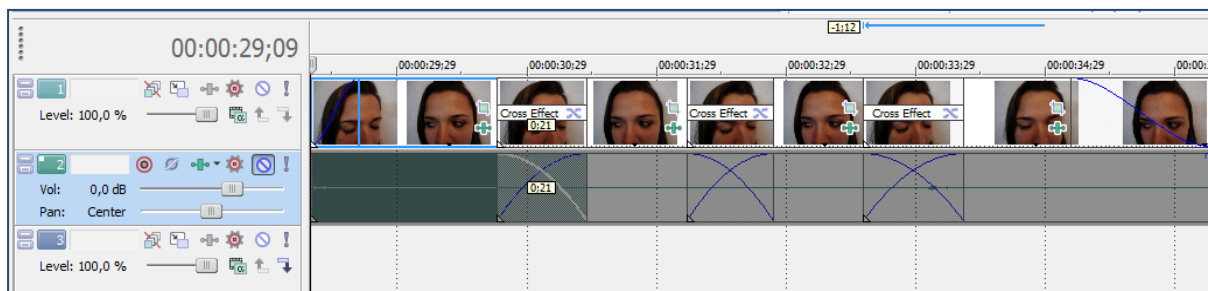


Fig. 8 – Frame de Gysllene Coelho

Fonte: Programa Sony Vegas

Os *frames* podem ser identificados pela barra inferior⁵⁶ em forma de “x” indicando a transição de um *frame* a outro. Entre estas passagens da imagem, a opção *Transitions* disponibiliza vinte e três efeitos de transição. Optei por usar *cross effect*, onde a imagem é deslocada frontalmente para dar lugar à outra.

O *media generators*⁵⁷ me foi pertinente para reforçar o azul no vídeo. Esta opção me dispõem o *solid color*, ao tratar a especificação de uma cor sólida ao vídeo a partir de um *frame*.

Selecionei um vídeo onde a intérprete dança no *plano de conjunto* e repliquei para que a imagem se tornasse repetitiva. Um novo efeito foi usado, o *glow*, cujo recurso permite graduar a cor desejada na imagem, dando o aspecto de uma substancia que preenche o espaço de acordo com o usuário ao trabalhar a barra *glow percent*⁵⁸.

Escolhi usar, no próximo *Frame*, uma das fotos da Gysllene Coelho sob efeito do *Color Corrector (secondary)* cuja cor azul, aplicada a foto, pode ser gradativamente passada para a cor vermelha. Com a ajuda da opção do *Event pan/crop* tratei de fazer a focagem na

⁵⁶ Esta barra corresponde aos *Frames* musicais. É a parte pela qual a edição de áudio é manipulada.

⁵⁷ Lista de *Frames* disponibilizados pelo programa *Vegas*.

⁵⁸ É uma barra disponibilizada pra diminuir ou aumentar o grau de efeito sobre a imagem.

imagem, para em seguida, movimentar o foco, iniciando no rosto até aos seus braços, e nesta trajetória a coloração sofre a alteração para outra tonalidade.

Esta primeira fotografia da intérprete é apenas a iniciação do movimento em *stop motion*⁵⁹ para criar uma movimentação rápida na utilização das nove fotos. A intenção de fotografar movimentos encadeados já foi pensando na técnica *stop motion* para este trabalho pelo fato de explorar o tempo. O recurso *glow* configurou as imagens.

Até aqui a edição foi elaborada dentro das minhas decisões de configuração das imagens no tempo de dois minutos e dezenove segundos, a partir daqui a intérprete teve a sua participação acrescentada na elaboração da obra na edição.

Durante a edição, Gysllene Coelho acompanhou o processo, entendendo o manuseio do programa. A intérprete apresentou o desejo de acrescentar um *frame* pela movimentação dela no vídeo e que fosse precedido da mesma movimentação de forma reversa, isto é, ao executar uma movimentação do braço, este retornaria pela mesma trajetória que seguiu com mudanças nas cores sob o efeito *glow*.

Ela selecionou três fotos que fossem aplicadas em preto e branco. A segunda filmagem foi mais elaborada e trabalhosa em virtude das exigências da intérprete, pois a movimentação dela efetivou-se no tempo rápido através dos cortes feitos nos *frames*, diminuindo assim o tempo e mostrando as disparidades do movimento do seu corpo. Depois, explorou o foco da mão em preto e branco com a utilização do efeito *Black and White*, mantendo por um tempo este foco. Finalizou com um vídeo em tempo acelerado.

Não obstante, esta participação não encerrou a edição, continuei o processo a partir da ideia principal, mas agora com as ideias da intérprete lançadas anteriormente como fatores estéticos como, por exemplo, a cor vermelha.

A principal concepção artística desta obra *Periélio* advém do conceito de espectroscopia astronômica⁶⁰ em relação aos estudos do efeito Doppler⁶¹. Os estudos dos planetas extra-solares, em se tratando de identificá-los no sistema solar, são feitos através de

⁵⁹ Técnica de animação quadro a quadro realizada pelo computador, criando a movimentação do objeto.

⁶⁰ Estudo dos espectros de radiação eletromagnética.

⁶¹ Fenômeno físico observado em ondas quando emitidas ou refletidas do objeto em movimento em relação ao observador.

medições de ondas advindas das movimentações da estrela com o planeta. Assim, é possível verificar a existência do astro pelas oscilações das frequências que vão do azul ao vermelho, isto é, quando o planeta se afasta do observador a onda surge na cor vermelha. Quando se aproxima, evidencia-se a cor azul.

Portanto, os aspectos da ciência serviram de elementos de referência estética para a obra, aliando ao trabalho coreográfico da intérprete-criadora as minhas noções artísticas na produção da videodança.

3º FRAME: PROPOSTA METODOLÓGICA COMPLEXA

3.1 DIAGRAMA COMPLEXUS DE CRIAÇÃO

O diagrama apresentado neste capítulo refere-se à representação dos elementos que compõem, em parte⁶², o processo criativo de construção em videodança. O diagrama possui os seguintes elementos⁶³: o *criador*, que pode ser um ou mais artistas-pesquisadores que desempenham o papel de trabalhar na criação de videodança; os *recursos*, que indicam o material empregado para adquirir as informações necessárias à inspiração; A *inspiração*, elemento de ordem concreta ou abstrata a partir do que há interesse em desenvolver a criação, que pode ser uma ideia, um objeto, abstrações, natureza, pessoa, etc; O *material de arquivo*, que é a já convertida informação adquirida da inspiração após a utilização dos recursos, no caso da utilização da câmera, é o material virtualizado de uma dança presencial. Depois de ter em mãos todo o material para criar, a *edição* é o próximo passo para, enfim, efetivar a videodança.

Inicialmente, o processo se consolida desta forma em nível de organização e de uma melhor visualização do caminho que se toma para se chegar à obra final. Por isso que o chamo de diagrama complexus de criação, pois, os outros diagramas serão apresentados mostrando que existe uma série de relações complexas, corroborando a tentativa de expor a teoria da complexidade, iniciar um pensamento e demonstrar as infinitas possibilidades de criação, partindo de qualquer elemento do diagrama.

Mas este primeiro diagrama já demonstra ligações com características complexas, assim podemos observar na figura a seguir.

⁶² Dependendo do organizador, os elementos podem variar e novas relações podem surgir.

⁶³ Os elementos aqui explanados não estão em ordem hierárquica. Mais adiante será apresentado que o diagrama possui várias bases de criação e que sua leitura pode ser iniciada por qualquer elemento.



Fig. 9 – Diagrama complexus de criação

Fonte: Programa Photoshop

Para fins didáticos, começarei pelo *criador*.

O *criador* aplica os *Recursos* para se apropriar das informações relevantes da *Inspiração*, que por sua vez, segundo o diagrama, retornam para os *recursos* e se convertem em *material de arquivo*. Um exemplo é a filmadora e o questionário (*recursos*) que são empregados no trabalho *Planeta âmbar*, em que a filmagem e as respostas do questionário servem para compor o trabalho de *Edição*, isto é, as imagens captadas pela filmadora que contém a virtualização da dança presencial, e as palavras presentes no formulário de perguntas, são informações convertidas em *material de arquivo*, porque serão tratadas no momento da *Edição* de vídeo e reconfiguradas segundo as escolhas do *criador*.

A relação do *criador* com a *inspiração* é o contato direto que se estabelece no momento em que o agente elege uma ideia, um objeto, etc, para criar. A relação de troca é uma realidade a ser considerada. As informações que se dispõe da *inspiração* são passadas para o *criador*. Em contrapartida, o artista-pesquisador inicia este contato que acaba provocando/estimulando, ou seja, instaura uma conexão que implicará uma intervenção por parte do *criador* sobre a sua *inspiração*, contribuindo desta forma uma troca de informações concomitantes. Não há neutralidade do *criador*, haverá sempre esta ligação de intercruzamentos informacionais.

A edição do *material de arquivo* é o passo que antecede a Videodança como obra final. Na *edição*, o trabalho de manipulação de software ajuda a converter e transfigurar o *material de arquivo* em uma nova configuração. É o ponto em que o artista-pesquisador lança toda a sua criatividade, não seguindo, prioritariamente, o que foi estabelecido antes de fazer todos os procedimentos para se chegar à *edição*, isto é, subverter o roteiro para enriquecer a obra. Podem-se fazer desdobramentos deste material, somando com as informações adquiridas do seu contato direto com a *Inspiração*, além de uni-los com os *insights* que surgem durante o trabalho de edição.

Mais adiante tratarei destes aspectos que aparecem no momento da criação, que estão latentes no Diagrama e, portanto, serão evidenciados em cada elemento.

3.2 ANÁLISE DO DIAGRAMA COMPLEXUS

A partir daqui analisarei cada elemento do diagrama revelando as possíveis implicações e características dos mesmos à luz dos conceitos de Ostrower e Morin, situando as transposições realizáveis no esquema (diagrama).

Todo ato criativo está ligado com aspectos sócio-político-econômicos do homem. O homem não pode ser pensado de forma compartimentada; separável de outras dimensões importantes da vida humana. Esta inseparabilidade de dimensões humanas se dá de maneira complexa, pois a concepção complexa luta contra o pensamento mutilante:

“[...] se tentarmos pensar no fato de que somos seres ao mesmo tempo físicos, biológicos, sociais, culturais, psíquicos e espirituais, é evidente que a complexidade é aquilo que tenta conceber a articulação, a identidade e a diferença de todos esses aspectos, enquanto o pensamento simplificante separa esses diferentes aspectos, ou unifica-os por uma redução mutilante. [...] não devemos esquecer que o homem é um ser biológico-sociocultural, e que os fenômenos sociais são, ao mesmo tempo, econômicos, culturais, psicológicos, etc.” (MORIN, 2005, p.176-177).

Este pensamento nos revela a particularidade do homem no que se refere às diversas dimensões componentes da vida social, não descartando outros aspectos e não os isolando em

compartimentos. Devem-se levar em consideração, em tudo que o homem realiza, estas distintas características que fazem parte da bagagem cultural humana. Até mesmo na arte isso se faz presente, porque toda realização humana está fundamentada nesta peculiaridade que Morin chama de ser biológico-sociocultural.

Nesse sentido, o elemento *criador* do diagrama, mostra este conjunto de fatores essenciais do homem, sustentando a ideia complexa de uma série de elementos pertencentes ao que denomino, no diagrama, de *criador*. Portanto, algumas pontuações são feitas no diagrama a seguir.

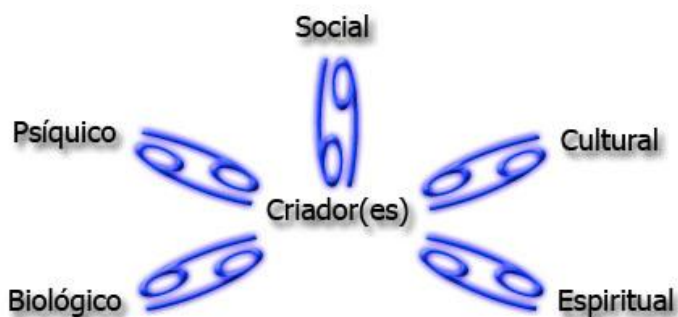


Figura 10 – Diagrama do criador

Fonte: Photoshop

As barras em azul simbolizam a relação de ciclo, em que há um ir e vir de produções entre o homem (*criador*) e os aspectos⁶⁴ humanos em sociedade. Segundo Morin: “A sociedade é produzida pelas interações entre indivíduos, mas a sociedade, uma vez produzida, retroage sobre os indivíduos e os produz” (2007, p.74). Ou seja, o produtor e o produzido se emaranham e se confundem.

Desta proposta de identificar estes aspectos do *criador* é possível que se firme as relações destes mesmos com o ato de criar a obra em videodança. Neste caso, as escolhas, as atitudes, as manipulações sobre o que o artista-pesquisador quer criar serão exteriorizadas

⁶⁴ Outros aspectos podem fazer parte do diagrama do Criador. Pontuei apenas cinco como formas de elucidar a ideia do conceito de ser biológico-sociocultural.

através da referência cultural e de toda uma implicação complexa dos elementos que fazem parte do *criador*.

Por isso que, após recolher todas as informações para a construção artística em videodança, o *criador*, no momento da edição, pode criar novas configurações estéticas através de todo o seu contato, experiências, trajetos, etc, como ser biológico-sociocultural, fazendo refletir que a criação não vem do nada.

Outro elemento a ser analisado é o item *recursos*. Entendo como *recursos* o meio empregado para apreender informações. O objetivo é transformar esse meio em *material de arquivo*. Porém, para abranger a ideia de uso de uma determinada matéria, se faz aqui a concepção de materialidade, “[...] em vez de matéria, para abranger não somente alguma substância, e sim tudo o que está sendo formado e transformado pelo homem” (OSTROWER, 2009, p.31). Na abordagem que se faz aqui, o material utilizado, em nível de exemplificação principal, é a câmera. Pela câmera é possível captar as imagens desejadas e arquivar no cartão de memória do aparelho. Hoje, cada vez mais, as máquinas filmadoras evoluem, fornecendo ainda mais recursos e possibilidades de efeitos fílmicos.

Mas não há delimitação de *recursos* aplicáveis na apreensão de informações para a obra de videodança. Podem ser criados/usados outros meios de adquirir o que se deseja construir. A materialidade em seu sentido mais amplo refere-se a tudo que é possível ser aplicado em termos materiais e conceituais, como o questionário no trabalho *Planeta âmbar* e *Planeta-in*, onde as respostas serviram de elemento estético para o produto final.

A propósito, destes dois exemplos de *Recursos* houve a criação de um terceiro diagrama que pudesse gerar uma visualização de conexões entre características dos mesmos. A fig. 11 mostra isso:

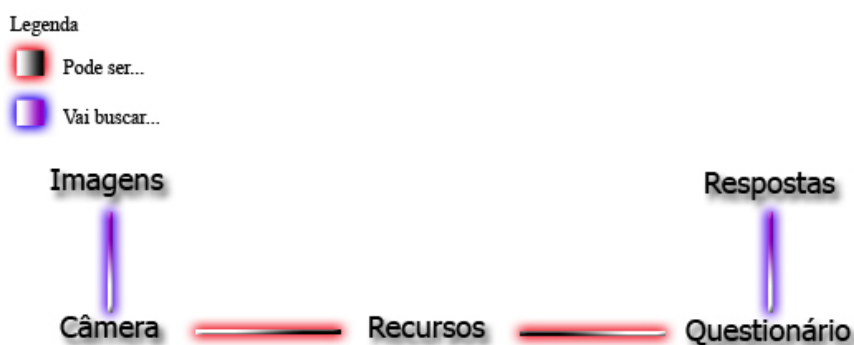


Fig. 11 – Diagrama recursos

Fonte: Photoshop

O diagrama indica que o *recursos* pode ser uma câmera ou um questionário. A câmera, com o objetivo de buscar imagens e o questionário, de buscar respostas. O que está latente neste diagrama, no caso da câmera, é a diversidade de realidades que a captação da filmadora pode apreender do mundo; e no caso do questionário, as respostas são dadas através de uma intérprete que não deixa de ser biológica-sociocultural, que carrega consigo todas as qualidades inerentes a dimensão humana. As ramificações se sucedem à medida que se avança pelos elementos do diagrama fazendo as conexões possíveis.

O próximo elemento é o *material de arquivo*, que nada mais é do que as informações importantes vindas dos *recursos* após a aplicabilidade do mesmo na apreensão sobre a *inspiração*. A filmagem e as respostas do questionário tornam-se este material essencial de que o *criador* precisa para lançar na edição de vídeo. O *recursos* se convertem em *material de arquivo*. Este entendimento de conversão é usado para expressar a mudança/passagem das informações adquiridas do material aplicado no momento da captação da Inspiração para se tornarem componentes relevantes de recriação, uma vez que este *material de arquivo* possa ser usado na edição ou ser arquivado para uso posterior.

Ao filmar as intérpretes-criadoras Rosângela Colares e Izabella Barbosa realizei recortes durante a utilização da câmera fotográfica (que tem a opção de filmagem), isto é, filmava de modo que as dispusesse em intervalos de pelo menos um minuto e meio a cinco ou dez minutos para cada filme de acordo com a ideia inicial formulada no roteiro, mas não seguindo rigidamente o que estava preestabelecido.

Nesta divisão de filmagens eu chamo a cada uma delas de *material de arquivo* porque nem sempre todas serão empregadas na *edição*, havendo deste modo uma seleção ou aproveitamento total de todas as filmagens.

O próprio questionário converte-se em *material de arquivo* também. Como consequência as informações contidas na série de questões propostas por mim, as quais serão de suma importância no tratamento de edição, valem-se como elementos estéticos (ver anexo). A fig. 12 denota a ideia do Material de arquivo:

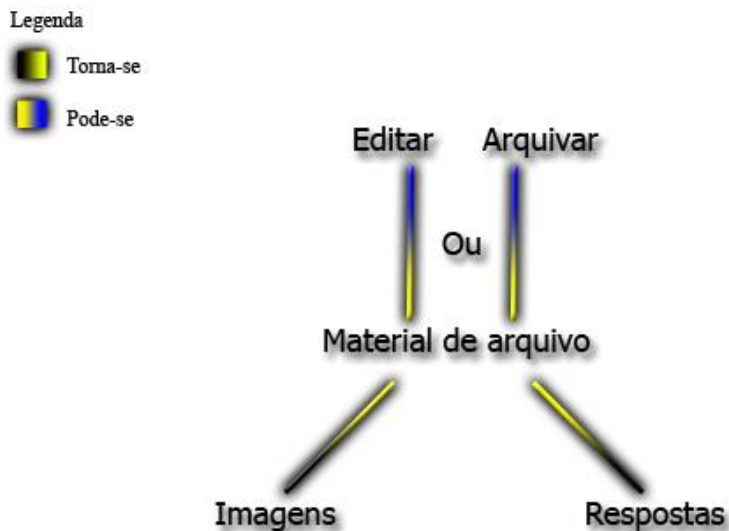


Figura 12 – Diagrama material de arquivo

Fonte: Photoshop

A leitura é feita de baixo pra cima, imagens e respostas podem ser *material de arquivo* e, conseqüentemente, podem ser editados ou arquivados. Em relação às respostas a serem editadas, como é mostrada neste diagrama, a compreensão que se faz é no sentido da conversão que tratei acima sobre a transfiguração da palavra escrita com toda a sua ambivalência para efeitos estéticos.

Para abordar a *inspiração* convém falar sobre intuição como uma primeira entrada a respeito.

A intuição vem a ser dos mais importantes modos cognitivos do homem. Ao contrário do instinto, permite-lhe lidar com situações novas e inesperadas. Permite que, instantaneamente, visualize e internalize a ocorrência de fenômenos, julgue e compreenda algo a seu respeito (OSTROWER, 2009, p.56).

Apreendemos tudo o que está a nossa volta. O mundo que nos cerca fornece infinitudes de informações e estas mesmas nós internalizamos e a partir disso nos

transformamos. De um modo intuitivo, as imagens que se organizam em nossa mente, geradas a partir de fenômenos que, em grande parte, vem de valores culturais, acarreta na formação de imagens referenciais, que vão fomentar uma base cultural contribuindo para reconhecer padrões. Elas “[...] funcionam ao mesmo tempo como uma espécie de prisma para enfocar os fenômenos e como medida de avaliação” (idem, p.58).

Escolha e valoração são dois termos que fazem parte da nossa base de referência imagética culturalmente construída. O interessante nesta referência é o poder da seletividade. Como as imagens não estão somente imbuídas de significados como também de valorações, selecionamos aquilo que está de certa forma ligado diretamente ao grau de coerência interna. A seletividade interna que temos é feita das coerências e significados daquilo que já se conhece e do que buscamos das imagens referenciais que possuímos.

É no ato intuitivo que a ação humana na sua dimensão mais ampla se dá no processo de criação, onde fluem pensamentos e emoções; apreendemos as informações de acordo com a nossa coerência interna, de acordo com as referências culturais e valorações. “Podemos entender todo fazer do homem como sendo inspirado se o qualificamos pelo potencial criador natural, pela inata capacidade de formar e intuir, por sua espontânea compreensão das coisas” (OSTROWER, 2009, p.73).

Ao selecionar aquilo que o *criador* deseja para sua criação ele relaciona e integra, mas, ainda, ele forma. O processo intuitivo envolve processos formativos que se caracterizam por sua natureza sensorial, mesmo abarcando componentes do processo a nível concreto e abstrato.

O conceito de inspiração aqui empregado refere-se à nomeação de um termo que tipifique a ideia de criação a partir do mundo em nossa volta, como foi explicitado até agora, o homem realiza suas vontades através do contato com os fenômenos e os integra em sua vida pela confluência do seu intelecto e do seu emocional. “É possível, porém, que o próprio conceito de uma inspiração seja equivocado, e dispensável. Se partirmos de uma sensibilidade alerta, afetiva e motivada para determinadas tarefas e dirigidas para um fazer específico, essa sensibilidade se basta.” (OSTROWER, 2009, p.73).

Portanto, o termo *inspiração*, usado no diagrama, é o nascimento de um desígnio; um propósito. É o que se deseja interiormente criar através do contato que se tem com o mundo; apropriar-se das informações do meio, relacionando com as experiências e elaborações já em

curso. Qualquer elemento pode inspirar para a criação: ideia, objeto, musica, imagem, conceitos, natureza, obras artísticas, etc. O diagrama Inspiração é mostrado na fig. 13.



Fig. 13 – Diagrama inspiração

Fonte: Programa Photoshop

O mundo exterior é transfigurado pelo filtro da *inspiração* que subverte os elementos e retorna para o *criador*. No diagrama não há separação do *criador* com o mundo externo como se a *inspiração* fosse um muro delimitador. Tudo está ligado. O diagrama apenas mostra de forma didática o processo de apreensão do mundo pelo Criador que o inspira para criar.

Ao intuir, implica-se na seleção daquilo que está compreendido por significados e valorações ligados ao nosso mundo interior, apreendemos do mundo fenomênico aquilo que em nós já está apreendido, o que desejamos de fato apreender. A inspiração de um determinado elemento do mundo exterior nos dá asas para voar nos mais longínquos campos da criação.

Depois de todo recolhimento de informações, materiais, filmagens, etc., o momento de criação mais significativo em videodança acontece neste ponto do processo: a *edição*. Cabe nesta ordem tratar do uso do computador e do programa específico direcionado a edição de vídeos, valendo-se da familiaridade com a tecnologia digital⁶⁵.

No processo de construção da obra no computador, a edição pode admitir alterações das ideias preestabelecidas, isto é, quando o artista-pesquisador vislumbra sua obra

⁶⁵ Porém, há usuários que não possuem o conhecimento necessário para manipular o programa e seus recursos, e mesmo assim conseguem, ou não, trabalhar a edição de vídeo de acordo com seus desejos de criação no computador.

previamente em sua mente antes de colocar em prática o processo, o material⁶⁶, em mãos pode ganhar novos rumos, e outra configuração pode surgir destas novas informações que aparecem. São os novos elementos que constituem a obra; novas configurações antes não-pensadas e que o artista-pesquisador inclui na edição; desdobramentos dos elementos já obtidos.

Portanto, muitas ligações podem surgir do elemento *edição* do diagrama, tendo os outros elementos conectados na mesma⁶⁷. Assim, a ramificação de ligações cresce à medida que o artista-pesquisador cria novas relações e adiciona novos elementos a partir das coerências internas do *criador*.

No término das quatro videodanças, evidenciei a proporção antes nunca imaginada sobre esta pesquisa. A criação do diagrama complexus mostrou-se de forma organizadora e, ao mesmo, tempo caótica, pois a intenção de dispor os elementos que configuram o diagrama é apenas para dar o norte na criação artística em videodança. Porém, dentro desse formato, cada elemento pode se ligar ao outro; pode também se tornar o outro, ou seja, por exemplo, o *Criador* ser ao mesmo tempo *Material de Arquivo* e vice-versa, mas, a título de exemplificação deste apontamento, se dá de acordo de quem cria e organiza o diagrama.

Para aprofundar esta reflexão e detalhar as descobertas ao criar o diagrama é necessário abarcar três princípios importantes da complexidade propostos por Morin: o dialógico, a organização recursiva e o hologramático.

Estes princípios me ajudam a pensar a organização e a desordem do diagrama ao se trabalhar os elementos e que, de certa forma, cria-se novos diagramas pela complexa ligação, os quais surgem pelas novas relações possíveis com outros elementos e/ou novos que se configuram no próprio diagrama.

Se há uma ordenação do diagrama para a criação, também há uma desordem. Isto fica claro quando se estabelece relações, conexões e junções dos elementos. Morin nos diz:

O que digo a respeito da ordem e da desordem pode ser concebido em termos dialógicos. A ordem e a desordem são dois inimigos: um suprime o outro, mas ao

⁶⁶ Material de arquivo e informações.

⁶⁷ Mais adiante serão mostradas conexões possíveis em outro diagrama.

mesmo tempo, em certos casos, eles colaboram e produzem organização e complexidade. O princípio dialógico nos permite manter a dualidade no seio da unidade. Ele associa dois termos ao mesmo tempo complementares e antagônicos (2007, p.74).

Ao fazer os desdobramentos do diagrama no sentido de reorganizar os elementos, maior é a possibilidade de surgirem novos diagramas, e desses novos, outros elementos surgem e se ligam aos de antes já criados por outro diagrama, ao mesmo tempo em que fazem conexões com outros possíveis elementos. Um exemplo pode ser concebido na figura abaixo sobre esta abordagem para ilustrar o raciocínio.

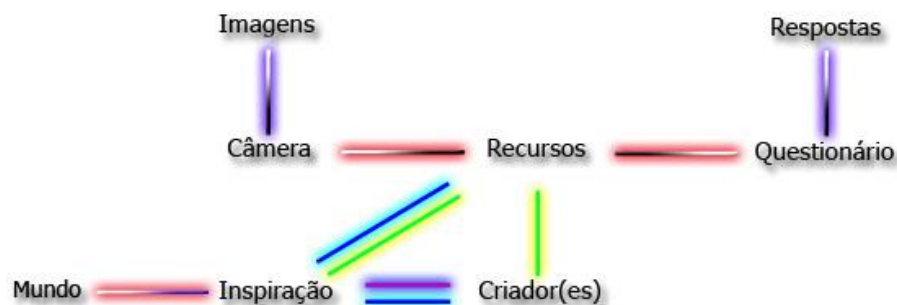


Fig. 14 – Diagrama criador, recursos e inspiração

Fonte: Programa Photoshop

No diagrama com os três principais exemplos dos elementos *Criador*, *recursos* e *inspiração*, a complexificação ocorre, exemplificando, da seguinte forma: o elemento *câmera* pode ter uma ligação com o elemento *mundo*; *imagens* com *inspiração*; *mundo* com *respostas*, etc, acarretando uma série de conexões infundáveis, pois novos elementos podem surgir entre a junção de dois ou mais elementos. A complexidade de ligações emaranhadas dá ideia da grande diversidade de se criarem outros diagramas, mas a partir do artista-pesquisador, que coloca em prática estas conexões, é que se faz o recorte desejado para se organizar na sua criação. Isto significa que o diagrama é um sistema fechado e aberto ao mesmo tempo, em que se pode criar novos diagramas de acordo com a aspiração de quem cria. O princípio dialógico está no cerne deste diagrama complexus de criação. “[...] Dizendo de outro modo, a desordem e a ordem ampliam-se no seio de uma organização que se complexifica” (MORIN, 2007, p.63).

Para romper a ideia de linearidade do diagrama, um segundo princípio é relevante nesta pesquisa, o processo recursivo, que é “um processo onde os produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores do que os produz” (MORIN, 2007, p.74). No diagrama os elementos que se ligam podem produzir outros elementos, mas estes podem ter efeito sobre os seus produtores, produzindo-os. Sendo assim, o *criador* que aplica os *recursos* sobre a *inspiração* tem de volta as informações em *material de arquivo*, que por sua vez causa efeito sobre o *criador*, transformando-o⁶⁸. Este exemplo é apenas um recorte da dimensão maior que é o diagrama complexus, pois a sua leitura pode ser partida de qualquer elemento.

No terceiro princípio, denominado de hologramático, a concepção que se tem é de que não se devem ver as partes isoladas e de que não se deve ver somente o todo separado de suas partes. Trata-se de uma consideração importante no cerne da proposta do diagrama complexus, pois:

[...] O princípio hologramático está presente no mundo biológico e no mundo sociológico. No mundo biológico, cada célula de nosso organismo contém a totalidade da informação genética deste organismo. A ideia pois do holograma vai além do reducionismo que só vê as partes e do holismo que só vê o todo (MORIN, 2007, p.74).

Este princípio encerra a fundamentação do diagrama complexus, uma vez que os dois princípios anteriores complementam este. Por isso a complexidade se situa na organização/desorganização dos elementos do diagrama.

Ao tratar de exemplificar no diagrama o princípio hologramático, cabe perceber dentro de sua estrutura (diagrama) as partes que definem o todo, isto é, oferece a ideia de que estes elementos formam o diagrama complexus, mas ao mesmo tempo o diagrama configura os elementos num movimento contínuo e cíclico.

Em suma, ao fazer a análise do diagrama (todo) e seus elementos (partes) constato que, pelos princípios da complexidade, o antagonico é ao mesmo tempo complementar; o

⁶⁸ Esta transformação se refere ao efeito recursivo que o segundo princípio aborda na teoria da complexidade, ou seja, o produtor gera o produto e este mesmo produto o produz. No exemplo partido do *Criador* a transformação reporta as informações que chegam e se conectam com a criatividade do *Criador*, gerando novas relações estéticas e novas experiências artísticas.

produtor pode ser produto; o todo está na parte que está no todo. Portanto, o artista-pesquisador pode iniciar sua criação artística em videodança elaborando o seu próprio diagrama e ter como fundamento a teoria da complexidade. A importância do diagrama complexus na criação, como proposta metodológica, serve de norte para o processo ser observável no sentido de visualizar simbolicamente as anotações acerca dos procedimentos realizados na construção artística em videodança.

A implicação dos princípios complexos pode: expandir novas ideias criativas; trabalhar concepções que se contrariem; ajudar na noção do que é produzido e que volta a produzir o que o produziu; possibilitar o entendimento das partes para compreender o contexto e vice-versa.

Novamente, a título de exemplo, estas implicações complexas são evidenciadas a partir das experimentações realizadas nas quatro produções de videodança articuladas a esta monografia. Neste caso, o *material de arquivo*, no momento da edição, proporcionou ideias de trabalhar diferentes elementos estéticos, indo além da ideia preestabelecida de criação. Nesse sentido, a linearidade se complementa à multiplicidade, até porque sigo um roteiro para criar, mas no instante de trabalhar o material na configuração da obra, outros caminhos interessantes de criação são abordados. Por exemplo, na obra *Planeta In*, a luz que percorre as janelas de cima para baixo foi uma ideia que surgiu no momento de editar o vídeo.

Na aplicação dos *recursos* sobre a *inspiração* para obter as informações em *material de arquivo*, o *criador* tem de volta aquilo que ele aplicou. Ao fazer a filmagem, o artista-pesquisador utiliza a câmera para captar as imagens desejadas. Estas imagens capturadas do mundo estão sob forma de informação digital, pela qual se pode chamar de *material de arquivo*. Entretanto, este material informacional advindo da aplicabilidade da câmera sobre o objeto de pesquisa retorna ao *criador*, cuja transmissão de dados (vídeo e fotos) pode instigar novos desdobramentos para a criação. É a organização recursiva que se aplica a este exemplo do diagrama complexus, porém, este princípio pode ser observado em todo e qualquer elemento do diagrama, dependendo da maneira organizacional do artista-pesquisador tem de dispor estes elementos.

Os elementos que constituem o diagrama (que é a representação processual de videodança) são criados para formar e fazer parte do todo. Em contrapartida, o todo

(diagrama) pertence às suas partes. Nesta perspectiva, o olhar não deve ser isolado sobre a constituição do diagrama. Estas ligações são de fato complexas, afastando o simplificado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a problemática traçada no início desta monografia, o que ficou muito claro para mim foi a contribuição da construção das obras de videodança e sua análise para despertar o interesse pelos processos criativos. A abordagem que se apresenta sobre a área de videodança, nesta pesquisa, ainda não é suficiente para fazer um mapeamento aprofundado, pois reuni poucos autores para ajudar num possível entendimento deste campo artístico. Neste sentido, o foco maior se deu no processo e na organização dos elementos constituintes de criação, pelo qual eu chamo de diagrama complexus.

A fundamentação teórica do diagrama complexus não foi bem elucidada, porém a argumentação dos princípios da complexidade inseridas na ideia do diagrama estão diretamente explicitadas em forma de citação, deixando clara a base que sustenta o pensamento e o fortalecimento da noção complexa do processo criativo.

Ao finalizar as quatro videodanças e desenvolver o pensamento à luz da teoria da complexidade sobre a pesquisa, repensei sobre o meu objetivo geral no que se refere a propor uma estratégia metodológica de criação artística em videodança, pois estavam muito claros para mim os objetivos específicos, mas percebi que não era uma nova forma de fazer videodança e sim, estava propondo uma forma particular de pensar a metodologia de criação em videodança. Os princípios da complexidade me ajudaram a ver por este outro lado. Tenho a intenção de contribuir no desenvolvimento artístico na área de videodança e encontrei, através das experimentações vividas no decorrer desta pesquisa, uma forma de oferecer pistas para que o artista-pesquisador encontre os múltiplos caminhos para a criação de sua obra.

A pesquisa não termina por aqui, uma vez que a criação do diagrama complexus abarca uma série de implicações complexas e que a análise feita aqui ainda não dá conta de abordar de forma minuciosa as problemáticas que surgem. Pretendo, deste modo, prosseguir com a pesquisa nas próximas fases de estudo da carreira acadêmica e levar adiante novos olhares sobre o desenvolvimento artístico no campo da videodança.

Durante a minha permanência na ETDUFPA, desde o meu ingresso no curso de licenciatura plena em dança desta escola, o contato com os professores, com colegas, com funcionários e afins foi decisivo para as grandes transformações na minha vida pessoal e acadêmica. Devo admitir que, passar por este espaço, rebateu em mim uma profunda ampliação de mundo, um novo universo se configurava diante dos meus olhos e se infiltrava no meu corpo num enriquecimento sem igual.

Levei em consideração todas as contribuições na produção de conhecimento dada pelos professores, e por que não, pelos discentes, pela qual cada fala foi uma luz que direcionava para caminhos possíveis na jornada da grande aventura do saber. Por esta relevância, a riqueza de informações e experiências pôde ser absorvida não por uma simples apropriação visual e auditiva, mas por uma entrega total de corpo em sua dinâmica perceptiva.

Esta consideração é, de fato, primordial na importância de expressar a gratidão por eu fazer parte de algo maior que é a Universidade, pois, como artista: senti a necessidade de ampliar o meu repertório intelectual, de encontrar os indicativos que me guiassem para novos horizontes e de contribuir de alguma forma com desenvolvimento artístico, e a faculdade preencheu esta lacuna. Tudo isso foi aliado pela paixão que tenho pela ciência e pela dança. A escola me ofereceu o que há de mais incrível que o ser humano pode conceber: o conhecimento e suas relações possíveis com o mundo, isto é, a amplitude que nasce a partir das vivências e do carinho em instigar em nós a reflexão, ao pensamento.

Antes, o meu mundo estava atrelado apenas o que eu experimentei como dançarino e coreógrafo. Agora, depois destes três anos e meio de curso, percebo as mudanças decorridas dos conteúdos repassados a todos nós da graduação em dança, mudanças percebidas na minha forma de pensar e criar, tornando-me uma pessoa mais crítica e empenhada em buscar novos horizontes.

Tudo que eu conheci na prática da dança antes da universidade veio ficar mais claro após o contato com os conceitos de variados autores das diversas áreas do conhecimento, o que não significou apenas a delimitação na área artística, mas também no campo da antropologia, sociologia, filosofia, etc., contribuindo num maior entendimento do fazer artístico e fundamentando de maneira primorosa a construção de trabalhos acadêmicos voltados a produção de arte da dança.

Antes de realizar este trabalho monográfico, antes da escolha do tema, o meu interesse na aliança dança e tecnologia iniciou na pesquisa da máquina de dança *pump it up* da empresa Andamiro. A minha investigação partiu da relação do software com o entretenimento de dançar, pois a máquina é um game que possui uma tela onde o jogador fica em cima de uma plataforma que possui dez botões (steps). O objetivo do jogo é acompanhar a sequência de setas que vão aparecendo da parte inferior do vídeo ao compasso da música, cujo usuário aciona estes botões no momento que estas setas alcançam a parte superior.

Abandonei este tema, mas o interesse pela dança e tecnologia continuou, tanto que a minha entrada no projeto de pesquisa Imanências na Tela e as orientações de Ana Flávia Mendes foram decisivos para se chegar nesta produção de trabalho de conclusão de curso.

Finalizo esta monografia agradecendo a Universidade e aos professores especialmente pelo meu engrandecimento profissional e artístico.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital** – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BOCZKO, Roberto. **Conceitos de astronomia**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

EDGAR, Andrew; SEDGWICK, Peter. **Teoria cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo**. São Paulo: Contexto, 2003.

FARIA, Camila Conceição. **Bioma**. In: InfoEscola: navegando e aprendendo. 20 Dez. 2007. Disponível em: <http://www.infoescola.com/geografia/bioma/>. Acesso em: 10 abr. 2011

GLEISER, Marcelo. **A dança do universo: dos mitos de Criação ao Big Bang** — São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**; [tradução Álvaro Cabral]. – 2ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MACHADO, Jorge. **Vocabulário do roteirista**. In: Roteiro de cinema. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em: 09 Nov. 2010.

MARTINAZZO, Celso José. **A utopia de Edgar Morin: da complexidade à concidadania planetária**. – 2. Ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2004.

MENDES, Ana Flávia. **Dança Imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do Espetáculo Averso**. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

_____. **Imanências na tela: uma dissecação artística do corpo mediada pelas tecnologias da videodança.** In: O percevejo online, Dez. 2010. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/viewFile/1461/1293>. Acesso em: 02 Fev. 2011.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo.** Porto Alegre: Sulina, - 3ª Edição, 2007.

NUNES, Ana Paula. **O corpo na videodança.** In: Idanca.net, 13 ago. 2009. Disponível em: <http://idanca.net/lang/pt-br/2009/08/13/o-corpo-na-videodanca/11947>. Acesso em: 08 nov. 2010.

_____. **Cinema, dança, videodança (entre-linguagens).** Niterói, 2009. 134f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa.** – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação,** 24. Ed. – Petrópolis, Vozes, 2009.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

TOMASELLO, Michael. **Origens culturais da aquisição do conhecimento humano.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TRINDADE, Mauro. **Entre: a videodança e os gêneros da arte.** In: Dança em foco, vol. 4: Dança na Tela. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2009.

VASS, Lylien. **O pensamento através do vídeo: diferenças entre vídeo registro e videodança.** UniverCidade Faculdade de Dança, 2003.

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

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência** – 3ª ed. rev. – Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

ANEXO A – MODELO DE QUESTIONÁRIO (PROPOSTA): ROSÂNGELA COLARES

Este modelo de questionário serviu para a apropriação dos elementos estéticos que surgiram no trabalho coreográfico da intérprete-criadora através de suas respostas.

Corpo-planeta
Uma exploração das dimensões do corpo em videodança

Intérprete: Rosângela Colares
Ocupação: Acadêmica Licenciatura Plena em Dança
Direção: Dylan Carlos.
Data: 15/07/10

Proposta

O trabalho em videodança: corpo-planeta, vem se inspirar no processo de criação da acadêmica Rosângela Colares, apropriando-se dos elementos que fazem parte da montagem coreográfica e de fatores que estejam ligados de alguma forma a dança. Estes elementos, tais como contextos culturais, trajeto antropológico, memórias, etc. irão contribuir para a criação de uma obra artística em videodança. Com o conceito Corpo-planeta, as investigações das superfícies da pele, das texturas, das camadas, etc. aliadas aos aparatos tecnológicos fornecerão dados relevantes para a montagem em vídeo e áudio. As qualidades de movimento da intérprete Rosângela guiarão para o processo de montagem.

Questionário para a configuração da obra.

1 – Três palavras-chave sobre a sua obra coreográfica.
AMBIGUIDADE, BELEZA, CORPO

2 – Qual(ais) teoria(s) fundamenta(m) o seu trabalho?
As teorias acerca de estética, poética contidas no trabalho de Jacques Rancière, a questão da ambivalência tratada por Barman e os conceitos de BENO e DO FEIO pesquisados por ~~Walter~~ Eco

3 – Que imagem (não-humana) você escolheria para representar a sua obra?
MASSA DE PÃO SENDO SEVADA

4 - Qual música caberia em sua obra?

"Som do Zorro" Elementos de som, das músicas. Pós-música

5 - Uma cor que remetesse a obra. Ou várias cores.

A cor dos meus olhos, o azul

6 - Uma frase.

A busca do belo, pois inevitavelmente
ad encontro do Feio.

Regiane Gomes

Intérprete

ANEXO B – MODELO DE QUESTIONÁRIO (PROPOSTA): IZABELLA BARBOSA

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM DANÇA
PROJETO DE PESQUISA IMANÊNCIAS NA TELA

Corpo-planeta

Uma exploração das dimensões do corpo em videodança

Intérprete: *Izabella Barbosa*

Ocupação: *Acadêmica*

Direção: Dylan Carlos.

Data: *03/08/20*

Proposta

O trabalho em videodança: Corpo-planeta vem se inspirar no processo de criação da acadêmica Izabella Barbosa, apropriando-se dos elementos que fazem parte da montagem coreográfica e de fatores que estejam ligados de alguma forma a dança. Estes elementos, tais como contextos culturais, trajeto antropológico, memórias, etc. irão contribuir para a criação de uma obra artística em videodança. Com o conceito Corpo-planeta, as investigações das superfícies da pele, das texturas, das camadas, etc. aliadas aos aparatos tecnológicos fornecerão dados relevantes para a montagem em vídeo e áudio. As qualidades de movimento da intérprete Izabella guiarão para o processo de montagem.

Questionário para a configuração da obra.

1 – Três palavras-chave sobre a sua obra coreográfica.

Particion - Intelectualismo - Indistanciais

2 – Qual(ais) teoria(s) fundamenta(m) o seu trabalho?

A exploração estética sobre a presença do Mal do Particion - Movimento intelectualismo

3 – Que imagem (não-humana) você escolheria para representar a sua obra?

Restrado - Turca - Desprezado - Tremula.

4 – Qual música caberia em sua obra?

Vidrosos.

5 – Uma cor que remetesse a obra. Ou várias cores.

Vermelho.

6 – Uma frase.

O Meu corpo comincia sozinho, sem rumo e sem direção
sem um destino final. pois quando mais eu me preparo
e mergulhar neste mundo de sensações indolentes, menos
e quero que dragu seu fim.Isabella Barbara Pereira**Intérprete**

ANEXO C – DVD DAS QUATRO VIDEODANÇAS E MAIS EXTRA

Estes quatro trabalhos artísticos de videodança são o resultado experimental das investigações em campo. A quinta videodança foi realizada com a intérprete-criadora Amanda Bressan do curso técnico em dança (ETDUFPA), cuja participação foi de grande valia, mas ao mesmo tempo momentâneo e tardio devido ao tempo de produção da monografia dentro do prazo de entrega. Ou seja, a produção textual não foi possível dentro da pesquisa por causa dos contratempos de ambos (pesquisador e intérprete).