

EXPERIMENTAÇÕES EM VIDEODANÇA: A INFLUÊNCIA DO AUDIOVISUAL NA VISUALIDADE DA DANÇA

Anibal Lopes Guedes[1]
Fernando Franciosi Scariot[2]
Alexandra Gonçalves Dias[3]

Resumo: O artigo visa desenvolver experimentações em videodança. A videdoança constitui-se a partir de um campo de intersecção entre a dança e o audiovisual. Desse modo, o trabalho visa conceber, criar e produzir três videodanças a partir de uma mesma coreografia tendo como embasamento Spanghero (2003). A ideia é explorar as diversas visualidades da dança e sua relação com a câmera. A pesquisa é de caráter exploratório e envolve uma pesquisa em arte, pois as videodanças foram produzidas pelos pesquisadores que desenvolvem uma discussão no final sobre as produções. Como resultados, destaca-se: o audiovisual influencia na visualidade da dança; os processos de criação do coreógrafo e do cineasta são diferentes; os recursos audiovisuais proporcionam novos olhares para a visualidade da dança.

Palavras-chave: Videodança. Dança. Audiovisual.

VIDEODANCE EXPERIMENTS: THE INFLUENCE OF THE AUDIOVISUAL ON THE VISUALITY OF DANCE

Abstract: The paper aims to develop experiments in videodance. Videodance is constituted from a field of intersection between dance and audiovisual. Thus, the study aims to conceive, create and produce three videodances from the same choreography, having Spanghero (2003) as main reference. The research is exploratory in nature and involves a research in art, as the videodances were produced by the researchers who develop a discussion at the end about the productions. As results stands out: the audiovisual influences the visuality of the dance; the creation processes of the choreographer and of the filmmaker are different; the audiovisual resources provide new perspectives on the visuality of dance.

Keywords: Videodance. Dance. Audiovisual.

1 Acadêmico do Curso de Especialização em Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (2001), mestrado em Ciência da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2004) e doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Unisinos (2017). Possui Especialização no Ensino de Artes pela UNINTER (2019) e cursa pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Unisinos. Professor da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). Trabalha com informática e arte educação. anibalguedes@gmail.com / https://orcid.org/0000-0003-3170-0854.
2 Acadêmico do Curso de Especialização em Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Possui graduação em Educação Física pela Universidade de Passo Fundo (2013). Professor de dança na Attos Studio de Dança e Duo Dança – Centro de Movimento. fernandofranciosi@hotmail.com / https://orcid.org/0000-0001-7180-8777.
3 Orientadora do Curso de Especialização em Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Possui graduação em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1999), mestrado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2009) e doutorado em PhD in Dance pela University of Roehampton, Londres, Inglaterra (2020). Professora da Universidade Federal de Pelotas. Trabalha com arte e dança. xandadias@yahoo.com / https://orcid.org/0000-0001-5483-9635.

1 Introdução

Na atualidade, as Artes assumem características plurais e híbridas, fazendo com que as barreiras entre as linguagens sejam “misturadas”, “borradas” e “expandidas”. Isso em grande parte, pelos avanços tecnológicos, que são responsáveis por estas contaminações e transformações (POISSANT; 2003; TAVARES, SILVA, VIEIRA, 2018; AIRES, 2018; TAVARES, 2019; ANGELI, 2020).

Nesse cenário intermidiático e híbrido, a dança também é contaminada pelas tecnologias, fazendo com que o "corpo" e o "movimento" sejam carregados para um lugar de expressão, que faz uso da virtualidade, do ciberespaço, das telas e das redes, sendo transformada por este meio digital e transitando e trafegando neste espaço digital (WOLFF, 2013; BALDI, SANTOS, 2018; WOSNIAK, 2019; ANGELI, 2020).

Desse modo, percebe-se que as Artes estão cada vez mais imbricadas às Tecnologias Digitais (TD). Neste sentido, o objeto de estudo dos pesquisadores é trabalhar a dança e o movimento na perspectiva da videodança, visto que é um cenário de experimentação artística que permite remodelar a realidade a partir de elementos cinematográficos e audiovisuais.

Poissant (2003) explica que a área de Artes num contexto midiático permite explorar a sensorialidade, a criação de novos meios de produção de interatividade e a questionar os papéis do “criador” e do “espectador”, pois são agentes que se modificam dependendo do contexto no qual estão inseridos.

> Através deste novo formato da dança – imagem em movimento + tecnologia digital –, o espectador, agora denominado ‘usuário’, pode usufruir um maior contato com as obras, uma maior interatividade, consolidando a ideia de ‘obra aberta’ ou mais participativa. (ECO, 1969 *apud* WOSNIAK, 2019, p. 08).

Diante disso, a escolha pela temática de pesquisa justifica-se pela curiosidade dos pesquisadores em compreender como a manipulação do movimento e o direcionamento do olhar através da produção de uma dramaturgia virtual - termo cunhado por Angeli (2019, 2020) ao se referir a videodança, contribuem para o desenvolvimento de novas dinâmicas envolvendo a dança, o corpo, o audiovisual e o cinema.

Junto a isso, a paixão pela dança e pelo audiovisual. Desse modo, a videodança representa neste trabalho o meio de intersecção entre estas duas áreas que se hibridizam. Afinal, arte é paixão, dedicação, criação e invenção, é um fazer eterno, que promove ideias, *links* e permite sua reflexão, citando Cattani (2002).

O trabalho se justifica ainda, pelo fato dos pesquisadores desejarem realizar uma pesquisa em arte a partir de uma produção de três perspectivas de videodança de Spanghero (2003) - dança como registro, dança como adaptação e *screen choreography* -, de forma a discutir os processos de criação nesta arte, bem como, a experimentação deste tipo de arte pelos pesquisadores.

Assim, o nosso problema de pesquisa é verificar se/como o audiovisual influencia nas diferentes percepções de uma dança, enquanto registro, adaptação e *screen choreography*?

Tendo como base essa hipótese central, surgem as seguintes derivações: como criamos uma videodança; como um coreógrafo e um cineasta desenvolvem um processo de criação de videodança; quais os aspectos e os recursos mais relevantes do audiovisual que podem fornecer subsídios para a videodança.

A partir do problema central e de suas derivações, o objetivo do trabalho é o de conceber, criar e produzir três videodanças dentro da perspectiva de Spanghero (2003), a fim de experimentar este tipo de arte que envolve dança e audiovisual.

Como objetivos específicos pensados a partir do objetivo principal, citam-se: definir um tema gerador (de forma a identificar o estilo, o gênero, ou seja, a proposta de dança) para a videodança tendo como subsídios os experimentos de outros artistas como Wolff (2013), Aires (2018), Kircher (2019), Angeli (2019, 2020); compreender as possibilidades tecnológicas no processo de criação artística da videodança; experimentar e desenvolver a linguagem audiovisual de forma a produzir três videodanças; analisar como o audiovisual influencia na percepção da dança.

Enfim, o artigo encontra-se estruturado em seções. A seção dois apresenta a fundamentação teórica que dá subsídios a pesquisa proposta. A seção três contempla o percurso metodológico percorrido pelos pesquisadores. A seção quatro tece considerações acerca das experimentações com videodança a partir da

perspectiva de Spanghero (2003). A seção cinco apresenta as considerações finais do trabalho, findando com os referenciais que subsidiam o trabalho de pesquisa.

2 Fundamentação Teórica

As Artes têm se aproximado e se relacionado com as TD, que são vistas por Santaella (2003), Tavares, Silva, Vieira (2018) e Tavares (2019) enquanto possibilidades de transformação do trabalho artístico, visto que representam extensões do próprio ser humano.

Nesse sentido, a dança enquanto arte cinética tem se aproximado cada vez mais dentro do contexto da visualidade. Tavares (2019) explica que a dança,

> [...] sempre esteve em contato com a tecnologia do seu tempo e isso possibilitou um desdobramento do entendimento da dança e de sua visualidade, que agora, além de acontecer a partir do corpo, acontece com o auxílio de *softwares*, câmeras, realidade virtual entre outras possibilidades. (TAVARES, 2019, p. 09, nosso grifo).

Assim, nesta seção procuramos elucidar, na sequência, os principais referenciais sobre videodança que delineiam este trabalho. Para iniciar esta trajetória, evidenciamos o referencial teórico.

2.1 Referencial Teórico

A temática da presente pesquisa envolve basicamente a concepção de uma videodança a partir das três concepções preconizadas por Spanghero (2003). Nesse sentido, os pesquisadores realizaram buscas e pesquisas em materiais bibliográficos: na Biblioteca de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e na base de dados do *Google Acadêmico*.

Os procedimentos desenvolvidos durante essa primeira fase da pesquisa compreenderam:

1. Definição das fontes de consulta (CAPES, *Google Acadêmico*, Anais de Evento, Revistas) e das palavras-chave: Videodança e Audiovisual (de forma combinada).

2. Busca nas bases de dados relacionadas às fontes de consulta citadas no item 1, no período de fevereiro até final de março de 2021. Entre os materiais estão teses e dissertações, artigos científicos extraídos de periódicos e anais de eventos, conforme as palavras-chaves identificadas no item 1;

3. Exame do material encontrado e definição de filtros (publicações no Brasil e no idioma português, no período de 2017 até 2021);

4. Análise do resultado obtido envolve 14 produções que discutem sobre a problemática investigativa.

A metodologia empregada neste primeiro momento foi exploratória. Entre os materiais encontrados, percebe-se que as maiores concentrações estão em dissertações de mestrado na área artística (5 ocorrências, representando 35,71%), seguido de trabalhos apresentados em anais de eventos (5 ocorrências, representando 35,71%). Na sequência aparecem dois trabalhos em periódicos ou revistas da área artística, seguida por dois trabalhos descritos em teses de doutoramento na área artística (isso representa 14,29% cada).

Tendo como base cada material encontrado na fase exploratória, os pesquisadores resolveram analisar as palavras-chave de forma a categorizá-las em uma nuvem de palavras. Desse modo, o Mapa 1 sintetiza as principais palavras-chave que foram sintetizadas pelos pesquisadores.



MAPA 1 – Nuvem de palavras gerada a partir da junção de palavras-chave. Fonte: Os Autores (2021).

Pelo Mapa 1 é possível perceber que a palavra central ou em destaque é "Videodança", tema recorrente em todos os trabalhos consultados. Outras palavras em destaque são "Dança" e "Corpo" que sintetizam a relação entre a videodança e os movimentos cinestésicos de forma a produzi-la.

Outras palavras também evidenciadas são "Tecnologias Digitais", "Audiovisual", "Artes Visuais" e "Cinema". Essas palavras sintetizam as questões de produção de videodanças em nível técnico e estético.

Palavras como "Visualidade","Intermidialidade" e "Hibridismo" estão de forma periférica nas palavras-chave dos materiais encontrados na fase exploratória. Consultando os materiais percebe-se que estas palavras são empregadas para designar o contexto histórico-cultural pelo qual passou a videodança, acentuada pelas TD, bem como discorrem a respeito da mistura entre diferentes mídias e visualidades.

Quanto a questão metodológica, os estudos experimentais merecem destaque, pois aparecem em pelo menos 10 materiais, seguido pelos estudos argumentativos (encontrados em pelo menos 3 materiais), qualitativos (encontrados em pelo menos 2 materiais), findando pelos estudos históricos, cartográficos, autobiográficos e bibliográficos (indicando em pelo menos 1 material).

Inferimos, com isso, que os estudos experimentais que se baseiam em alguma prática subsidiam de forma concentrada os trabalhos com a videodança. Desse modo, nosso trabalho também tem o caráter experimental, pois foca na concepção, criação de videodanças no formato audiovisual. O trabalho também tem um caráter bibliográfico, pois há a necessidade de consulta de videodanças produzidas de forma a analisar suas particularidades técnicas.

2.2 Videodança

Wolff (2013) e Baldi e Santos (2018) embasados em Barbosa (2016) explicam que Loïe Fuller, ao apresentar sua obra *Serpentines Dances* (1891), inovou ao utilizar a tecnologia como elemento estético e não apenas enquanto ferramenta. “Desse trabalho em parceria com os irmãos Lumière, surgem as especulações

acerca do pioneirismo na linguagem da videodança, embora o vídeo tenha se desenvolvido apenas em torno de meio século depois." (TAVARES, 2019, p. 23).

Assim, somente na segunda metade do século XX, as relações entre o corpo e as tecnologias digitais tiveram seu início com obras de artistas como Maya Deren e Merce Cunningham (TAVARES, SILVA, VIEIRA, 2018; KIRCHER, 2019; GIANORDOLI, 2019; GRAÇA, 2019; TAVARES, 2019).

Wolff (2013), Tavares, Silva e Vieira (2018), Tavares (2019) e Gainordoli (2019) referem-se a Merce Cunningham como um coreógrafo precursor que percebeu as possibilidades de diálogo entre as TD e a dança em sua companhia. A linguagem da videodança aparece em 1970, tendo um caráter de registro artístico-coreográfico. Tavares (2019) explica que a videodança está longe de ser considerada apenas como um registro artístico-coreográfico, mas sim, uma forma de experimentação entre a dança e o vídeo tendo suas raízes no cinema.

No Brasil, Wolff (2013), Bastos (2018) e Kircher (2019), explicam que, Analivia Cordeiro é considerada a precursora da videodança, desenvolvendo o seu trabalho com dança a partir de recursos computacionais.

> A tecnologia avançava e possibilitava o acesso aos recursos necessários ao vídeo; artistas buscavam suportes diferentes para as novas linguagens e também havia a ideologia libertária desta década que contribuiu para uma fase de experimentação através da *body art, happenings* e *performances*. (BASTOS, 2018, p. 08, grifos da autora).

]

Mas, como podemos conceituar a videodanca? De acordo com *New Media Dictionary*, a videodança é "o trabalho com o vídeo que combina a dança, registros eletrônicos de imagens, imagens produzidas digitalmente em computador e sons produzindo em computadores." (POISSANT *et. al.*, 2001, p. 42, tradução nossa).

Contemporaneamente, a videodança pode ser conceituada como um espaço de criação e produção de experiências estéticas (BASTOS, 2018; GRAÇA, 2019), sendo "[...] o resultado de um encontro não marcado entre a câmera e o corpo, que se estabeleceu desde a invenção da sétima arte, o cinema." (ANGELI, 2020, p. 21).

A videodança enquanto produto da arte contemporânea apresenta-se como linguagem híbrida na qual o vídeo e a dança dialogam. O ato de filmar a dança a partir da tela do vídeo, implica em adaptações de um meio para o outro, e isso

possibilita ao artista produzir conteúdo em inúmeras situações e lugares (TAVARES, 2019). A videodança ainda pode ser compreendida como "Um híbrido de dança e vídeo que se mostra como um dos pontos de convergência da dança na cultura digital" (SANTANA, 2006, p.34).

Spanghero (2003) categoriza a videodança em três estilos práticos:

• Dança registro para estúdio ou palco – envolve a gravação da coreografia em si, registrada com uma ou mais câmeras sem muitas modificações de planos e entre planos;

• Adaptação de uma coreografia preexistente para outro meio ou ambiente – a coreografia após sua captura é alterada pelo ambiente computadorizado;

• *Screen choreography* – danças criadas para a projeção em tela. "Esta prática implica a passagem da dança de um suporte para outro, como nos demais casos, mas concebida como um processo carregado de transformações que constroem novos conceitos." (SPANGHERO, 2003, p. 37-38).

Kircher (2019) enfatiza que a videodança não é apenas um registro para estúdio ou palco,

> Segundo as definições sobre esta arte que une dança e vídeo, na videodança o ato criativo deve ser pensado em conjunto pelo coreógrafo e *videomaker* para construir a sua poética. A criação de uma videodança não é um simples registro de uma coreografia seguida de uma edição. Na videodança, coreógrafo e *videomaker* elaboram em conjunto procedimentos e pensamentos sobre esse fazer. (KIRCHER, 2019, p. 10-11, nosso grifo).

Percebe-se, com isso, o encontro híbrido entre duas artes, dança e vídeo, constituindo a videodança, que é uma arte hibridizada, ponte que conecta estas duas artes. Nesse sentido, a comunicóloga e semiologista, Santaella (2003) afirma que as artes representam este hibridismo. Desse modo, a palavra híbrida pode ser compreendida como "[...] linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada" (SANTAELLA, 2003, p. 135).

Aires (2018) usa o termo corpoviral para designar o fenômeno híbrido de concepção de uma videodança. Já Angeli (2019, 2020) propõe o termo dramaturgia virtual ao invés de videodança, tendo como premissas seus estudos sobre o tema. O



autor indica que a dramaturgia virtual engloba a relação entre a câmera e o movimento e o processo de edição de imagens.

> O emprego da dramaturgia nas obras artísticas pode ocorrer de duas maneiras: pelo dramaturgo antes da concepção da obra, nomeada como dramaturgia de conceito; ou mesmo no decorrer da obra, durante o processo de montagem, através do material colhido pelos artistas (textos, movimentações, ideias, objetos etc.), chamada de dramaturgia de processo. (ANGELI, 2020, p. 152).

Para fins deste trabalho utilizaremos a concepção de Angeli (2019, 2020) de forma a proceder nossas análises sobre os processos de concepção e desenvolvimento de videodanças, que será explorado na seção 4.

3 Percurso Metodológico

Fortin e Gosselin (2014) postulam de forma ampla que a pesquisa nas artes é uma forma para que se possa abordar artistas, processos e produtos gerados por eles.

> A pesquisa nas artes pode incluir pesquisas sobre as artes (por exemplo, a compreensão das músicas para dançar do século XVIII), pesquisas para as artes (por exemplo, a compreensão do impacto dos dispositivos eletrônicos entre dançarinos e iluminação), pesquisas em artes (por exemplo, a compreensão do conhecimento incorporado de um coreógrafo ou artista). [...]
> Esta última categoria é a mais controversa, pois ela mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte. (FORTIN; GOSSELIN, 2014, p. 1).

Neste sentido, nossa perspectiva é uma pesquisa em arte.

> A pesquisa em arte se situa no contexto de uma prática pessoal, é conduzida e realizada pelo artista a partir do processo de instauração da obra, articulando num mesmo processo a produção de uma obra ou situação artística e uma forma de saber sobre esta produção que interage com a obra. (DANTAS, 2016, p. 170).

Desse modo, nosso paradigma é pós-positivista, pois a fruição artística em videodança parte da "[..] existência de múltiplas construções da realidade segundo os pontos de vista dos pesquisadores." (FORTIN; GOSSELIN, 2014, p. 3). Isso reflete na Poiética Artística. A Poiética Artística para nós é encarada de forma aberta, sem um foco definido, concentrando-se em torno de hipótese(s) e objetivo(s) que é(são) revisto(s) de forma contínua.

Assim sendo, nossas pistas de investigação iniciais, citando aqui Aires (2018), envolvem compreender o processo compositivo tanto em nível coreográfico quanto visual. Acrescentamos aí, a criação de sensações e as sensibilidades em relação ao que se faz, de acordo com Aires (2018) e Wosniak (2019), a partir do momento em que se considera a questão de que um bailarino faz parte do processo de criação de uma dança.

Uma próxima pista, talvez, seja considerar o processo criativo em videodança a partir de duas dimensões propostas por Tavares (2019):

• Dimensão Técnica – que tem por objetivo tratar de partes procedimentais da videodança. Nessa dimensão a preocupação se dá com a forma, o meio o ambiente onde as cenas serão produzidas, os planos, os cortes, entre outros elementos;

• Dimensão Estética – está conectada de forma íntima a dimensão técnica e "[...] vai de encontro com as concepções, influências, referências e retroalimentações que o diretor/pesquisador opte por utilizar." (TAVARES, 2019, p. 183).

Cabe salientar que não há uma metodologia própria para o desenvolvimento de uma videodança. Neste sentido, as aproximações apresentadas nessa fase metodológica partem dos trabalhos de Brito (2018), Tavares, Silva e Vieira (2018), Tavares (2019), Kircher (2019) e Angeli (2019, 2020). Com base nisso, nos desafiamos a produzir três videodanças partindo de um mesmo princípio coreográfico, tendo como subsídios os três estilos categorizados por Spanghero (2003). Ou seja:

• Dança registro para estúdio ou palco – nesta categoria foi produzida uma coreografia e esta será registrada num plano frontal, sem entre planos e edições;

• Adaptação de uma coreografia preexistente para outro meio ou ambiente – a coreografia será refilmada a partir de diferentes planos, com diferentes enfoques, de forma a evidenciar detalhes coreográficos que foram julgados importantes pelos pesquisadores e que serão editados para gerar uma nova visualidade da dança sobre a coreografia filmada;

• *Screen choreography* – com base na primeira coreografia desenvolvida (dança registro para estúdio ou palco), foi refeita a coreografia especialmente para o

vídeo inserindo outros elementos e recursos de forma a se produzir novas visualidades.

A ideia foi experimentar de forma prática questões relacionadas ao audiovisual na produção de videodanças para compreender e analisar o processo. A análise do material produzido é apresentada pelos criadores-pesquisadores na seção seguinte, de forma a verificar como o audiovisual influencia na percepção da dança. Enfim, citamos aqui Kircher (2019, p. 22) "A dança ao se unir com o vídeo ressignifica seus modos de fazer e criar. O inverso também ocorre, ou seja, inventam-se outras maneiras de capturar imagens e de editá-la."

4 Experimentações em Videodança

Esta seção tem por objetivo discorrer sobre os processos de concepção de três videodanças a partir de um mesmo princípio coreográfico considerando os três estilos categorizados por Spanghero (2003).

Neste sentido, para auxiliar neste processo utilizamos as aproximações metodológicas dos trabalhos de Brito (2018), Tavares, Silva e Vieira (2018) e Kircher (2019), em especial, os trabalhos de Tavares (2019) e Angeli (2019, 2020), que nos forneceram um caminho ou percurso para a concepção e desenvolvimento das videodanças.

Gostamos do termo dramaturgia virtual proposto por Angeli (2019, 2020) como forma de produção da poiética artística, visto que acompanha o processo de concepção de uma obra (fase conhecida como dramaturgia de conceito), bem como no transcorrer do processo de "montagem", que preferimos nomear de desenvolvimento (ou fase conhecida como dramaturgia de processo). Tendo como base a dramaturgia de conceito e de processo (apresentadas na sequência), evidenciamos ainda a dimensão técnica e estética como apresenta Tavares (2019) em seu trabalho.

Nesta seção, teremos um item que descreverá as impressões dos processos pelos pesquisadores/diretores/coreógrafos/cineastas/artistas[4].

[4] Utilizamos esses termos como forma de evidenciar a necessidade de um "criador híbrido" que contém várias funções durante o processo de concepção de uma videodança.

4.1 Dramaturgia de Conceito

A fase de conceito de nossa dramaturgia virtual partiu pela definição do plano coreográfico, tendo como embasamento o trabalho de Lavender (2018).

Desse modo, o primeiro elemento a ser considerado foi a definição do estilo de dança, no caso é uma experimentação em videodança, sem um estilo pré-definido. Contudo consideramos elementos técnicos de dança clássica, visto que o elenco é formado por três mulheres adultas[5] que estudaram ballet clássico durante a infância e juventude, que pararam para se dedicarem a suas vidas pessoais e profissionais por um longo tempo, regressando aos estudos com ballet clássico.

Assim, nosso tema ou assunto (segundo elemento) envolveu tratar de "emoções e experimentações", visto que queríamos explorar na questão coreográfica os corpos de mulheres maduras com técnica de dança e sem a virtuose de um profissional de dança. Esta também foi uma de nossas inspirações, terceiro elemento proposto por Lavender (2018). Além disso, os pesquisadores inspiraram-se na música "*Fascination*". De acordo com Augusto e Piedade (2016), *Fascination* foi composta por Fermo Dante Marchetti em 1904. Trata-se de uma valsa cujo original não tinha uma letra definida. A letra foi incorporada em 1943 e ficou conhecida pela interpretação feita por Elis Regina em 1976.

Ainda dentro deste terceiro elemento, produzimos o Quadro 1 de forma e evidenciar as visualidades que queríamos captar, tendo como base Spanghero (2003).

[5] Integrantes do Elenco: Daiane Bopp Fuentefria, Letícia Stefenon e Paula Stefenon (O nome do elenco estará creditado no trabalho). O elenco assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e solicitou a divulgação do trabalho desenvolvido nas mídias sociais. A videodança está disponível através do link: https://youtu.be/j-lQafVjBmo.



Dança como registro	Dança como Adaptação	*Screen choreography*
Iluminação ambiente.	Iluminação ambiente.	Iluminação ambiente e filtros.
Ambiente fechado.	Ambiente fechado.	Ambiente fechado.
Maquiagem simples em tons marrons. Cabelos presos.	Maquiagem simples em tons marrons. Cabelos presos.	Maquiagem simples em tons marrons. Cabelos soltos e presos.
Figurino simples composto por um *collant* e uma saia, que evidencia um corpo dançante.	Figurino simples composto por um *collant* e uma saia, que evidencia um corpo dançante.	Figurino simples composto por um *collant* e uma saia, que evidencia um corpo dançante. Além de um segundo figurino, composto por um vestido.
Captar os movimentos coreográficos a partir de um plano geral, de forma a mostrar apenas os movimentos de forma frontal. Perspectiva de um espectador de um palco italiano.	Captar os movimentos coreográficos a partir de vários planos. A ideia é evidenciar diferentes formas a partir da mistura de diferentes ângulos que a dança pode ser vista.	Captar os movimentos coreográficos a partir de vários planos. Aliado a isso, a incorporação de elementos que traduzem um novo olhar sobre o que se quer "mostrar" e/ou evidenciar na dança. Uso de efeitos e filtros.
Sonorização ambiente captada durante o momento da gravação.	Sonorização não digética, ou seja, o som original será adicionado ao final do processo de edição.	Sonorização digética e não digética mescladas. A música é uma mistura de sobreposições sonoras.

QUADRO 1 – Visualidades. Fonte: Os Autores (2021) tendo como embasamento Spanghero (2003).

O último elemento considerado neste contexto são os resultados do processo. Como resultados do trabalho, esperamos: (1) contribuir com a área de estudos em videodança; (2) compreender como o audiovisual influencia na forma de ver/perceber uma dança; (3) experimentar videodanças sob diferentes paradigmas (como observa-se no Quadro 1).

4.2 Dramaturgia de Processo

Com base na definição da dramaturgia de conceito, iniciamos a dramaturgia do processo. A primeira etapa dessa fase, consistiu na produção coreográfica tendo como base o plano coreográfico.

Na produção coreográfica, considerou-se as possibilidades do elenco específico, a quantidade de ensaios que tínhamos tendo em vista a disponibilidade do elenco e dos prazos de entrega da produção e arte para fins de elaboração do artigo. Durante os ensaios todos usaram máscaras, pois os ensaios culminaram com o período pandêmico de Covid-19. Os ensaios ocorreram durante os meses de agosto e setembro de 2021.

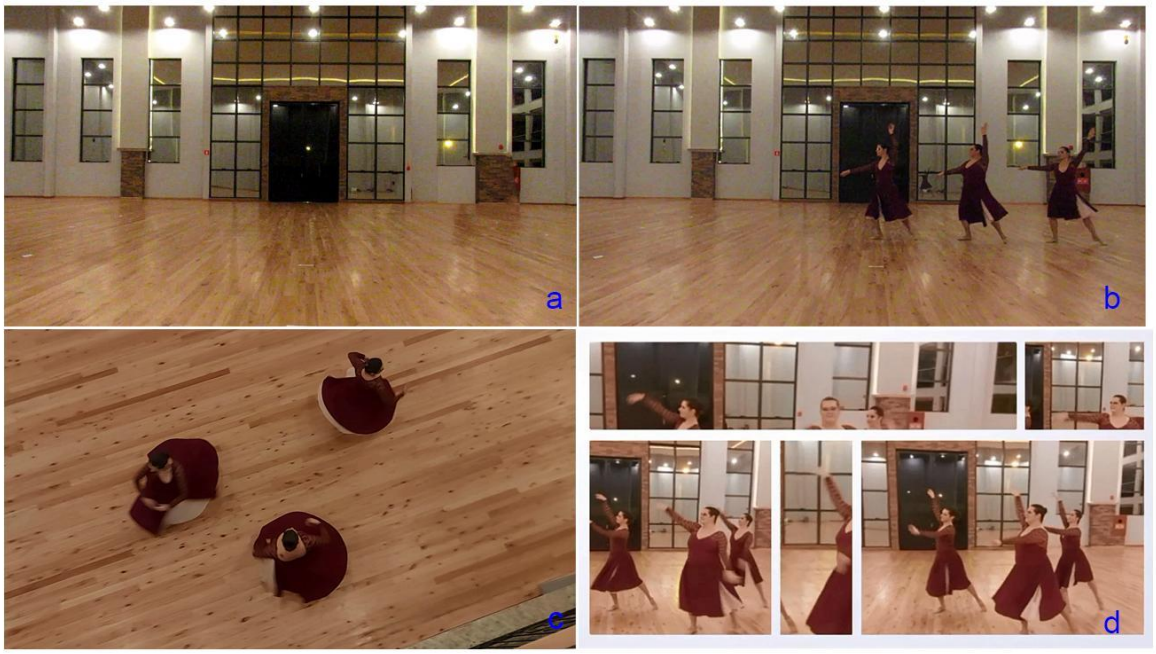
A partir dos ensaios, os pesquisadores observaram quais elementos seriam captados pela câmera de forma a apresentar as diferentes visualidades da

coreografia proposta. Para isso, consultaram os trabalhos desenvolvidos por Brito (2018), Tavares, Silva e Vieira (2018), Tavares (2019), Kircher (2019) e Angeli (2019, 2020), além de estudar vídeos produzidos por *videomarkers/youtubers* para as mídias sociais *Youtube* e *Instagram*.

O que observamos neste movimento, foi que a câmera permite que se perceba o corpo e a sensações do *performer*, fazendo com que isso seja transportado para outro momento e lugar, recriando experiências sensoriais e emotivas. Isso acontece porque a dança é uma arte viva que usa um corpo que incorpora as TD, citando aqui a contribuição de Aires (2018).

Nesse sentido, Caldas e Brum (2006) explicam que as TD no contexto da dança: (1) constituem um conjunto de novas técnicas trazendo consigo mudanças no domínio da própria arte; (2) toda a técnica leva a concepção de uma nova tecnologia; (3) as TD possibilitam a renovação dos processos perceptivos; (4) oferecem outras possibilidades para o processo coreográfico.

A fase seguinte consistiu na captação das imagens que ocorreu no início do mês de outubro de 2021. Para tanto, alugou-se o centro de eventos de Cristiano Bianchin, em Passo Fundo – RS. O local foi escolhido, pois: (1) era um local grande; (2) tinha iluminação ambiente relevante para a captação de imagens; (3) mesclava uma composição estrutural com metal, vidro e concreto (Fotografia 1a).



FOTOGRAFIA 1 – (a) Fotografia do local. (b) dança como registro. (c) dança como adaptação. (d) *screen choreography.* Fonte: Os Autores (2021).

Durante o processo de captação procuramos observar os preceitos de Tarnoczy Júnior (2010), como forma de estimular o olhar e a selecionar as "preciosidades". Desse modo, nos atentamos ao movimento, ao equilíbrio, ao ritmo, a diversidade e unicidade, ao diálogo, aos diferentes planos e ao controle de luz.

Ao mesmo tempo que, com base no Quadro 1, fomos captando diferentes formas de composição coreográfica a partir da câmera, a câmera foi conduzindo o olhar dos pesquisadores por diferentes perspectivas para o movimento e para a dança.

Como consequência disso, tivemos um conjunto significativo de imagens que passaram para o processo seguinte, a edição das imagens captadas. No processo de edição, "[...] cria-se uma infinidade de possibilidades de manipulações para o movimento. O movimento pode ser alterado em razão de sua relação com o tempo e o espaço, suas qualidades e nuances podem ser ressignificadas." (ANGELI, 2019, p. 4).

Assim, a relação com o tempo e o espaço do movimento permitiram criar outras realidades para a dança, novas narrativas conforme fomos trabalhando com cada perspectiva apontada por Spanghero (2003).

Com isso, percebemos uma evolução entre a dança vista enquanto registro (Fotografia 1b), adaptação (Fotografia 1c) e *screen choreography* (Fotografia 1d). Se considerássemos as formações socioculturais pelas quais passamos, entendemos que as evoluções da dança seguem os processos evolutivos de uma cultura de mídias, indo para a digitalização até uma cultura de hibridização, como bem pontua Santaella (2003).

Apontamos ainda, que este processo evolutivo, permitiu também que visualizássemos a dança com outros olhos. Conforme íamos trabalhando cada estilo de videodança, víamos cada uma das três danças produzidas adquirirem novas interpretações e novas estruturas narrativas.

Corrobora-se como Angeli (2019, p. 04), “através da associação das imagens e da alteração da cronologia dos fatos, o processo de edição tece novas relações entre o movimento e o seu significado, alterando a forma com que o espectador o entende.”

Portanto, o processo criativo, nesta fase é decisivo para que se possa compor a obra em uma videodança, visto que o seu produto artístico é um vídeo, em nosso caso três vídeos, que é articulado em meios virtuais e tecnológicos de modo a concluir esta etapa, como bem explicam Brito (2018), Tavares, Silva e Vieira (2018), Tavares (2019), Kircher (2019 e Angeli (2019, 2020).

4.3 Impressões do Processo

O processo de concepção de cada videodança, num primeiro momento, nos causou estranheza, visto que um dos pesquisadores foi bailarino e é professor de dança atuando com o ballet clássico, enquanto o outro da área das exatas atua como professor de TD e, consequentemente, audiovisual. Diferença esta que acontece na forma de “ver/visualizar” a dança.

A preocupação do primeiro era com a técnica e a forma de apresentação coreográfica. Já o segundo, preocupa-se com a ideia de trabalhar com filtros, efeitos, planos e outros elementos que permitem tratar a questão audiovisual.

Desse modo, em nosso processo artístico dividimos as tarefas de que o primeiro faria o vídeo da dança enquanto adaptação e outro a dança enquanto *screen choreography*.

Durante o processo nos deparamos com limitações técnicas, pois utilizamos uma câmera *superzoom* semiprofissional e dois celulares. Além disso, não tínhamos outros recursos como iluminadores e captores de áudios. No processo de edição utilizamos um *software* de código-aberto, o que limitou alguns processos, como: (1) extração de partes de fundos indesejáveis; (2) o uso de alguns efeitos transitórios; (3) melhoramento técnico de imagens captadas em diferentes câmeras.

Mesmo com tais limitações, obtivemos êxito no processo dadas as condições, como exemplos citamos: (1) uso de filtros do *Instagram* que nos deram possibilidades de melhoramento técnico na edição; (2) a participação voluntária do elenco; (3) o desejo e ânsia de desenvolver o trabalho; (4) avançamos no estudo de viodedança e nas visualidades de uma dança.

Assim, regressando aos questionamentos iniciais, intuímos que:

• O processo de criação de uma videodança é um híbrido entre o vídeo e a dança, corroborando com Tavares (2019) em seu processo de conceitualização;

• O processo de criação para o coreógrafo não é o mesmo que o processo de criação desenvolvido pelo cineasta. As visões de cada um são diferentes, e isso aconteceu conforme íamos avançando em cada uma das etapas da dramaturgia de processo. Quando o pesquisador atuou como coreógrafo a sua intenção era tecer um diálogo entre música e o movimento; quando o pesquisador atuou como editor e cineasta a preocupação era ressaltar a fluidez da coreografia a partir das linhas do elenco acrescentando ângulos e perspectivas não vistas frontalmente transpassando a emoção do que estava sendo proposto naquele momento;

• Com relação aos aspectos e recursos para a produção audiovisual, necessitam: (1) qualidade técnica dos equipamentos para a captação de imagens; (2) qualidade técnica dos *softwares* de edição; (3) domínio técnico do editor de

imagens; (4) qualidade do ambiente em que as imagens serão captadas; (5) domínio técnico de diretor de fotografia.

5 Considerações Finais

A evolução tecnológica trouxe consigo novas ideias e formas de perceber as artes de uma forma geral. Isso aconteceu com a videodança, conforme evidenciamos no referencial teórico-prático.

A videodança apresenta um híbrido entre a dança e o vídeo, que durante nossa jornada culminou na produção de três vídeos. Com todo o processo observamos o papel do artista enquanto pesquisador, produtor, interventor e autor de conhecimentos que refletiram diretamente na poética artística dos pesquisadores em relação ao tema videodança. Visto que, durante este processo nos deparamos com várias limitações apontadas no item 4.1.

Porém, estas limitações nos fizeram questionar e intervir no processo de forma a fruir nossas videodanças, colaborando e cooperando entre nós pesquisadores, que nos permitiu resolver de forma compartilhada as nossas dificuldades individuais conforme apareciam.

Quanto aos objetivos trilhados, conseguimos fazer as três produções visuais, com um olhar técnico e artístico atendendo de forma satisfatória o que nos propomos a desenvolver e conceber.

Por fim, tendo como base os questionamentos anteriores, concluímos que o audiovisual influencia a forma de perceber uma dança, visto que, se a considerarmos apenas como registro, percebemos a dança de forma linear e frontal, pois o foco é naquilo que o coreógrafo deseja mostrar. Caso a videodança seja vista enquanto uma adaptação, percebemos novos pontos de vista na mesma dança, pois consideramos a concepção a partir do cineasta. Já na última concepção, temos liberdade poética para promover uma dança totalmente diferente da original.

Referências:

ANGELI, D. T. A construção narrativa de gênero na videodança insólitos. In: ABRACE, Campinas, SP. *Anais...* Campinas, SP: UNICAMP, 2019. p. 01 -15. Disponível em: https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/4370. Acesso em: 28 mar. 2021.

ANGELI, D. T. *A arte da videodança*: olhares intermidiáticos. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Autografia, 2020.

AIRES, D. S. *Criação em Videodança*: corpos em contaminação. 2018. 109f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre – RS. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/180508. Acesso em: 29 mar. 2021.

AUGUSTO, R. D. A.; PIEDADE, A. Questões de intertextualidade e composição em Fascination para piano e violoncelo (2013), de Acácio Piedade. In: XXVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, Belo Horizonte, MG. *Anais...* Belo Horizonte, MG: UFMG, 2016. p. 01-10. Disponível em: http://encurtador.com.br/bV138. Acesso em: 12 out. 2021.

BALDI, N. C.; SANTOS, O. A. S. Videolançamentos na Escola: experimentos artísticos e pedagógicos no ensino de dança. *Rascunhos*, Uberlândia, Minas Gerais, v. 5., n. 3, p. 222-243, 2018. Disponível em: http://www.seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/42921. Acesso em: 11 mar. 2021.

BASTOS, D. S. Videodança: a criação audiovisual a partir do movimento. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nodeste, Juazeiro, BA. **Anais...** Juazeiro, BA: INTERCOM, 2018. p. 01 - 13. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-1327-1.pdf. Acesso em: 01 abr. 2021.

BRITO; A. A. Mobilidades do Corpo e do Olhar. In: Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, Goiânia, MT. *Anais...* Goiânia, MT: Universidade Federal de Goiás, 2018. p. 786 - 795. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/LC_ALESSANDRA_BRITO_IISIPACV.pdf. Acesso em: 06 mar. 2021.

CALDAS, P.; BRUM, L. (Orgs.). *Dança em foco*: dança e tecnologia. v. 1, Rio de Janeiro, RJ: Instituto Telemar, 2006.

CATTANI, I. B. Arte Contemporânea: O lugar da pesquisa. In: BRITES, B.; TESSLER, E. (Orgs.). *O meio como ponto zero:* Metodologia da pesquisa em artes

plásticas. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2002, p. 37 - 50. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/206779. Acesso em:01 nov. 2020.

DANTAS, M. F. Ancoradas no corpo, ancoradas na experiência: etnografia, autoetnografia e estudos em dança. *Urdimento*, Florianópolis, SC, v. 2, n. 27, p. 168-183, dez. 2016. Disponível em: https://www.periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/8731/6272. Acesso em: 24 maio 2021.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. *Art Research Journal*, Natal, RN, v. 1, p. 1-17, jan./jun. 2014. Disponível em: https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/download/5256/4314/. Acesso em: 26 fev. 2021.

GAINORDOLI, J. C. B. *Arte e Esfera Pública*: hibridismos e processos criativos em performance, dança-teatro e videodança. 2019. 170f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes, o Programa de Pós-Graduação em Artes, Vitória – ES. Disponível em: http://repositorio.ufes.br/handle/10/11188. Acesso em: 29 mar. 2021.

GRAÇA, L. S. *A Percepção cinéstesica na Videodança: ReverberAÇÕES empáticas entre corpos de carne e da tela. 2019. 242f*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Salvador, Bahia. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/30515. Acesso em: 22 mar. 2021.

KIRCHER, A. L. *Propostas compositivas para estabelecer relações entre os corpos que operam na criação em Videodança.* 2019. 139f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre – RS. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206653. Acesso em: 29 mar. 2021.

LAVENDER, L. Facilitating choreographic process. In: WILDSCHUT, L.; BUTTERWORTH, J. *Contemporary Choreography*: A Critical Reader. Londres, Inglaterra: Routledge, 2018. p. 107 – 123.

POISSANT, L.; *et al*. New Media Dictionary. *Leonardo,* v. 34, n.1, fev. 2001, Cambridge, Reino Unido: The MIT Press, 2001. p. 41 -44. Disponível em: https://muse.jhu.edu/article/19610/pdf. Acesso em: 01 abr. 2021.

POISSANT, L. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, D (Org.). *Arte e Vida no século XXI:* tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo, SP: UNESP, 2003. p. 115-123.

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



SANTANA, I. *Dança na cultura digital*. Salvador, BA: EDUFBA, 2006.

SPANGHERO, M.*A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo, SP: Itaú Cultural, 2003.

TAVARES, C. G.; SILVA, B. M.; VIEIRA, A. P. Dança que contamina e ocupa: Processo Criativo entre Dança, Vídeo e Cidade. In: Seminário de Artes Digitais, Belo Horizonte, MG. *Anais...* Belo Horizonte, MG: EdUEMG, 2018. p. 189 - 192. Disponível em: http://encurtador.com.br/hiGP8. Acesso em: 06 mar. 2021.

TAVARES, C. G. *Vídeocorporicidade*: experimentações em videodança. 2019. 210f. Tese (Doutorado) - Universidade do Algarve, Doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes, Algarve, Portugal. Disponível em: https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/13632. Acesso em: 29 mar. 2021.

TARNOCZY JR.; E. *Arte da Composição*. 2. ed. Balneário Camboriú, SC: Editora Photos, 2010.

WOLFF, S. S. Corpo Tecnológico: Sobre as relações entre dança, tecnologia e videodança. *Revista Cena*, Porto Alegre, RS, n. 14, p. 01-12, 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/43214. Acesso em: 24 maio 2021.

WOSNIAK, C. O corpo-signo-dança na era da ubiquidade. In: Simpósio de Filosofia do Corpo e Movimento UFPR, Curitiba, PR. *Anais...* Curitiba, PR: UFPR,2019, p. 01-14. Disponível em: https://filosofiadocorpoemovimento.wordpress.com/anais-do-evento/. Acesso em: 03 abr. 2021.