

REFLEXÕES SOBRE COMPOSIÇÃO EM VIDEODANÇA: O ENCONTRO DO EDITOR COM O COREÓGRAFO

Rayssa de Oliveira Fontoura (Universidade Federal de Pelotas – UFPel)¹
Stephânia Fitaroni Batista Lengruber (Universidade Federal de Pelotas – UFPel)²
Maria Fonseca Falkembach (Universidade Federal de Pelotas – UFPel)³

RESUMO

Esta escrita diz respeito à primeira fase de uma pesquisa e tem como questão as implicações de se compreender o editor de uma videodança como coreógrafo. Nesse momento inicial, o trabalho faz uma comparação entre os elementos de composição em dança e os elementos de composição da linguagem audiovisual. O estudo é desenvolvido por metodologia que articula pesquisa da prática artística e auto-etnografia, com base em Mônica Dantas e Sylvie Fortin. Acontece através da análise de sistemas de composição, e tem como objeto o processo de criação da videodança *Endless - ou esqueci de lembrar*. Para fazer essa análise trazemos como referência os estudos de Rudolf Laban, Valerie Preston-Dunlop e Jacqueline Smith-Autard sobre movimento em dança e os estudos de Joseph V. Mascelli sobre técnicas de filmagem para pensar o audiovisual. A conclusão deste trabalho aborda a compatibilidade dos elementos de composição entre as linguagens e a importância de que, tanto o editor quanto o coreógrafo, conheçam os elementos existentes em ambas as áreas.

PALAVRAS-CHAVE

composição coreográfica; composição audiovisual; composição de cena; videodança; edição;

ABSTRACT

¹Rayssa de Oliveira Fontoura é editora e montadora de vídeo, estudante de bacharelado em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal de Pelotas (UFPel) - Bolsista de Iniciação Científica no projeto de pesquisa Produção do Corpo-Sujeito nas Práticas de Dança e integrante do Grupo Tatá - Núcleo de Dança-Teatro. Técnica em agropecuária pelo IFSUL Campus CAVG.

²Stephânia Fitaroni Batista Lengruber é artista da cena, graduanda no curso de Dança-Licenciatura pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Bolsista de Iniciação Científica CNPq no projeto de pesquisa Produção do Corpo-Sujeito nas Práticas de Dança e integrante do Grupo Tatá - Núcleo de Dança-Teatro.

³ Maria Fonseca Falkembach é artista do corpo, professora do curso de Dança - Licenciatura e da Pós-Graduação em Artes - *Latu Sensu* da UFPel. Doutora em Educação pela UFRGS, com doutorado sanduíche na Exeter University, e mestre em Teatro pela UDESC.

This writing refers to the first phase of a research, and has as a question the implications of understanding the editor of a videodance as a choreographer. In this initial moment, the work makes a comparison between the compositional elements in dance and the compositional elements of the audiovisual language. The study is developed by the methodology that articulates the research of artistic practice and self-ethnography, based on Mônica Dantas and Sylvie Fortin. It happens through the analysis of composition systems, and its object is the creation process of the *Endless - ou esqueci de lembrar* videodance. To carry out this analysis, we bring as reference the studies by Rudolf Laban, Valerie Preston-Dunlop and Jacqueline Smith-Autard on dance movement and the studies by Joseph V. Mascelli on filming techniques for thinking about the audiovisual. The conclusion of the work addresses the compatibility of the elements of this composition between the languages and the importance that both the editor and the choreographer know the elements existing in both areas.

KEYWORDS

choreographic composition; audiovisual composition; scene composition; videodance; editing;

Em 2020, com o isolamento social e a mobilização remota, em virtude da prevenção da pandemia de Covid-19, a videodança veio a se tornar uma das principais formas de criação de artistas do corpo. Pensando nesse contexto altamente digital que foi estabelecido no último ano, no qual quase tudo acontece através das telas, se faz urgente olhar com atenção para as práticas artísticas que moram no ciberespaço, para compreender os saberes operacionais implicados nesses fazeres.

A videodança é uma linguagem híbrida resultante da integração da dança e do cinema, portanto, ela nasce do casamento entre essas duas linguagens artísticas: a dança, composta pelo corpo que dança, seus movimentos, o espaço cênico no qual se insere, pela poesia contida nos gestos e na expressividade do corpo; e o cinema, composto pelo vídeo e a câmera, a arte do imaginário, da fantasia, da ilusão, capaz de capturar e alterar imagens e reconstruir a realidade. A composição híbrida e unificada entre as duas linguagens é responsável por criar as ferramentas necessárias para a composição da videodança (THEOTONIO, 2018, p.17).

O grupo Tatá foi um desses coletivos que imergiram nas práticas audiovisuais para se colocar em resistência, para continuar sendo espaço de criação e investigação de movimentos, relações e discursos em artes cênicas. É esse o coletivo no qual, nós,

Stephânia e Rayssa, nos inserimos como editoras e/ou intérpretes-criadoras e através dele investigamos práticas de Dança e Audiovisual.

Em 27 de novembro do ano passado, o Núcleo de Dança-Teatro, Tatá, estreou sua primeira videodança: *Endless - ou esqueci de lembrar* (GRUPO TATA, 2020), que contou com quinze participantes, em sete estados e dez cidades diferentes. Essa obra nasce da necessidade e do desafio do grupo em manter espaços de afetividade e criação coletiva, é a síntese do trabalho realizado ao longo do ano, de ensaios através de videoconferências, e explorações de movimentos individuais.

Trabalhamos com uma metodologia que articula pesquisa da prática artística e auto-etnografia. A pesquisadora Mônica Dantas (2016) diz que esse método possibilita uma investigação que se realiza em terrenos de prática artística para explicitar os saberes operacionais implícitos à produção de uma obra. Sylvie Fortin (2009) vai dizer também, que esse método se desenvolve através de anotações descritivas e analíticas, podendo ser realizado não só pelo próprio criador da obra, mas por um outro artista que se coloca como pesquisador e considera também as suas reações somáticas como um tipo de dado.

Nossa pesquisa acontece através da análise de sistemas de composição e tem como objeto, o processo de criação da videodança *Endless - ou esqueci de lembrar*. No decurso da análise, trabalhamos em diálogo, com questões e respostas de uma e de outra artista-pesquisadora. Decidimos manter esse formato e espaço de conversa nesta escrita, por isso, no decorrer do texto pode ser encontrado o termo POV seguido do nome de quem está falando. POV significa *Point of View*, ponto de vista em tradução livre, sigla usada em alguns tipos de literatura ficcional para indicar quem está contando a história.

POV - Stephânia Lengruher

Venho desse lugar das artes miscigenadas, híbridas e intercaladas, onde linguagens bebem umas das outras e fronteiras não existem. Em *Endless - ou esqueci de lembrar*, atuei como intérprete e também como montadora/editora, formalmente sou da área da Dança, mas gosto de estar no ponto de todas as congruências do corpo com a arte. A questão que essa escrita aborda, surge de uma inquietação de uma colega da equipe de edição. Aquilo que gerou estranhamento para Rayssa, era para mim algo comum nas práticas artísticas. A videodança não é apenas o vídeo de uma dança, é um encontro de linguagens. É importante falar disso para entender os modos de pensar

videodança que serão abordados aqui, onde os papéis desempenhados no trabalho não tem pesos de importância diferentes, todos eles estão compondo dança.

POV - Rayssa Fontoura

Receber o convite para editar uma videodança foi uma surpresa, era uma forma de edição com a qual nunca tinha trabalhado antes. Sempre admirei muito as videodanças, os videoclipes e tudo que envolve essa relação entre dança, teatro, vídeo e música. Ao entrar nesse projeto, que já estava em sua parte final, apenas com poucas imagens para ainda serem gravadas e a montagem delas já começada, fui compreendendo que o meu papel como montadora/editora nesse tipo de trabalho é importante de uma forma diferente.

Quando chegamos aos créditos, um dos editores que trabalhou comigo, colocou nossos nomes logo após os das pessoas que idealizaram/dirigiram o vídeo e não ao fim da lista, como acontece em qualquer outra obra audiovisual. Aquilo me causou um estranhamento e questionei o porquê. A resposta veio da Stéphânia, outra editora no grupo e co-autora desta escrita. Ela disse que “em uma videodança quem edita é tão coreógrafo e realizador quanto quem cria o espetáculo de dança”. Foi assim que eu realmente percebi: o que eu estava fazendo não era só uma operação da área audiovisual, estava também compondo dança.

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 SOUZA, 2008, p. 7)

Nesse tipo de obra, o editor parece participar não só da parte técnica, mas muito mais da parte artística. Isso me lembrou que o cinema é conhecido como “sétima arte” por ser a junção de todas as outras artes e que eu nunca tinha realmente entendido essa definição até participar desse projeto. A palavra cinema é originada do grego kinema “movimento”, é essa arte do colocar as imagens em movimento.

Após esse projeto passei a pensar o cinema de forma completamente diferente. Por exemplo, nesse semestre, estamos escrevendo um curta para o componente curricular de documentário, nele falaremos sobre um espetáculo de dança do grupo Tatá. Ao reunir o grupo que irá produzir esse projeto comigo, discutimos as formas para a execução, e veio a ideia de não fazermos aqueles documentários com uma câmera parada em frente a uma pessoa que está sendo entrevistada. Decidimos elaborar imagens

sempre em movimento para alinhar a ideia de cinema, ou kinema, e a dança, que é uma arte do corpo em movimento.

Não é atoa que os primeiros filmes gravados na história tiveram muita presença de dança. Temos como exemplo, a adaptação de *Serpentine Dance*, para o filme *Annabelle's Butterfly Dance*⁴ de Edison Studios, um dos primeiros filmes coloridos, evidência de que a dança contribuiu muito para a história da sétima arte.

Serpentine Dance, foi um espetáculo de dança, no qual Loïe Fuller⁵ aparecia no palco fazendo movimentos circulares e em espiral com seu corpo, vestida por um tecido branco longo, enquanto vários projetores elétricos de luz modulada e filtros coloridos estavam voltados para ela. Na época isso não era comum, então a plateia ficou estonteada. Essa apresentação bebeu muito do cinema que estava emergindo na época, isso nos leva a pensar que não foi só a dança que fez suas contribuições, e sim que historicamente, existe uma relação de mutualismo entre essas linguagens. Não obstante, a videodança é mais do que a simples junção entre vídeo e dança, é uma arte híbrida, pois a soma dessas duas artes fez surgir uma nova, com especificidades e técnicas próprias dela. Se a videodança não é só um vídeo onde pessoas dançam, o que é uma videodança?

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. (SANTANA, 2006, p.6)

Identifico que na edição da videodança *Endless*, pensei e me preocupei, muito mais do que em outros processos, com a fluidez das transições e dos movimentos de todas as cenas que escolhi, para que ficassem em equilíbrio. Propus manipulações de tempo, desacelerando e acelerando algumas vezes, para fazer com que o movimento de todos e todas ficassem fluidos e as transições entre eles não acontecessem de forma brusca. Diversas vezes, eu tive também que deslocar as imagens para fazer uma composição melhor dos quadros, já que a maioria dos intérpretes-criadores estavam fazendo vídeos pela primeira vez, não sabiam qual era o melhor enquadramento e composição para seus vídeos.

⁴*Annabelle's Butterfly Dance* é um filme mudo estadunidense de curta metragem, lançado em 1894, dirigido e produzido por William K.L. Dickson para o Edison Studios.

⁵ Loïe Fuller foi uma atriz e bailarina norte-americana, pioneira das técnicas tanto da dança moderna quanto da iluminação teatral. É a inventora da *Serpentine Dance* (ALBRIGHT, 2007).

POV - Stephânia Lengruher

Estamos discutindo sobre uma hibridização de linguagens que acaba por produzir uma nova, e percebemos que tudo isso que falamos é sobre movimento. A ação realizada por um corpo, as imagens dessa ação, a câmera capturando a imagem, ou o trajeto do olhar espectador: são diferentes modos de materializar o movimento. Estamos discutindo sobre e como compor com esse material de movimento. É por isso que passamos a sentir que a edição faz parte da composição de uma videodança em um nível de coreografia.

Ao editar, propomos manipulações em importantes elementos estruturais de uma coreografia, como por exemplo o tempo, o espaço, a dinâmica, etc. Recortar e ajustar o enquadramento transforma a composição de *linhas, massas e formas*; deslocar a imagem do quadro pode modificar o movimento de uma câmera. Assim, começamos a pesquisar sobre os elementos de composição em cinema e em dança, para analisar *Endless*, e encontrar subsídios para nossa discussão sobre composição em videodança. Esse processo iniciou após a obra já estar pronta, durante nossas primeiras conversas sobre os elementos de composição em dança sistematizados na estrela labaniana (PRESTON-DUNLOP, 1998), Rayssa sentiu que existia muita semelhança entre eles e os elementos descritos por Mascelli (1965).

Geralmente, no cinema esses elementos são pensados na pré-produção/produção da obra, um momento anterior à edição. Em *Endless*, os artistas tiveram a liberdade de filmar seus próprios corpos da forma que entendiam que fosse a melhor, sem limites de quantidade de vídeos, cenários ou quadros e sem uma definição de como compor a imagem de suas cenas. Se os elementos da composição do vídeo foram pensados após as imagens já estarem prontas, então esse processo aconteceu durante a edição.

POV - Rayssa Fontoura

Segundo o autor Joseph Mascelli (1965), em uma tradução livre do inglês para o português feita por nós, alguns dos elementos usados para pensar a composição no cinema são *linhas, formas, movimentos e massas*. As *linhas* podem ser o contorno de objetos ou pessoas em cena (retas, curvas, horizontais, verticais...); elas podem também ser linhas imaginárias formadas pelo trajeto do olho espectador seguindo o movimento de um objeto, por exemplo. *Formas*, podem ser tanto o formato de objetos na cena, quanto ser a forma feita pelo trajeto do olho na tela. Os *movimentos* são constituídos por

estéticas e poéticas que visam produzir determinadas sensações no espectador através de conotações pictóricas e emocionais. E as *massas* seriam o peso pictórico de um objeto, uma área, uma figura ou um grupo feito de qualquer um ou todos esses. *Massas* podem ser tanto unidades individuais, como uma montanha ou um grande corpo, quanto podem ser um agrupamento de várias pessoas ou objetos dentro da cena compondo uma única unidade no espaço.

POV - Stephânia Lengruber

O elemento *movimentos* nos desperta muito interesse, pois dos quatro principais, ele é o único que trata mais detalhadamente das sensações que a composição das cenas e imagens pode causar no espectador. Os *movimentos* se referem a como se movem objetos, personagens ou imagens na tela e que efeitos esse mover pode produzir no observador daquela cena.

Mascelli apresenta alguns exemplos para explicar como ele entende esse elemento. O movimento da esquerda para a direita é fácil de seguir, mais natural, mais suave, pois a forma de leitura ocidental nos treinou dessa forma, deslizar os olhos nesse vetor exige pouco ou nenhum esforço. O movimento da direita para a esquerda é mais forte, porque é "contra a corrente", vemos seu uso em cenas onde uma existe oposição de ideias mais fortes e dramáticas sendo retratada. Movimentos verticais ascendentes comumente vão sugerir aspiração, exaltação, crescimento, liberdade de peso, leveza, etc. Por outro lado, um movimento vertical descendente vai sugerir peso, perigo, tensão, desmonte, etc;

Esses são alguns dos movimentos possíveis que foram descritos por Joseph Mascelli (1965), contudo podemos lembrar de muitos outros usados para construir um trabalho potente em sensações. Ao pensar sobre esse elemento, me recordo muito de cenas cinematográficas onde tem perigo ou fuga, e a imagem retratando isso é trêmula, mostrando que existe ali uma situação que está fora do controle. Dessa forma, podemos relacionar os *movimentos* ao elemento *dinâmica* presente na estrela labaniana (PRESTON DUNLOP, 1998), porque ambos abordam qualidade de movimento.

No elemento *movimentos* de Mascelli (1965) existe a ideia de que no cinema, através das sensações geradas no público, a composição cria significados, na videodança *Endless - ou esqueci de lembrar* isso pode estar presente de que formas?

POV - Rayssa Fontoura

Na ideia de que a composição cria significados, vou trazer alguns exemplos do processo de edição da videodança *Endless* que me fizeram pensar no meu papel como compositora/coreógrafa. Na cena entre 1'37'' até 1'44'', eu quis usar um trecho em que uma intérprete-criadora olha para cima. A escolha desse movimento/imagem se deu, porque nesse momento da música, podemos ouvir sons que lembram "discos voadores", tive a intenção de trazer a ideia de que ela (a intérprete) estava olhando para eles. Percebo com isso, que fazendo a edição, eu estava compondo e criando significados para o/a espectador/a.

Durante as cenas iniciais de *Endless*, a partir de 33'' até 1'45'', consigo identificar a presença da composição com o elemento massas, proposto por Mascelli (1965). Nessas imagens, os intérpretes-criadores estão em *close up* ou plano detalhe⁶ de seus corpos, atraindo o olho do espectador. Há a percepção de "peso da massa" pelo corpo que preenche a tela. No trecho entre 51'' até 1'12'', a massa presente na tela é realçada ainda mais pela iluminação do Sol.



Imagem 1: Corpo em *close* e corpo pequeno em espaço grande.. Fonte: *Endless - ou esqueci de lembrar*.

⁶*Close up* é uma expressão em inglês, bastante usada no ramo da fotografia e gravação de vídeos e significa um plano onde a câmera está muito perto da pessoa ou objeto em questão. Plano Detalhe é um plano que mostra apenas um detalhe ocupando todo o quadro, por exemplo mãos, olhos, etc.

Em contraste com o peso da massa dos corpos em close, estão as imagens dos corpos pequenos em espaços muito grandes. O tema da obra *Endless* é a nossa relação como ser humano, com a ideia de infinito. A maneira de compor com essas massas produz diferentes sensações de infinito. Quando o corpo está pequeno, há a sensação do infinito externo, quando a massa do corpo preenche toda a tela, temos a sensação do



infinito interno.

Paralelismo de linhas horizontais, imagens da videodança *Endless* (GRUPO TATA, 2020).

Na cena de 3'36'' até 3'47'', usamos o paralelismo de linhas horizontais para fazer a transição de uma cena para outra. A postura corporal de umas das intérpretes, que enfatiza a linha horizontal das dunas de areia, surge em imagem fundida com o braço de outra intérprete, que também segue as linhas do horizonte, das ondas do mar e da montanha.

Fica evidente que existe grande compatibilidade dos elementos de composição entre as linguagens e que é muito importante que em uma videodança, tanto o editor quanto o coreógrafo, conheçam os elementos existentes em ambas as áreas. Ainda há muito a se fazer em nossa pesquisa, pois os quatro elementos da composição cinematográfica, até então abordados, possuem inúmeras outras camadas de modos de fazer e pensar, operar com a matéria, assim como os elementos que sistematizam a composição em dança. Esta pesquisa segue. Neste momento, estamos identificando

elementos de composição em dança presentes em *Endless* e pretendemos mapear as relações de composição na obra.

REFERÊNCIAS CITADAS

ALBRIGHT, Ann Cooper. **Traces of Light**: absence and presence in the work of Loie Fuller. Middletown: Wesleyan University Press, 2007

DANTAS, M.F. Ancoradas no Corpo, Ancoradas na Experiência: Etnografia, Autoetnografia e Estudos em Dança. **Urdimento**: Revista de Estudos em Artes Cênicas, Porto Alegre, v. 2, n. 27, p. 169-183, 2016. Acesso em: 23 de Abr. de 2021. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/8731>

FALKEMBACH, Maria Fonseca. PRODUÇÃO DO CORPO-SUJEITO NAS PRÁTICAS DE DANÇA. In: PAULA GARCIA LIMA et al. **CATÁLOGO DA PESQUISA 2018**: I Seminário de Pesquisa do Centro de Artes – UFPEL. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2018. Acesso em: 28 de Jul. de 2021. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/spca/anais/>.

FORTIN, S. Trad. MELLO, H. Contribuições Possíveis da Etnografia e da Auto-etnografia para a Pesquisa na Prática Artística. **Revista Cena**, Porto Alegre, n. 7, p. 77-88, 2009. Acesso em: 23 de Abr. de 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/11961>

GRUPO TATA. **Endless - ou esqueci de lembrar**. Brasil: Tatá - Núcleo de Dança-Teatro, 27 nov. 2020. Acesso em: 23 de Abr. de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/SH7zwXOFSBo>

LABAN, Rudolf. **Choreutics**. Macdonald and Evans. 1966.

MASCELLI, Joseph V. **The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques**. Los Angeles, Estados Unidos: Silman-James Press, 1965.

PRESTON-DUNLOP, Valerie. **Looking at dance: a choreological perspective on choreography**. London: Verve, 1998.

SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital (edição trilingue) In: **Dança em foco. Dança e Tecnologia**. Org.: P. Caldas, L.Brum. RJ: Inst. Telemar. 2006. Vol.1 pp-29-37 ISBN 85-99247-06-9. Acesso em: 5 de Maio de 2021 Disponível em: http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/wp-content/uploads/2013/04/DancaFoco_Santana-I.pdf

SOUZA, Isabel Carvalho de. Especificidades da videodança: o hibridismo, experiência tecnéstica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros. 2008. **Revista UniBH**. Acesso em: 2 maio 2021. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/ecom/article/view/504>

THEOTONIO, Diogo Angeli. **Dramaturgia virtual**: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da videodança. 2018. 1 recurso online (164 p.). Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Acesso em: 2 de Maio de 2021. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/333405>