
Videodança: a criação audiovisual a partir do movimento¹

Dorotea Souza BASTOS²

Universidade do Algarve, Faro, Portugal

Universidade Aberta de Portugal, Lisboa, Portugal

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira, Brasil

RESUMO

Este artigo apresenta os aspectos relacionados ao audiovisual, no que diz respeito à videodança, e propõe um apontamento sobre as narrativas geradas a partir do movimento do corpo que dança no vídeo. É um estudo que implica uma abordagem interdisciplinar, assumindo um espaço de discussão a respeito do hibridismo presente desde a relação entre o cinema e a dança, no tocante às possibilidades das tecnologias da imagem, o que complexifica a multifacetada relação entre arte, comunicação e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Dança; Movimento; Vídeo; Videodança.

Até o final do século XIX, o registro fotográfico e a escrita forneceram um extenso suporte documental para artes como a literatura e a pintura, porém a dança, antes do cinema, não possuía registros das obras apresentadas. Com o aperfeiçoamento das tecnologias das imagens em movimento, porém, teve início a parceria entre dança e cinema, parceria esta que ultrapassou o patamar documental, a partir do momento em que o cinema deixou de ser um mero suporte para registro da dança e tornou-se um modificador da obra.

Quando o cinema começou a se moldar, a dança já fazia parte do cotidiano das pessoas há muito tempo. Porém, a dança foi uma das expressões que forneceram ao cinema o que podemos chamar de sua matéria-prima: o movimento. As transformações que levaram ao surgimento do cinema eram baseadas no movimento e, nesse sentido, a dança tinha – e tem – muito a oferecer a essa arte.

¹ Trabalho apresentado na DT04 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Professora no Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, CAHL-UFRB. Doutoranda em Arte-Mídia Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal, e-mail: doroteabastos@gmail.com.

O cinema leva para a tela, o movimento, de uma forma diferente da que se vê comumente, modificando o movimento dançado real em movimento capturado, transformando-o em imagens, o que contribui para a construção dessa relação entre dança e as imagens do cinema.

Apesar de não ser possível creditar o nascimento do cinema a um único momento, pessoa ou invenção, ou como nos diz Paolo Cherchi Usai, “a história do cinema não começou com um big bang” (USAI, 1996, s/p)³, o fato que marca o surgimento do cinema se deu em 1895, e é interessante destacar que durante as experiências para a criação do cinematógrafo, já eram realizadas tentativas de captura de danças. Os vários registros existentes vão desde as danças dos índios Sioux (1894) às *serpentine dances* (1894), com Loïe Fuller e suas seguidoras.



Figura 1: *Frame* do registro fílmico da dança de Loïe Fuller.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=a-EJxn3cfXc>.

Em 1894, Thomas Edison produziu *Carmencita* em seu estúdio *Black Maria*, um dos muitos pequenos registros de dança realizado nesse período. *Carmencita* é, provavelmente, o primeiro registro de uma dançarina feito por Edison e talvez a primeira vez que uma mulher apareceu em um registro cinematográfico nos Estados Unidos. Nesse mesmo ano, Thomas Edison também filmou a dançarina Ruth St. Dennis, uma das pioneiras da dança moderna. Segundo Virginia Brooks (2002), que elaborou

³ No original: “The history of cinema did not begin with a big bang”. USAI, 1996, s/p.

uma linha do tempo sobre a relação entre a dança e a mídia, esse teria sido o primeiro momento marcante para a história da relação entre dança e cinema, porém os registros de Loïe Fuller com os Irmãos Lumière são contemporâneos ao registro de Edison com a dançarina Ruth St. Dennis e, portanto, considera-se de igual importância para a história da dança no cinema.

Esses registros e acontecimentos do início do século XX geralmente são trazidos como fatos sobre a história do cinema ou como experiências antropológicas desenvolvidas por etnógrafos, mas é possível perceber que a história do cinema se mistura à própria história da dança.

A professora e escritora Erin Brannigan (2011) traz uma abordagem singular a esse respeito quando trata do surgimento do cinema em paralelo ao surgimento do movimento moderno na dança, no início do século XX. Segundo a autora, a artista Loïe Fuller teria sido a responsável pelo nascimento da dança moderna naquele século e esse momento de experimentação de novas possibilidades estaria ligado ao movimento que começava a trazer inovações tecnológicas para a dança.

Juan Perez (2006) considera Loïe Fuller uma artista luminocinética e Spanghero (2003) fala de seu trabalho como cinema de corpo, ideias que dialogam com a proposição de Ludmila Pimentel (2008), de que Fuller estaria inserida no que a autora chama de corpo-imagem. De fato, Loïe Fuller é reconhecida como a artista que conseguiu introduzir um significado para a dança no filme, “a percepção de mudança do corpo em movimento e a sua função em relação à produção de sentido”⁴ (BRANNIGAN, 2011, p. 20), ao incorporar o cinema ao seu trabalho já existente.

Brannigan (2011) aponta, ainda, uma relação entre a cineasta Maya Deren – conhecida por seu trabalho de dança na tela – e Loïe Fuller, posicionando Fuller como precursora do trabalho de Deren, devido às suas experiências com o corpo na tela. Segundo a autora, há vários motivos pelos quais Fuller pode ser considerada precursora de Deren em relação à história da dança no cinema, mas pode-se destacar, principalmente, a utilização das tecnologias contemporâneas que Deren, na década de 1940, acrescentava às suas obras. Brannigan aponta que “Deren utilizava toda a gama tecnológica de seu meio [cinema] para explorar o que ela viu como seus elementos

⁴ No original: “The changing perception of the body in motion and its function regarding the production of meaning” Brannigan, 2011, p.20.

distintivos, percebendo sua condição de ‘arte do espaço-tempo’⁵ (BRANNIGAN, 2011, p. 100), reconfigurando a criação artística com o uso da tecnologia de imagens em movimento.



Figura 2: *Frame* do filme *Meshes of the Afternoon*. Maya Deren.
Fonte: Acervo pessoal.

Segundo Machado (1993), “as novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (MACHADO, 1993, p. 24). De fato, quando introduzimos uma nova tecnologia a um processo existente, o mesmo passa a operar de acordo com as novas possibilidades oferecidas e se constitui um novo processo que não inevitavelmente estará melhorado, pois uma nova tecnologia não significa, necessariamente, progresso (MACHADO, 1993), mas novas implicações e problematizações ao que já nos é familiar.

Aproximações entre a narrativa audiovisual e a dança

Em 1965, Allegra Fuller Snyder escreveu o artigo “*3 Kinds of Dance Film: A welcome clarification*”, publicado na *Dance Magazine*, apresentando categorias nas

⁵ No original: “Deren utilized the full technological range of her medium in exploring what she saw as its distinguishing elements, realizing its condition as a ‘time-space art’”. Brannigan, 2011, p.100.

quais a dança está, de alguma maneira, em contato com a tecnologia das imagens em movimento. Snyder considerou que existiam três tipos de enlace entre a dança e a tecnologia fílmica, a saber: o coreocinema (*choreocinema*), a notação de dança (*dance notation*) e o documentário de dança (*documentary*).

Em relação ao coreocinema, Snyder destaca que os melhores exemplos são os filmes de Maya Deren – *Meshes of the Afternoon* (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945) – e o filme *Horror Dream* (1947), de Sidney Peterson e Marian Van Tuyl. A autora faz referência a John Martin, responsável pelo termo *choreocinema* (termo criado, inicialmente, para categorizar o trabalho de Maya Deren) e afirma que, neste tipo de união, cineastas e coreógrafos trabalham unidos para a criação de “algo que não poderia existir sem a fusão dessas duas artes”⁶ (SNYDER, 1965, p. 34), neste caso, fazendo referência à arte da dança e do cinema.

Snyder enfatiza que o *choreocinema* possui um olhar voltado para o meio cinematográfico, explorando suas possibilidades para gerar uma nova forma para a dança e para o cinema. A autora discorre sobre esse tipo de filme que, embora utilize materiais de dança, também possibilita sua realização com o que a autora chama de “materiais de não-dança”, e como exemplo, cita o filme *Ballet Mecanique* (1924), de Fernand Leger. Além disso, Snyder analisa o *choreocinema* como um processo que permite abolir qualquer limite encontrado na coreografia realizada no palco, exceto o ritmo e os padrões de movimento (SNYDER, 1965).



Figura 3: *Frame do filme Ballet Mecanique. Fernand Leger.*
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=IEuDFJd6_2U.

⁶ No original: “Something which could not exist without a fusion of the two arts” Snyder, 1965, p. 34.

A segunda categoria proposta por Snyder está relacionada à notação ou registro da dança e, de acordo com a autora, “o filme como notação é puramente uma técnica e quanto mais metódico e mecânico ele puder ser, melhores são os resultados”⁷ (SNYDER, 1965, p. 34). Esses registros servem de documentação para a dança e também para colaborar no processo de reconstrução futura de uma dança que fora gravada.

A terceira categoria, *documentary*, que diz respeito a uma forma de adaptação da dança à linguagem cinematográfica, abrange o tipo de filme que “utiliza as técnicas cinematográficas, não para dar forma e modificar (como no *choreocinema*), ou para gravar detalhes técnicos (como no filme de notação), mas para gravar a experiência de ver a dança em cena.”⁸ (SNYDER, 1965, p. 35).

Snyder afirma que essa experiência de ver a dança através do olhar da câmera é possibilitada a partir da “seleção natural, foco e edição que o cérebro, os olhos e as emoções do espectador fazem numa performance ao vivo”⁹ (SNYDER, 1965, p. 35). Para a autora, essa dança na tela “não é registro, mas a própria experiência da dança”¹⁰ (SNYDER, 1965, p. 37), e o que contribui para que esse tipo de filme seja tão próximo da dança realizada ao vivo é o fato de que o cineasta possui a sensibilidade de diminuir a diferença existente entre a dança que é vista nos palcos, ou seja, em três dimensões, e a dança na tela, em duas dimensões, compensando essa perda através de recursos cinematográficos.

Essas três categorias fornecidas por Allegra Snyder, ainda em 1965, apresentaram formas de analisar a dança e antecederam os novos estudos sobre dança e tecnologia digital, videodança, dança interativa, entre outras possibilidades.

A autora enfatiza que se deve ter certeza da intenção da relação entre cinema e dança e que, a partir do objetivo, são definidas as categorias em que um determinado trabalho pode transitar: se o foco for a apropriação da criatividade cinematográfica na

⁷ No original: “Film as notation is purely a technique, and the more methodical and mechanical it can be, the better the results” Snyder, 1965, p. 34.

⁸ No original: “Uses techniques of film making not to shape and change (as in the choreocinema), or to record technical details (as in the notation film), but to record the experience of seeing a dance on stage” Snyder, 1965, p. 35.

⁹ No original: “using the natural selection, focusing and editing which the viewer’s brain and eye and emotions do in a live performance” Snyder, 1965, p. 35.

¹⁰ No original: “the documentary film is not notation, but the experience of dance itself” Snyder, 1965, p. 37.

dança, então se trata de *choreocinema*; se o propósito é servir de fonte de pesquisa de movimento para que dançarinos possam recriar uma coreografia, tem-se o registro de dança; e, se o objetivo é apreender a intenção do coreógrafo, documentando a dança como uma arte e conforme fora criada, estamos falando do documentário de dança, adaptado para a linguagem cinematográfica.

É importante ressaltar que, quando da publicação do artigo de Allegra Fuller Snyder, em 1965, a tecnologia disponível era a do cinema. Pode-se dizer então que, com este artigo, Snyder foi uma visionária e considera-se, a partir dos seus estudos sobre dança e cinema e a sugestão de que os diálogos entre essas duas artes também passariam a incluir técnicas e tecnologias ainda não disponíveis, que ela contribuiu grandemente para a formação do conceito do que hoje conhecemos como videodança.

A relação contemporânea entre vídeo, corpo e movimento

A larga utilização do vídeo começou em 1965, com o lançamento do primeiro equipamento portátil, que possibilitou aos artistas o acesso a uma tecnologia que antes só estava disponível nos estúdios para “captar e poder ver ao mesmo tempo as imagens em movimento, ocorrendo de forma inédita na experiência artística a simultaneidade e o imediatismo de tempo entre produção e recepção da mensagem” (MELLO, 2008, p. 73).

No Brasil, foi na década de 1970 que houve um grande marco no segmento, com a bailarina brasileira Analivia Cordeiro. Além de bailarina, Analivia também é pesquisadora, arquiteta, *videomaker* e coreógrafa e teve destaque no cenário do vídeo, quando, em 1973, criou a obra intitulada *M3x3*.

O projeto *M3x3* – em que nove dançarinas compartilhavam e interagiam com o espaço proposto – foi elaborado exclusivamente para o vídeo, sem ter versões pensadas para apresentação em palco. Analivia continuou suas pesquisas, vindo a desenvolver o sistema de notação e análise do movimento chamado *Nota-Ana*. Analivia Cordeiro é considerada a precursora da videodança no Brasil, assim como também foi a primeira a utilizar os recursos computacionais para desenvolver seus trabalhos de dança.



Figura 4: M3X3. Analivia Cordeiro.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=EEGpBjT57IU>.

Vale salientar que o vídeo no campo artístico surgiu em um momento que podemos considerar fértil para o seu desenvolvimento. O vídeo encontrou um ambiente favorável à sua existência; um ambiente que dava condições que alimentaram o sentido de vitalidade e garantiram a permanência das relações entre o vídeo e a arte, inclusive a dança. 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*.

Segundo Sally Banes (1999), trata-se de um período frutífero para a experimentação com o corpo pelos artistas, um “período em que o corpo foi se tornando cada vez mais livre das restrições sociais em terrenos da cultura americana em geral, como a atividade sexual, a dança social e a moda [...] Eles [os artistas] impulsionaram as representações artísticas do corpo até seus limites simbólicos e materiais” (BANES, 1999, p. 253).

Os artistas puderam experimentar o vídeo como uma nova técnica e modificar a estrutura narrativa convencional. Porém é importante ressaltar que os primeiros artistas do vídeo não eram originados do cinema ou da televisão, mas da pintura, escultura, literatura, da dança, entre outras formas artísticas, que encontraram no vídeo uma ferramenta, inicialmente, de novo suporte para suas manifestações e, a partir das novas poéticas geradas, novos termos foram criados na tentativa de nomear as possibilidades de encontro entre o vídeo e as artes.

Em 2001, foi publicado o vocabulário integrante do Dicionário de Artes Midiáticas - projeto de Louise Poissant – no qual há uma lista de resultados possíveis a partir da combinação do vídeo e outras linguagens. Nesse dicionário, há um item que trata do termo “videodança”, trazendo o conceito de “trabalho de vídeo que combina dança e imagens gravadas eletronicamente (vídeo) a imagens de computador produzidas digitalmente e áudio produzido utilizando vídeo e/ou microcomputadores”¹¹ (POISSANT, 2001, p. 42).



Figura 5: Frame do Videodança *Le P'tit Bal*. Philippe Decouflé.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=RiKppqPGli4>.

Contemporaneamente, levando em consideração a importância do projeto e de suas ramificações, mas analisando criticamente a descrição desenvolvida por Poissant, tal conceito parece insuficiente diante das possibilidades que a videodança apresenta. Segundo Paulo Caldas (2009), a videodança, atualmente, “extrema e complexifica questões da própria dança contemporânea” (CALDAS, 2009, p. 33), sendo um espaço de encontro e criação de novas experiências estéticas, além de uma prática política e artística.

Essa experimentação é possível devido a uma característica presente no vídeo que é a possibilidade de interferir e se deixar interferir por outros meios, conforme Mello explica:

¹¹ No original: “Video work that combines dance with electronically recorded images (video), digitally produced computer images and sound produced using video and/or micro-computers” Poissant, 2001, p. 42.

o meio videográfico é pontuado pelas marcas móveis de suas redes de conexões e extremidades [...]. Por essa lógica, o vídeo não é analisado como uma totalidade, mas inserido no conjunto de relações que opera, compartilhando múltiplas formas de interferência nas proposições artísticas, interconectando diversos elementos sensíveis [...] (MELLO, 2008, p. 30).

A autora utiliza o termo “extremidades” para falar do vídeo como um objeto híbrido e como processo de expansão, em que o vídeo se conecta a outras linguagens, como as artísticas. Essa ideia é também legitimada por Santaella, quando a autora diz que “há muitas artes que são híbridas pela própria natureza” (SANTAELLA, 2003, p. 135). Santaella explica que “híbridas, neste contexto, significa 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).

Marshall McLuhan (1964) também buscou apresentar e discutir a relação da tecnologia com os seres humanos, na qual ele explica que o que criamos é uma extensão do corpo ou dos sentidos e que é possível estabelecer uma relação que pontua que o ser humano, através da tecnologia e de novas adaptações a partir dela, cria novos corpos extensos como forma de satisfazer as necessidades que o nosso corpo sozinho não é capaz de atender.

A partir dessa relação, McLuhan também contribui para o conceito do híbrido que, segundo o autor, é uma nova forma gerada a partir do encontro de dois meios diferentes. Nesta nova forma, é possível identificar aspectos e características das formas anteriores, não sendo possível separá-las, pois o híbrido representa mais que um somatório de formas distintas.

Esse conceito de híbrido possui uma aproximação com o conceito de artemídia (MACHADO, 2007), por se referir a uma arte que dialoga com a tecnologia, formando uma nova obra artística que só existe a partir do resultado da união entre esses dois meios – arte e tecnologia – de forma indissociável, ou, conforme aponta McLuhan, “os meios, como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam” (McLUHAN, 1964, p. 72).



Figura 6: *Frames do videodança Do pó ao pó – ensaios da última jornada.* Dorotea Bastos.
Fonte: Acervo pessoal.

Apesar das observações existentes sobre as características do vídeo que permitem o entrelaçamento de diferentes meios, podemos encontrar, frequentemente, no campo artístico, o discurso de que videodança não é nem vídeo nem dança, é apenas videodança. Parece contraditório já que, por um lado, é maior o número de pessoas que reconhecem o caráter híbrido da videodança e sua importância para o meio artístico e para a comunicação, porém parece comum pensar a videodança enquanto linguagem que surge a partir da exclusão dos elementos e aspectos que a formaram.

Como ação política de ocupação de territórios, esta pesquisa apresenta a videodança como uma manifestação contemporânea da fusão entre vídeo e dança, que permite a criação de uma narrativa a partir do movimento do corpo, e enquanto linguagem híbrida que não exclui as linguagens que lhe deram origem. Ou seja, um encontro entre arte e tecnologia que não é apenas um somatório de linguagens existentes, ou apenas registros de obras, mas uma interseção artístico-comunicativa (SANTAELLA, 2005).

Assim, a ideia aqui exposta é de que videodança é vídeo e é dança e é, ainda, um terceiro, resultado dessa contaminação e não da exclusão das partes para a formação de uma nova proposta. Videodança é, assim, é uma linguagem híbrida que nasce da fusão de meios distintos e, conforme afirmou McLuhan, “a hibridização ou combinação desses agentes [meios] oferece uma oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais” (McLUHAN, 1964, p. 75), neste caso, do vídeo e da dança.

Considerações finais

A partir de acontecimentos e artistas aqui citados, foi possível perceber a interação que o diálogo entre o vídeo e a dança proporciona, gerando novas e complexas possibilidades de intercâmbios ou “contaminações do vídeo” que favorecem ao encontro chamado videodança.

É importante ressaltar que, a partir desta forma de observar a criação artística resultante da combinação entre vídeo e dança, é possível redimensionar estes dois campos do saber e reconfigurar seus espaços. Quando uma obra híbrida de videodança é considerada “apenas” dança ou “apenas” vídeo, ambos perdem seus lugares enquanto artes que dialogam com outras linguagens. Esse tipo de separação fraciona e subdivide as obras artísticas em quase infinitos segmentos.

Este artigo aqui apresentado, baseado numa pesquisa que tem se fortalecido ao longo de quase dez anos, aponta, ainda, um objetivo maior que é contribuir para o fortalecimento do audiovisual, contribuindo para a atualização de conceitos e para o surgimento de novos estudos na área, esgarçando limites anteriores e avançando em territórios, visto que as fronteiras, aqui, não interessam, apenas nos engessam e nos limitam enquanto arte.

Referências

BANES, Salles. **Greenwich Village 1963. Avant-garde, Performance e o Corpo Everfescente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BASTOS, Dorotea. **Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais**. Dissertação de Mestrado. 167fl. Salvador, 2013.

BRANNIGAN, Erin. **Dancefilm. Choreography and the Moving Image**. New York: Oxford University Press, 2011.

BOOKS, Virginia. **A Century of Dance and Media**. In: MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.

CALDAS, Paulo. **Poéticas do movimento: interfaces**. In: *Dança em Foco*. Vol. 4: *Dança na tela*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2009.

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

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1993.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

PEREZ, Juan Bernardo Pineda. **El coreógrafo-realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza**. 397p - Tese de Doutorado. Universidade Politécnica de Valencia, 2006.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. **El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales**. 481p - Tese de Doutorado. Universidade Politécnica de Valencia, 2008.

POISSANT, Louise. **New Media Dictionary**. Leonardo – Journal of the International Society for the Arts. Cambridge: The MIT Press, 2001.

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

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SNYDER, Allegra Fuller. **Three kinds of Dance Film: A Welcome Clarification**. Dance Magazine, New York n. 39, p. 34-39, 1965.

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

USAI, Paolo Cherchi. **The early years: Origins and Survival**. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. The Oxford History of Cinema. New York: Oxford University Press, 1996.