

Especificidades da Videodança: o hibridismo, experiência tecnestésica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros

Isabel Carvalho de Souza¹

Resumo

Este artigo discute a videodança, linguagem artística dotada de especificidades próprias, apoiando-se no conceito de “híbrido” defendido por Marcus Bastos e no entrelaçamento entre Sujeito-EU e Sujeito-NÓS, de Edmond Couchot. Para tal são analisados três trabalhos recentes de jovens criadores brasileiros, nos quais tais especificidades são observadas.

Palavras-chave: videodança, hibridismo, especificidades.

Abstract

This article intends to discuss videodance as an unique artistic language, based on the concept of “hybrid” defended by Marcus Bastos and the entwining of “subject-I” and “subject-Us” by Edmond Couchot. In order to do so, three recent videodances from young Brazilian artists are analyzed.

Key-words: videodance, hybrid, specific.

Presenciamos neste início de século a popularização (e até um certo modismo) da videodança no Brasil. Esta linguagem, que emergiu das relações entre o cinema e a dança no século XX, não é nova no país. Ana Lívía Cordeiro desenvolveu obras que exploravam a relação entre dança e vídeo² na década de 1970, mas só agora observamos maior atenção a esta linguagem (já popular em países da Europa e nos Estados Unidos) por parte de artistas, pesquisadores e instituições brasileiras. No entanto, encontramos ainda um número reduzido de publicações sobre este tema no país, o que pode levar a um empobrecimento de suas possibilidades de investigação e compreensão.

A videodança pode ser definida como uma linguagem artística híbrida, que surge da combinação entre dança e vídeo³. A compreensão do conceito “híbrido” aqui utilizada

¹ Graduada em Dança . Mestranda em Dança pela UFBA

² A obra M3x3 foi desenvolvida para a televisão, visto que não havia vídeo-cassete no país. Ana Lívía Cordeiro é bailarina, coreógrafa e precursora da dança com mediação tecnológica no Brasil

³ Embora tenha surgido originalmente como a combinação entre dança e cinema, a intenção neste artigo a analisar obras fundamentadas na relação dança/vídeo, por ser este o formato mais difundido no Brasil e

para definir a videodança é aquela defendida por Marcus Bastos⁴ :

O conceito de híbrido é recorrente, quando se escreve sobre cultura digital. O termo é usado tanto para falar da mistura de linguagens quanto dos cruzamentos entre corpo e tecnologia comuns nas mais diversas manifestações da cultura contemporânea. Ainda que se trate de fenômenos muito diferentes um do outro, há no uso repetido do conceito de híbrido uma herança difusa, que pode sucumbir ao risco do esquecimento de que, antes de tudo, híbrido é mestiço, o que impede que se encontre no híbrido uma origem, uma essência anterior à mistura. (BASTOS, 2006, p.1)

Para discutirmos a videodança apoiados neste conceito, é necessário, portanto, que estejamos atentos às suas especificidades, que se manifestam nesta linguagem e em nenhuma outra. Mesmo que tratemos de elementos pertencentes também à dança ou ao vídeo, cabe-nos observar como esses se apresentam na videodança, ou seja, ainda que nos referenciemos na dança e/ou no vídeo para discuti-los, o objeto da discussão é uma nova linguagem, com processos de organização próprios.

Ivani Santana (2003)⁵ discute a videodança sob o prisma das fronteiras entre linguagens. A idéia de fronteira, mesmo que “borrada”⁶, não é, segundo a autora, a mais apropriada à discussão da videodança. A fronteira traz consigo o entendimento dual, de territórios distintos, que interagem, mas mantém a sua configuração original; territórios que não se incorporam. Santana (2003) defende a videodança como um ponto de convergência, de onde, a partir de mediações entre linguagens, emerge uma nova. Esta emergência evidencia uma compreensão da videodança que se aproxima mais do conceito de híbrido proposto por Bastos, do que de expressões do senso comum utilizadas para definir a videodança, como “dança para a câmera”.

Não se trata, portanto de uma simples junção entre um coreógrafo e um videasta para a chamada videodança ocorrer. Não adianta um coreógrafo carregar a legalidade da dança pertencente a este ambiente físico, com suas regras de tempo e espaço, para impô-la a essa arte emergente. Ou ao contrário, de nada vale o videasta elaborar um roteiro ou um plano de filmagem que se equivocam quanto ao procedimento do corpo. Se os dois - coreógrafo e videasta - mantiverem um entendimento de ligação, fundamentado no discurso de rompimento de territórios, eles permanecerão presos em suas próprias áreas, reféns de leis que não

mais sujeito aos modismos acima referidos.

⁴ Marcus Bastos é Doutor em Comunicação e Semiótica e professor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

⁵ Ivani Santana é artista e pesquisadora de dança e novas mídias. É professora dos cursos de Graduação e Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia e líder do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança
(www.poeticatecnologica.ufba.br)

⁶ Termo utilizado pela autora.

Brisa MP⁷ apresenta algumas “categorias” na videodança, que podem auxiliar na discussão do problema. A compreensão que propomos se aproxima da segunda categoria apresentada pela autora, na qual há o interesse em “explorar o diálogo entre a dança e a tecnologia, propondo um universo novo que não existe em outro lugar que não seja o espaço de criação, dado por três momentos espaço-temporais: corpo, câmera e montagem.” (MP, Brisa, 2007, p.1). Ainda que a autora se equivoque em seu artigo na discussão do diálogo entre a dança e a tecnologia, reduzindo-o a um processo técnico, ela salienta elementos fundamentais para a investigação da videodança: corpo, tempo e espaço.

A discussão do corpo na videodança perpassa, antes de sua relação com a câmera, a questão da materialidade. Se entendemos a corporificação da informação como sua materialização no mundo físico, a corporificação da videodança se dá na mídia. N. Katherine Hayles apresenta a similaridade entre o corpo humano e as mídias utilizadas na produção de linguagem: ambos são ao mesmo tempo “objetos” físicos e espaços de apresentação de signos (1996).

A videodança, se a tomamos como linguagem, está, portanto, sujeita às especificidades da mídia que a corporifica. Esta afirmação é particularmente pertinente no momento atual, no qual presenciamos uma multiplicidade e renovação constante nos meios de produção, manipulação e transmissão de imagens digitais. Novas possibilidades de produção da imagem promovem, por sua vez, uma reorganização em todos os processos do fazer artístico. Conforme aponta Gilberto Prado⁸, “se a tecnologia, com seus avanços, não inventa necessariamente novidades, ela transforma as condições de produção, modificando assim seu status” (PRADO, 2003, p.20).

Uma vez corporificada pela mídia, a videodança está sujeita ao entrelaçamento entre o Sujeito-EU e Sujeito-NÓS⁹ defendida por Edmond Couchot (2003)¹⁰. O sujeito-NÓS refere-se a uma subjetividade coletiva, característica dos procedimentos técnicos

⁷ Brisa MP é pós-graduada pela Faculdade de Artes da Universidade de Barcelona e diretora da La Compañía Caída Libre.

⁸ Gilberto Prado é artista multimídia, e Professor do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP.

⁹ Grafia do autor.

¹⁰ Edmond Couchot é artista e teórico de novas mídias e professor da Universidade Paris 8.

adotados pelos artistas visuais em diferentes épocas. O sujeito-EU refere-se à subjetividade individual do artista. Couchot apresenta esse entrelaçamento a partir do conceito de experiência *tecnestésica*, na qual o artista tem seus sistemas perceptivos alterados pela manipulação da técnica. O autor aponta a experiência tecnestésica como particularmente relevante para as artes da imagem, principalmente a partir da segunda metade do século XX. A experiência tecnestésica inscreve-se, segundo Couchot, no domínio do sujeito-NÓS.

A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operário, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com essas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço, voluntário ou não de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência que transforma a percepção que tem do mundo: a experiência tecnestésica. (...) Seja qual for a técnica empregada, figurativa ou não, a experiência tecnestésica, na medida em que coloca em jogo os mecanismos perceptivos, se faz sempre sobre um modo indefinido e impessoal. Essa indefinição não significa, no entanto, que este NÓS perde suas qualidades de sujeito e torna-se objeto. (COUCHOT, 2003, p.15-16)

A experiência tecnestésica não se estabelece, no entanto, como norteadora única do fazer artístico, estando indissociavelmente ligada à individualidade do artista:

A atividade artística colocaria então em jogo dois componentes do sujeito. Um sujeito-NÓS modelado pela experiência tecnestésica e um sujeito-EU que resgataria a expressão de uma subjetividade irreduzível a todos os mecanismos técnicos e a todo *habitus* perceptivo, singular e móvel, própria do operador, à sua história individual, a seu imaginário. (*ibidem*, p.17)

Na videodança, observamos o sujeito-NÓS nas possibilidades técnicas de sintetização ou captura da imagem, bem como de manipulação desta, específicos de cada mídia, mas disponíveis a todos aqueles que a utilizam, e o sujeito-EU no olhar particular do artista, no tratamento dado ao corpo que dança e à relação deste com os processos referidos acima. A compreensão deste fenômeno é fundamental para que entendamos que a dança nesta linguagem é única e específica. Ainda que determinada obra seja feita a partir de uma coreografia pré-existente à captura, sua configuração como videodança se dará a partir do entrelaçamento proposto por Couchot, o que a tornará pertencente a um novo meio. Não cabem, portanto, comparações ou afirmativas preconceituosas como “o vídeo é utilizado para camuflar a falta de habilidades corporais”, uma vez que se trata de meios diferentes, e que requerem habilidades diferentes. O ponto comum é que assim como não basta colocar um corpo em cena e dizer que é dança, não bastam imagens de um corpo em movimento para caracterizar a videodança. Esta, no entanto, é uma discussão delicada, que requer uma investigação mais profunda e, não

será abordada neste artigo.

As relações entre o corpo e as diferentes mídias gerarão novos signos e novas compreensões do que é corpo e o que é dança (Santana, 2003). Tal fenômeno não é diferente na videodança, uma vez que ela surge justamente da relação dança-vídeo. O corpo virtualizado na imagem pode ser reconfigurado e manipulado através de abordagens diversas. Este corpo não é obrigatoriamente humano ou mesmo antropomórfico. Técnicas como o *motion capture* e animação possibilitam a criação de avatares (corpos sintéticos). Esta possibilidade não é nova ou exclusiva da videodança; ela faz-se presente desde os primórdios do cinema de animação. No entanto na videodança o corpo é problematizado e discutido no domínio da dança, o que traz a esta discussão um olhar específico.

A videodança *Pas de Corn* de Diego Mac¹¹ apresenta uma das variações¹² do balé *Esmeralda*, de Cesário Pugni, dançado por pipocas. Um exame superficial diria que este trabalho reduz a videodança a um encadeamento rítmico de imagens. No entanto, *Pas de Corn* não se configura apenas pela escolha de planos e ritmo da montagem. É a maneira pela qual as pipocas são movimentadas e organizadas em relação à câmera, a organização espaço-temporal criada a partir desta relação e finalmente a poética que daí resulta que a configuram como videodança. O espaço virtualizado da imagem não está submetido à lei da gravidade, tampouco à organização do tempo do mundo não-virtual.

As pipocas neste ambiente podem flutuar, efeito proporcionado pelo plano de captura, um plano detalhe no qual a pipoca suspensa por uma mão que não se vê, aparece na borda superior da imagem. Esta imagem rotacionada em 180° subverte os referenciais de em cima/embaixo aos quais estamos submetidos no mundo físico. Uma sucessão de cortes secos cria a ilusão de que uma das pipocas se movimenta pelo espaço muito rapidamente, sem que vejamos sua trajetória. A fusão de uma imagem e uma cópia invertida da mesma cria um movimento de encontro entre duas pipocas no centro do quadro. Tais efeitos pertencem ao domínio do sujeito-NÓS, uma vez que nada mais são que a utilização das possibilidades técnicas da mídia. No entanto, elas estão organizadas na obra de maneira tal que criam uma poética singular. Todos os elementos escolhidos

¹¹ Diego Mac é graduado em Dança e especialista em Poéticas Visuais. Desenvolve pesquisa de linguagem em videodança e dirige o Grupo Gaia – Dança Contemporânea em Porto Alegre.

¹² As variações, no balé clássico, são coreografias curtas dançadas pelas personagens principais. Há a predominância de variações-solo, mas podem ocorrer também duos, trios, quartetos ou até quintetos.

pelo diretor fazem uma referência ao balé. A pouca variação na profundidade de campo e a predominância de deslocamentos retilíneos remetem ao palco italiano.

A escolha de pipocas como os corpos que dançam, corpos estes indiferenciados e desprovidos de individualidade, organizados hora em solo hora em conjunto, problematizam a individualidade do bailarino. As mudanças nos deslocamentos das pipocas, e nos planos, sempre submetidos à melodia da música, bem como as mudanças de cor na imagem em um *crescendum*, referem-se à estrutura coreográfica das variações do balé. Em todos estes exemplos é a individualidade do diretor, ou o sujeito-EU, o responsável pela construção das relações. *Pas de Corn* apresenta-se, portanto, como um produto de ambos sujeito-EU e sujeito-NÓS, que de maneira irônica e bem humorada problematiza não apenas o corpo, mas a própria dança.

Na videodança *FF*¹³, o movimento do corpo mostra-se inteiramente imbricado com a montagem videográfica. Desenvolve-se em locais de passagem: ruas, praças, um corredor de supermercado, etc. Esses locais relacionam-se uns com os outros através do movimento dos bailarinos, uma sucessão contínua de deslocamentos no nível baixo, sempre na mesma direção e velocidade. A montagem se dá de tal maneira que um movimento que se inicia na rua é terminado na praia e dá origem a outro que, por sua vez, termina no supermercado e assim sucessivamente.

O movimento da câmera, um *travelling* lento intercalado com pausas cria a ilusão de que não apenas o corpo, mas o próprio espaço em que a dança acontece está-se movendo. O corpo se organiza em relação às possibilidades técnicas da máquina e vice-versa, num processo contínuo de retro-alimentação. Tal processo suprime o *espaço off*¹⁴ e causa um efeito suspensão no tempo, situando o corpo em um *continuum* eterno.

Em *Sensações Contrárias*, do coreógrafo Jorge Alencar¹⁵ e dos *videomakers* Matheus Rocha e Amadeu Alban, o espectador é justamente induzido a completar o espaço *off*. Tal indução se dá não pela construção de uma narrativa, mas pela justaposição de situações

¹³ FF foi realizada com o patrocínio do Instituto Itaú Cultural através do Programa Rumos Dança 2006/2007, pelos artistas Karenina de Los Santos, Letícia Nabuco, Marcello Stroppa e Tatiana Gentile.

¹⁴ O espaço *off* refere-se, segundo Philippe Dubois, àquilo que não se mostra na imagem. No cinema cabe ao espectador intuí-lo, através da interpretação da narrativa. A supressão do espaço *off* é, segundo Dubois, uma das características da vídeo-arte. (2004)

¹⁵ Jorge Alencar dirige juntamente com Ellen Mello e Fábio Osório Monteiro o grupo baiano Dimenti. O grupo compõe, junto a intérpretes convidados, o elenco de *Sensações Contrárias*.

em um mesmo local, uma fazenda no Recôncavo Baiano. O racismo, o sexismo e as angústias da família quatrocentona são revelados, a partir do encadeamento das cenas, do corpo que se debate e se articula, em um processo de “desmanchar-se”, do contraste deste corpo com a pirueta *en-dehors* do balé, da direção de arte e da caracterização de algumas personagens. Quando a fazenda é finalmente revelada, em um plano geral na penúltima cena da videodança, o espaço *off* já foi exposto ao espectador. No entanto, *Sensações Contrárias* não se detém apenas em descortinar o coronelismo do Recôncavo.

A imagem é composta através de planos que se sucedem em um mesmo quadro, e revelam detalhes e ações que se encontram na periferia e não centro do foco. Esta composição, influenciada segundo Jorge Alencar pela cineasta argentina Lucrecia Martel, subverte a importância do centro. A simultaneidade de ações cria uma suspensão temporal, criando dúvidas sobre a realidade/irrealidade da cena. *Sensações Contrárias* problematiza assim a linguagem cinematográfica através de questionamentos que pertencem também ao domínio da dança. Ao fazê-lo ela levanta ainda a questão da autoria na videodança que, segundo o próprio Mateus Rocha, pertencerá a todos, *videomakers* e coreógrafos:

o *videomaker* também é coreógrafo, porque está construindo a dança por meio de uma linguagem que é cinematográfica. E o coreógrafo é também *videomaker*, uma vez que ele tem de pensar o movimento dentro de um quadro e como parte de uma seqüência de outros movimentos que estarão juntos na montagem.
(ROCHA apud FAGÁ, 2007, p.1)

Tanto em *FF* quanto em *Sensações Contrárias*, bem como na afirmação de Mateus Rocha, observamos a organização de todo o fazer artístico em função do diálogo entre o corpo e a mídia. Presenciamos mais uma vez ao entrelaçamento dos dois sujeitos de Couchot. Não há, portanto, uma relação de submissão da dança ao vídeo ou vice-versa, mas a mestiçagem que defende Bastos. O corpo que se desmancha só fará sentido na obra em questão, enquadrado pela câmera e relacionado aos elementos descritos. Da mesma maneira a montagem contínua de *FF* só produz as questões aqui descritas porque se relaciona com aqueles corpos, que se movimentam daquela maneira. As pipocas de Mac dificilmente alcançariam o mesmo efeito em outro meio. E em um vídeo que não se estruturasse coreograficamente como *Pas de Corn*, a rede de signos seria outra.

As obras aqui analisadas (todas elas realizadas no período 2006/2007, por jovens

criadores brasileiros), bem como o argumento teórico construído, apontam, portanto, a necessidade de investigar a videodança em nosso país sob o prisma de complexidade. Não são elementos dissociados, mas as relações entre eles – mediadas pela mídia e, portanto, pela experiência tecnestésica e ainda pelo olhar do artista – que constroem a poética da videodança.

A análise da videodança não se dá no domínio do vídeo e tampouco da dança, mas dela mesma. Ela afirma-se como uma linguagem de mediação tecnológica e não como um processo de colagem; tampouco como mera exploração de efeitos técnicos. Tal afirmação propõe questões de ordem política, artística e epistemológica. Elas evidenciam a necessidade de uma discussão mais ampla e aprofundada em nosso país não apenas desta linguagem, mas da dança com mediação tecnológica em geral, com a proposição de novas questões e sistemas para sua análise e compreensão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASTOS, Marcus. *6 Propostas para os próximos minutos*. 2006. Disponível em <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/mbastos/6%20propostas>. Acesso em: 10 jul 2007.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

FAGÁ, Luiza. *Câmera que dança: videodança, coreografia pensada para o vídeo*. Continuum. São Paulo, ago. 2007. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2689&mes_revista=8&ano=2007. Acesso em: 14 out 2007.

HAYLES, N. Katherine. Virtual Bodies and Flickering Signifiers. In: DRUCREY, Timothy (ed.) *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. New York: Aperture Foundation, 1996.

MP, Brisa. *Videodança a caminho*. 2007. Disponível em: <http://www.idanca.net/author/brisamp> Acesso em: 2 jul 2007.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTANA, Ivani. (*Sopa de Carne, Osso e Silício: as metáforas (ocultas) na dança-tecnologia*). Doutorado em Comunicação e Semiótica. São Paulo, SP: PUC,2003.

_____.Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. In: *Dança em Foco* v.1: dança e tecnologia / curadores: Paulo Caldas e Leonel Brum ; tradução:Carla Branco... {et al.}. – Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

OBRAS ARTÍSTICAS

FF. Direção: Karenina de Los Santos, Letícia Nabuco, Marcello Stroppa e Tatiana Gentile. Elenco: Letícia Nabuco e Marcello Stroppa. Direção de Fotografia: André Lavaquial. Finalização: Daniel Canela. Brasil, 2007.6 min.DV. Disponível em DVD e em http://br.youtube.com/watch?v=53w_y8-oAuY Acesso em: 14 out 2007.

PAS DE CORN. Direção: Diego Mac. Música: Cesário Pugni.Brasil, 2006. 2 min. DV. Disponível no acervo do festival Dança em Foco e em: www.youtube.com/watch?v=l573mRwt_Cw Acesso em: 14 out 2007.

SENSAÇÕES CONTRÁRIAS. Direção: Amadeu Alban, Jorge Alencar e Matheus Rocha. Produção: Ellen Melo. Elenco: Grupo Dimenti, Leda Munana Ianitelli, David Ianitelli, Fernando Passos e outros. Brasil, 2007.5min. DV. Disponível em DVD e em: <http://br.youtube.com/watch?v=aGSAVfKfCq> Acesso em: 14 out 2007.