

VILLELA, Elisa Helena. Vídeodança e filmes de curta duração para dispositivos móveis. Uberlândia: UFU-UNIRIO. UFU; Diretora de Produção do Curso de Teatro. UNIRIO; doutoranda no programa DINTER UNIRIO - UFU; orientadora Lídia Kosovski; co-orientador João Luiz Vieira. UFU; bolsista; doutorado; programa QUALI-UFU.

RESUMO

Tendo em vista as inúmeras possibilidades de interação entre artes cênicas e linguagem audiovisual, e com a intenção de contribuir para uma reflexão sobre os meios e processos a serem utilizados ao se conjugar duas formas distintas de expressão artística, o artigo aborda o estágio inicial de um estudo de interação de linguagens entre filmes de curta duração feitos para dispositivos móveis (“*smartphones*”, “*tablets*” e outras mídias eletrônicas portáteis) e vídeodança, visando a um processo de criação de pequenos filmes, inspirados na estrutura sintética dos poemas Haikai japoneses.

O foco principal estará sempre voltado para a manifestação cênica, e para o estudo dos meios capazes de colaborar em suas diferentes etapas de criação e produção, em um mundo em crescente processo de digitalização.

Dança - vídeo - dispositivos móveis - produção cultural - Haikai.

ABSTRACT

Considering the countless possibilities of interaction between performing arts and audiovisual language, and with the intention to contribute to a reflection on the means and processes to be used by combining two distinct forms of artistic expression, this article discusses the initial stage of a study of interaction between short films made for mobile devices (smartphones, tablets and other portable electronic media) and videodance, linking them to a process of creating short films, inspired by the synthetic structure of Japanese Haikai poems.

The main focus is always directed to the scenic expression, and to the study of the ways that new medias are able to collaborate in its different stages of creation and production, in a world going through a growing process of digitalization.

Dance – video - mobile devices – cultural production - Haikai.

Este artigo abordará as questões centrais que deram origem à pesquisa de doutorado, atualmente em curso junto ao programa de pós-graduação em artes cênicas da UNIRIO, relacionando filmes de curta duração - mais especificamente vídeodanças de curta duração - feitos para dispositivos móveis - “*Smartphones*”, “*Tablets*” e outras mídias eletrônicas portáteis - e produção cultural em artes cênicas.

O objetivo maior, que norteia todas as etapas do projeto, é fazer um estudo sobre as possibilidades de interação entre artes cênicas e linguagem

audiovisual¹, contribuindo para uma reflexão sobre os meios e processos a serem utilizados com a intenção de se conjugar estas diferentes formas de expressão artística, onde o foco principal estará sempre voltado para a manifestação cênica e para o estudo dos meios capazes de colaborar em suas diferentes etapas de criação e produção, em um mundo em crescente processo de digitalização.

As interações entre linguagem audiovisual e as artes cênicas têm se tornado cada vez mais presentes e significativas, tanto no que diz respeito às novas possibilidades de criação, decorrentes de suas inúmeras formas de articulação, quanto à importante capacidade de ampliação das escalas de exibição, divulgação e compartilhamento da produção artística atual. Dentre os vários fatores que possibilitam estas aproximações, podemos ressaltar a capacidade que os filmes têm, segundo Almeida (2001, p.12), de manter uma relação profunda com os produtos da cultura, pois para ele, é através dessas relações que os filmes se mantêm como uma forma específica de arte. Somado a isso, vemos essas possibilidades ainda mais ampliadas pelo crescente número de mídias eletrônicas compatíveis com sua exibição.

Com um foco inicial, centrado nas relações entre vídeo e dança, desenvolvi, durante minha dissertação de mestrado, uma pesquisa que abordava as diferenças essenciais entre cada uma dessas linguagens.

Na época, mesmo com o crescente número de coreógrafos, bailarinos e “*videomakers*” que se aproximavam de uma pesquisa nessa direção, ainda era frequente vermos os recursos do vídeo subutilizados quando associados à dança. Era também muito comum vermos dançarinos e coreógrafos bastante decepcionados quando assistindo seus trabalhos na tela. O uso da expressão “o vídeo chapa a coreografia” era corrente no meio da dança. Tal sensação era bastante peculiar quando se via a dança restringida pelo seu registro bidimensional, entretanto, a subtração desta dimensão espacial poderia ser equilibrada por inúmeros recursos pertencentes à linguagem audiovisual.

Me questionei, naquele momento, quais seriam então as possibilidades de articular estas duas linguagens sem que isto significasse uma redução do potencial artístico inerente a cada uma delas. Em suma, a questão central era: Que tipo de tratamento se deveria dar às duas estruturas (coreografia e vídeografia) para que se alcançasse uma integração satisfatória?

Várias questões vieram à tona quando comecei a diferenciar alguns elementos essenciais dessas duas formas distintas de expressão artística: Deparei-me com fatores que envolviam desde as etapas de concepção e produção, passando pelos diferentes meios/espacos de exibição, até chegar às

¹ Utilizamos o termo linguagem audiovisual para nos referir a uma imensa gama de estilos e formatos de filmes e vídeos feitos tanto para as mídias tradicionais, quanto para as novas mídias eletrônicas. Para efeito de simplificação utilizaremos os termos filme e vídeo somente, tendo em vista nos referir à mesma gama de variações.

diferentes maneiras de percepção da obra pelo espectador e/ou telespectador. Detive-me, no referido trabalho, às questões referentes ao tempo e ao espaço, por considerá-las de maior relevância, por serem o cerne, o eixo central de composição das duas linguagens.

Havia também uma preocupação em extrair de todo o estudo, feito paralelamente a um processo específico de criação: *“Uma Livre Adaptação em Dança e Vídeo de Moby Dick de Herman Melville”*, elementos que fossem úteis para familiarizar os profissionais da área de Artes Cênicas com alguns conceitos essenciais da linguagem do audiovisual, caso tivessem o intuito de utilizá-la tanto como meio de registro², como de criação para seus trabalhos.

Para este projeto, ainda que imbuída do mesmo intuito de estudar as possibilidades de interação, e de fazer da linguagem audiovisual uma forte aliada para as diferentes etapas de criação e produção em artes cênicas, apresento uma mudança de foco no que se refere à linguagem audiovisual, partindo para um estudo mais restrito, centrado em uma discussão bastante específica acerca do formato de filmes de curta duração feitos para dispositivos móveis, visando a um processo de criação de pequenos filmes de dança feitos especificamente para exibição em telas de tamanho reduzido.

Com inspiração na estrutura sintética dos poemas haikai japoneses, o formato de curta duração parece bastante adequado para uma visualização em dispositivos móveis, considerando que tanto o tamanho da tela, quanto a condição de “deslocamento” em que frequentemente se encontram os usuários, indicam uma necessidade de agilidade de conexão com a informação, diferentes de outros suportes como o cinema, a TV e o computador, que permitem um conforto para uma visualização de longa duração.

Altamente imagéticos, os haikais foram imortalizados por Matsuo Bashô (1644-1694) no século XVII. Estes poemas breves de 17 sílabas distribuídas em 3 versos, eram considerados por ele e seus discípulos um exercício espiritual, uma via para atingir a iluminação e estavam ligados a uma visão zen-budista do mundo:

O haikai procura dizer (ou sugerir) muito com poucas palavras; no dizer do poeta Guilherme de Almeida, ele é “emoção concentrada numa síntese fina.” (XISTO, 2008, p.9)

Assim, tomando esta concepção como norte para o processo de criação, definidos o videodança como objeto fílmico (depois de devidamente apropriadas as reflexões sobre tempo e espaço feitas no trabalho de mestrado), e também o formato e as mídias para a veiculação dos filmes de curta duração, farei posteriormente, para além desta pesquisa de linguagem,

² Entendemos como registro a gravação de espetáculos concebidos para o palco (ou para outros tipos de espaço), mas que em algum momento necessitem de uma versão audiovisual para fins diversos como inscrições em festivais, divulgação etc...

um estudo acerca das relações entre estas novas tecnologias de exibição de vídeos e a produção cultural em artes cênicas, levando em consideração a importância que estas novas mídias eletrônicas vêm representando na área da cultura, analisando particularmente o potencial que elas podem alcançar e o papel vital que podem desempenhar dentro de um processo de produção cultural, especialmente em suas etapas de divulgação, etapa de capital importância, como ressalta Avelar:

Aos poucos, a criação vai tomando forma, abrindo espaço para a definição das mensagens e serem dirigidas ao público. Entram em cena os profissionais encarregados da divulgação, com os desafios de captar a essência do trabalho e explorar, da melhor maneira possível, cada um dos canais identificados como adequados à sensibilização do público alvo. (AVELAR, 2008, p.234).

O autor destaca também o papel fundamental da internet nesta etapa, pois ela permite uma abordagem direta do público, de forma personalizada e interativa, a um custo bem mais baixo do que os praticados pelos meios de comunicação tradicionais, e cita uma grande quantidade de exemplos de grupos e artistas que obtiveram o reconhecimento do grande público, quase que instantaneamente a partir do emprego criativo de ferramentas eletrônicas.

É claro que, a forma bastante simples através da qual a internet permite o acesso e a veiculação de diferentes conteúdos, não se repete quando se pretende estabelecer contato com um público específico:

“...Um novo desafio se impôs aos produtores e gestores culturais: estabelecer conexões com seu público-alvo, a partir da localização, no imenso emaranhado da net, das pessoas interessadas em seu universo temático. Obviamente isso não é tarefa fácil. Não se trata apenas de organizar um mailing eletrônico e estabelecer um processo de comunicação unidirecional. Para que isso seja possível, há que se abrir canais para que as pessoas sensibilizadas expressem suas opiniões(...), criar grupos de discussão, realizar promoções e mobilizações e sobretudo empreender esforços para que os contatos virtuais se transportem para o plano real.” (AVELAR, 2008, p.244).

Como vemos aqui, quanto mais nos aproximamos de nosso objeto de estudo, mais nos deparamos com a complexa gama de fatores que estão envolvidos para que haja uma comunicação eficiente. Dentre as principais estratégias de divulgação pela internet podemos citar o envio de *flyers* eletrônicos, a inserção de *banners* e *“pop-ups”* em páginas da internet, a divulgação dirigida a sites especializados, a inserção de conteúdos no *Youtube* entre outros.

Acreditamos que os filmes de curta duração, feitos para os dispositivos móveis, possam se somar a essas tantas outras ferramentas, e aqui concordamos especialmente com o autor, no sentido de empreender esforços para que os contatos virtuais se tornem reais. É certamente pensando também neste desafio, que trilharemos as outras etapas do projeto.

Referências

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e Sons - A nova cultura oral*. São Paulo: Cortez Ed., 1994.

AUMONT, Jacques. "A imagem. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro." Campinas: Papyrus, 2004.

AVELAR, Rômulo. *O Averso da cena: notas sobre produção e gestão cultural*. Belo Horizonte, Duo Editorial, 2008.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999

LEVY, Pierre. A ideografia dinâmica – rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

PELLANDA, Eduardo Campos. *Comunicação móvel: das potencialidades aos usos e aplicações*. IN: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM 2008 (anais).

PELLANDA, Eduardo Campos. *Internet móvel: novas relações na cibercultura derivadas da mobilidade na comunicação*. Tese de doutorado defendida pela PUCRS, em dezembro de 2005.

VILLELA, Elisa. *Dança e Vídeo um estudo de interação de linguagens*. Dissertação de mestrado. Campinas: Unicamp, 2001.

XISTO, Pedro. *Lumes: uma antologia de haicais / de Pedro Xisto; seleção, textos e notas de Marcelo Tápia*. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2008.