

Um olhar sobre videodança em dimensões

Guilherme Barbosa Schulze

Professor adjunto - UFPB

PhD – University of Surrey

Líder do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre o Corpo Cênico - NEPCênico

Resumo: Ao considerar-se a videodança como algo diferente do registro ou da adaptação de uma coreografia previamente existente para a tela, pode-se afirmar que essa é uma arte onde a dança e o vídeo devem ser cúmplices indo além dos limites conceituais tradicionais dessas duas linguagens. A bibliografia dedicada à criação e análise de videodança é extremamente limitada sendo a teoria de Rudolf Laban um interessante referencial para sua compreensão. Consideram-se três camadas ou dimensões de análise: primária, secundária e terciária correspondendo respectivamente ao assunto ou personagem, movimento da câmera, e o resultado na tela após a edição. As relações possíveis a partir dessa sistematização podem indicar um caminho estimulante para a criação e compreensão de videodança.

Palavras-chave: videodança, Rudolf Laban, análise, criação coreográfica

A arte do vídeo conta com mais de 40 anos e, como um meio emergente em meados dos anos 1960s, era uma prática análoga altamente experimental envolvendo a gravação de imagens em fita magnética. Posicionado ao lado de outras formas de arte vanguardistas tais como o filme experimental, a performance e a arte conceitual, os temas e as abordagens de muitos dos primeiros trabalhos em vídeo desafiaram convenções sociais e eventualmente o próprio sistema político dominante. O vídeo se tornou uma das principais práticas da arte contemporânea e coreógrafos, especialmente aqueles nascidos na era da mídia, se apropriaram dessa linguagem enquanto continuavam a criar trabalhos para a cena presencial. Nesse sentido, uma dos principais referências é o trabalho de Merce Cunningham com vídeo e filme que começou em 1961 quando coreografou a pequena *Suite de Danses* para a televisão canadense.

Atualmente, inúmeros festivais e mostras têm dedicado espaço para videodanças produzidas a partir de uma imensa variedade de metodologias e sobre os mais diversos temas. Porém, a produção de material bibliográfico na área não tem acompanhado a grande quantidade de vídeos produzidos. *Videodança* é um termo genérico, utilizado para descrever uma forma artística relativamente nova, que freqüentemente realiza a fusão de tendências vanguardistas em dança com inovações em vídeo-arte, cinema e práticas televisivas. Neste artigo considera-se a videodança como um produto híbrido baseado em movimento que é concebido e/ou coreografado para ser visto em uma tela de TV, monitor ou projeção. Ao criar ou analisar uma videodança é comum recorrer-se às teorias do cinema e, eventualmente ao que existe especificamente para vídeo. No entanto, por ser um produto cujo suporte é a tela, coreógrafos e dançarinos eventualmente ficam marginalizados de parte de seus processos artísticos e de reflexão. Faz-se

necessária a expansão de recursos teóricos que, possibilitem uma aproximação com linguagens mais familiares ao universo da dança.

Ao procurar-se um caminho focalizado na análise, criação e produção de videodança a partir da interface entre dança e vídeo, propõe-se a teoria de Rudolf Laban como estruturadora do olhar e do trabalho criativo. Trabalha-se com a premissa de que é possível utilizar-se uma mesma linguagem para lidar com as complexas relações de um processo e produto híbrido por natureza, como a videodança. A Investigação de interfaces e conexões com as idéias de Laban, vem possibilitando a produção de videodanças como coreografias elaboradas nas relações entre três dimensões que serão descritas a seguir. A videodança como exercício de criação, envolvendo corpo e novas tecnologias, sob essa ótica impulsionou uma pesquisa que vem sendo desenvolvida desde 2009, no âmbito do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre o Corpo Cênico (NEPCênico) da Universidade Federal da Paraíba.

Considera-se que diferentes narrativas permeiam e conectam as diversas dimensões significantes do processo de criação e produção da videodança, senão de forma explícita, pelo menos de forma implícita. Adota-se o conceito mais aberto de narrativa apresentado por Patrice Pavis em seu Dicionário de Teatro como sendo a “maneira pela qual os fatos são relatados por um sistema, lingüístico, na maioria das vezes, ocasionalmente por uma sucessão de gestos ou imagens cênicas” (PAVIS, 1999 p 257). A ordem de sucessão de imagens é o elemento primordial desta abordagem. Uma possível narratividade na videodança pode ser analisada a partir de cada uma das dimensões abordadas aqui e de como se relacionam entre si. A videodança é compreendida como síntese de múltiplas *dimensões narrativas* de análise constituídas essencialmente pelas dimensões *primária*, *secundária* e *terciária*. A *dimensão primária* se refere ao contexto e ao corpo, além de qualquer fato visual percebido em *estado de dança*, conceito que é utilizado aqui para definir todo evento que pode ser identificado como dança. A *dimensão secundária* é percebida através dos diferentes planos utilizados através do olhar da câmera e a *terciária* através da estrutura visual criada após a captura durante a edição e pós-produção.

Cada uma das dimensões narrativas pode ser considerada individualmente, no entanto é na observação cuidadosa de como se relacionam entre si, que questões podem ser levantadas e novas configurações consideradas. As dimensões narrativas podem ser analisadas individualmente a partir dos elementos constituintes da dança como descritos por Janet Adshead (1988) e Valerie Preston-Dunlop (1998) que se dão em conexão, qualquer que seja a dança: *intérprete*¹, *movimento*, *contexto espacial* e *contexto sonoro*. O *intérprete*, em uma videodança, pode ser uma pessoa, forma, objeto, cor, ou gráfico em *movimento* dentro de um *contexto*

¹ Nas referências citadas encontra-se a palavra *performer* que é modificada neste texto para *intérprete*.

espacial e *sonoro*. Esses elementos são a base para a análise das dimensões primária, secundária e terciária.

Ao observar-se o elemento *intérprete* na dimensão narrativa *primária* trabalha-se com a noção de identificação e descrição qualitativa percebendo-se não somente informações que dizem respeito a gênero, forma, cor, etc. (no caso de pessoa) como àquelas relativas à sua origem e história. Na dimensão *secundária*, o *intérprete* será percebido apenas através dos enquadramentos e do que os diferentes planos *permitem* que o espectador observe. A dimensão *terciária* pode propor um viés mais complexo para esse intérprete que tem a possibilidade de ser transformado de infinitas maneiras. O intérprete, nessa dimensão, envolve também possíveis corpos adicionais estruturados como diversas imagens distribuídas na tela.

O elemento *movimento* pode ser percebido através dos fatores peso, tempo, espaço e fluência², principalmente ao observar-se a dimensão *primária*. Nesse caso, estão incluídas formas espaciais desenhadas pelas ações, relações no próprio corpo, e relações entre os corpos. O *movimento* pode englobar ainda, inúmeros, variados e díspares vocabulários como técnicas de dança moderna, passos de danças folclóricas, danças de salão, danças sociais, esportes, balé, frevo, jazz, capoeira, sinais das linguagens dos surdo-mudos, percussão corporal, etc. Ao abordar-se a dimensão *secundária*, o *movimento* poderá ser observado apenas através da relação espaço-tempo não sendo possível incluir o fator peso, pelo menos quando se trata da imagem pura e simples. Acredita-se na hipótese de que o *contexto sonoro* (que será tratado mais adiante) pode influenciar na percepção do fator peso nessa dimensão (abordagem que o cinema freqüentemente explora). A dimensão terciária tem a possibilidade de estruturar e transformar o movimento fundamentalmente de dois modos: na imagem capturada em si e na forma como a imagem pode deslocar-se na tela.

O *contexto espacial* será tratado de forma diferente em cada uma das *dimensões narrativas*. Distingue-se aquilo que é perceptível como sendo específico do espaço ocupado pelo *intérprete* na dimensão *primária*, percebendo-se o contexto, independentemente dos planos utilizados. Pode envolver, por exemplo, um palco, a sala de aula, um pátio de escola, a praça, entre outras possibilidades. Esse contexto engloba também o cenário, os figurinos, os objetos, e o desenho de luz (a iluminação). Na dimensão secundária percebe-se o contexto que é construído pela câmera nos enquadramentos e planos, os quais posteriormente serão estruturados pela edição na dimensão terciária.

No *contexto sonoro* observam-se os mais variados tipos de *música* e um largo espectro de material sonoro: a respiração, as mãos raspando, roçando ou batendo no corpo, no chão ou

² Ver LABAN 1976, 1978, 1990.

em algum objeto, sons produzidos em instrumentos musicais, sons emitidos pelo aparelho fonador humano, com ou sem ajuda de ferramentas, dentre outros. A dimensão *primária* conterá qualquer som produzido no ambiente onde ocorre a captura das imagens. A *secundária* considerará qualquer som percebido como originado da pessoa que opera a câmera ou do equipamento utilizado. Com esse viés a análise da dimensão *terciária* considerará tudo o que é adicionado em termos sonoros durante a edição.

Considera-se, finalmente, o *espectador* como o corpo que relaciona as diversas dimensões e realiza a síntese das narrativas possíveis em cada videodança de acordo com a mídia utilizada para sua distribuição. A dança não acontece sem um intérprete, sua biografia, sua postura física, seu “jeito” singular, seu corpo, sua personalidade, sua criatividade, suas habilidades e limitações. O corpo do *espectador* também se enquadra nessa percepção como corpo cultural.

A sistemática de análise proposta aqui é um esboço teórico que pretende ampliar o espectro de possibilidades criativas de estudantes, contribuir para o desenvolvimento de novas perspectivas para a videodança enquanto linguagem artística e para a ampliação das fronteiras criativas e educativas da dança. Aproximar a videodança, em termos teóricos, da área de dança pode propiciar produções mais consistentes com a participação ativa de dançarinos e coreógrafos em todo o processo artístico e, não apenas, em frente à câmera. A produção de videodança, como exercício de criação envolvendo corpo e novas tecnologias, sob este viés pode ainda propiciar o compartilhamento dos conhecimentos e experiências geradas com a comunidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADSHEAD, J. (ed.). *Dance Analysis: Theory and practice*. London: Dance Books, 1988.

LABAN, R. *Choreotics* London: MacDonald/Evans, 1976.

LABAN, R. *Dança Educativa Moderna*. São Paulo: Ícone, 1990.

LABAN, R. *Domínio do Movimento*. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

PAVIS, P. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PRESTON-DUNLOP, V. *Looking at Dances*. London: Verve, 1998.