

Experimentos de imagem e movimento

Image and movement experiments

VANESSA ELICKER FREDRICH

Universidade Federal de Santa Maria

CARLISE SCALAMATO DUARTE

Universidade Federal de Santa Maria

Resumo: Este artigo é resultado da pesquisa apresentada em 2017: "Dança e tecnologia- criação e composição coreográfica através de experimentos audiovisuais" para a conclusão do curso de Dança – Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria. Esta teve como objetivo investigar a criação de movimentos na inter-relação entre dança, imagem e câmera. A metodologia utilizada foi a qualitativa. Elegemos o estudo de caso do processo de criação de um videodança para analisarmos o produto artístico audiovisual. A criação da videodança foi inspirada no conceito de imagem especular. Ao final, observamos que cada vez que ocorreu o encontro entre a dançarina, a câmera e a imagem, manifestou-se um fenômeno diferente e que o reflexo da imagem dela provocou a criação de diferentes movimentos corporais; a câmera exerceu a função de direcionar o olhar do espectador e, também, possibilitou ampliar o olhar de quem dança. No que tange à área da educação e informática, esta pesquisa aponta possibilidades de criação em dança com uso de tecnologia, técnicas e estéticas próprias do audiovisual.

Palavras-chave: Dança. Tecnologia. Audiovisual.

Abstract: This article is a result of the research presented in 2017: "Dance and technology-creation and choreographic composition through audiovisual experiments" for the conclusion of the Dance course Degree from the Federal University of Santa Maria. The objective was to investigate the creation of movements in the interrelationship between dance, image and camera. The methodology used was qualitative. We chose the case study of the video creation process to analyze the audiovisual artistic product. The creation of videodance was inspired by the concept of mirror image. In the end, we observed that each time the encounter between the dancer, the camera and the image was a different phenomenon and that the reflection of her image provoked the creation of different body movements; the camera exerted the function of directing the viewer's gaze, and also enabled the widening of the gaze of those who dance. Regarding the area of education and computer science, this research points out possibilities of creation in dance with the use of technology, techniques and aesthetics of the audiovisual.

Keywords: Dance. Technology. Audio-visual.

1 Introdução

Este artigo tem o propósito de relatar o processo de pesquisa do trabalho: "Dança e tecnologia – criação e composição coreográfica através de experimentos audiovisuais", apresentado para a conclusão do curso de Dança – Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), em 2017. Esta pesquisa teve como objetivo investigar o processo de criação artística na inter-relação entre dança, imagem e câmera.

Nesta perspectiva, propomos a criação de uma videodança¹ que implicasse na participação de uma dançarina e de sua percepção e (re)ação diante do reflexo de sua imagem. A partir da imagem capturada pela câmera e projetada simultaneamente, a dançarina era estimulada a criar movimentos corporais a partir do seu reflexo em diferentes superfícies como: um auditório com espelhos, um lago, e um laboratório de investigação em arte na interação com novas tecnologias (LABINTER).

Ao observarmos em algumas produções audiovisuais de dança que a câmera exerce o papel de registro e a dança é composta por coreografias ensaiadas, escolhemos romper com este padrão e propor um processo de criação artística sem uma movimentação estabelecida e sem um roteiro de gravação. Em face disso, corpo, câmera e imagem atuavam em conjunto.

Adotamos como procedimento metodológico a escrita de um diário de pesquisa a partir da observação do processo criativo. As anotações serviram para análise do material e seleção de imagens para edição do videodança. Para desenvolver a prática do estudo foram realizados experimentos corporais que, conforme Vicente (2016, p. 511) permitem "[...]dar ênfase às diferentes formas de conhecer o que o corpo possui – audição, movimento, olfato, tato – é uma forma de proliferar percepções e pensamentos sobre a existência". A pesquisa resultou na produção de um videodança intitulado *Fendas Temporais*, pois, ao unir dois espelhos perpendiculares formou-se a imagem de uma 'fenda', que dividiu e sobrepôs os movimentos da dançarina, com momentos de encontro e desencontro entre os reflexos nos espelhos.

O referencial teórico utilizado para contextualizar a história da relação das tecnologias analógicas e digitais com a dança foram as obras de Machado (2003), Silva (2009), Santana (2006) e Spanghero (2003). Buscamos em Aumont (1993) embasamento para conhecermos e experimentarmos os procedimentos técnicos próprios do audiovisual, como montagem, edição, luz, som, enquadramento e movimentos de câmera.

Este artigo concentra-se nos procedimentos utilizados durante o processo de investigação de inter-relação entre imagem, corpo e câmera. Os procedimentos metodológicos desta pesquisa consistiram em: investigar os conceitos e procedimentos técnicos da composição de videodanças; produzir um videodança experimental, compreendido como coreografia audiovisual e analisar o

¹O termo videodança segundo os autores Cerbino e Mendonça (2011) não possui normatização. Portanto, várias são as formas da escrita do termo. Segundo os autores, "não se trata apenas de somar essas duas áreas, mas de entender a videodança como meio e produto artístico" CERBINO e MENDONÇA (2011, P. 3247). Nesta perspectiva de unir as duas áreas é que utilizamos para esta pesquisa a escrita "videodança" sem separação, sem traço, as duas palavras como uma só, conectadas hibridamente pelo trabalho artístico.

processo. Para tanto, o trabalho foi dividido em subtítulos que apresentam referências sobre dança, tecnologia, corpo e o problema de pesquisa.

2 Diálogo entre Arte e Tecnologia

O interesse em pesquisar as relações entre arte e tecnologia surgiu da observação de videodanças e da necessidade de compreender como a dança interage com a tecnologia da imagem em criações em conjunto. Buscamos compreender o quê ocorre no diálogo do processo criativo entre arte e tecnologia. Conforme Couchot (2003), no diálogo entre arte e tecnologia há dois universos colocados em relação: o da lógica e do cálculo, e o universo do gesto expressivo, da emoção. Na produção de obras de arte, o universo da lógica compreende os procedimentos matemáticos oriundos de softwares, programações e efeitos. O universo do gesto expressivo, compreende as características das obras de arte, as imprevisibilidades, o processo criativo. Portanto, Couchot (2003) compreende que, no diálogo entre arte e tecnologia, estes dois mundos: da lógica e do gesto expressivo transpassam suas fronteiras, permeiam-se, produzindo obras dialógicas. Através da observação da relação no encontro entre estes universos constatamos que a arte da dança com a tecnologia constitui uma prática artística contemporânea.

A arte é uma área de conhecimento muito ampla que envolve música, dança, teatro, artes visuais, cinema, pintura, escultura. Para esta pesquisa, fizemos um recorte sob o cenário da dança. Buscamos investigar o que se configura no diálogo com o audiovisual. Compreendemos por audiovisual os procedimentos técnicos (filmagem, sonorização, montagem, edição, efeitos especiais, movimentos e enquadramentos de câmera), estéticos (os sentidos atribuídos à construção dos procedimentos audiovisuais) e de comunicação (tevê, cinema, vídeos, Internet), conforme Rossini; Rosário; Kilp; Silva (In.: SILVA, 2009).

A tecnologia a que nos referimos nesta pesquisa compreende as novas mídias e dispositivos de comunicação, como câmeras filmadoras, programas de edição de imagens, projetores, sensores de movimento, entre outros do cotidiano da cultura digital em que vivemos, assim como outras práticas das quais surgem do manuseio dos dispositivos. Ao propor práticas para a criação de um videodança, ressaltamos que a terminologia da palavra não possui normatização conforme Cerbino; Mendonça (2011). O conceito de videodança não é apenas a união destas duas palavras e de seus processos, mas sua hibridação a fim de constituir uma outra linguagem de uma produção artística. Para isto, a videodança surgiu como um fenômeno no encontro entre a dança e a câmera de vídeo. Trata-se de um procedimento em que um *vídeo-maker* filma dançarinos movendo-se em um determinado espaço e compõe um vídeo sobre dança, por meio de seleção, arranjo e combinações de imagens atemporais ou em narrativa, mas, no qual o produto se difere de um vídeo de registro de coreografias sem cortes de cenas. Para compreendermos e situarmos historicamente o momento em que são experienciadas as relações entre a dança e a tecnologia audiovisual revisamos a bibliografia de alguns autores de dança e comunicação.

Consoante Spanghero (2003), a dançarina e coreógrafa Loie Fuller (1862-1928), em 1890, explorou movimentos grandiosos com tecido de seda, os quais observou que poderiam absorver a luz e mudar de cor. Os trabalhos de Fuller proporcionavam experiências proto-cinemáticas,

luminocinéticas. Uma adaptação desta dança foi produzida em um filme por Thomas Edison em 1896 chamado "Annabelle Serpentine Dance". Assim, Loie Fuller criou o espaçamento de um corpo, ela conseguiu expandir o corpo usando a tecnologia de um tecido de seda. Para tanto, Rito (2016, p. 201) entende este corpo como, "Um corpo que estabelece o próprio dispositivo de aparição da imagem, ou seja um corpo ecrã." É a própria organização do trabalho de Fuller, em que utiliza os dispositivos, seja de figurino ou iluminação, dos quais intervêm na aparição da imagem de suas obras. O trabalho de Loie Fuller auxilia na compreensão do processo de diálogo corpo-câmera e também de tecnologia analógica para propor uma percepção ampliada do movimento graças às proporções de iluminação e tecido. No sentido de ampliar a percepção do movimento, cabe mencionar os registros visuais de dança. A dança registrada pela câmera teve origem com o cinematógrafo, no início do século XX. Há registros de Isadora Duncan, precursora da dança moderna, a dançar em praça pública na Rússia. Também, há filmes sobre Anna Pavlova interpretando a coreografia *A morte do Cisne* em 1905.

Em 1945 surgiu o primeiro experimento entre movimentos de dança e câmera com Maya Deren (1917-1961), considerada a pioneira na experimentação audiovisual e dança. A artista desenvolveu vídeos experimentais com a iluminação, o tempo, o espaço e com técnicas de edição. Ela liderou estudos a partir do surgimento do equipamento para produção de filme 16mm. Deren, em seus filmes *A study in choreography for câmera* (1945) e *Meshes of the Afternoon* (1943), apontou a importância da relação entre a dança, a câmera e o bailarino, ao desfrutar das possibilidades entre estes. Doravante seus feitos, várias manifestações surgiram da relação entre o cinema e a dança, fato que despertou experimentos dinâmicos e rítmicos próprios da imagem em movimento.

Na década de 90, o movimento pós-modernista na dança, que consiste em vivências entre arte e tecnologias, como vídeo instalação, videoarte e outros, e os estudos cibernéticos possibilitaram o desenvolvimento de programas de computação próprios para a composição coreográfica em dança. O *softwareLife Forms* – criado para o coreógrafo estadunidense Merce Cunningham – permitiu a visualização prévia das múltiplas combinações de movimento para as coreografias. No *Life Forms*, os corpos de seus bailarinos eram digitalizados. Junto ao *vídeo-maker* Charles Atlas, Cunningham explorou a relação entre dança, música e vídeo. Em sua obra *Variations V*, bailarinos dançavam entre antenas com células fotoelétricas que disparavam sinais de controle para os músicos da obra, John Cage e David Tudor, a obra ainda contava com imagens distorcidas projetadas ao fundo.

No contexto nacional, Analívia Cordeiro foi a primeira bailarina a trabalhar com videodança no Brasil. Ela planejava no computador a atuação dos bailarinos e da equipe de TV, exemplos deste tipo de atuação são suas obras: *M 3 x 3*, *Gestos*, *Cambiantes* (SPANGHERO, 2003).

Pensamos sobre os trabalhos de Fuller que, em meados de 1890, criava ambientes, expandia a noção do movimento a partir de iluminação e figurino; Maya Deren, em 1945, que começa a dialogar com dança e câmera, promovendo diálogos com o cinema e a arte do movimento; Cunningham que, na década de 90, já amplia as fronteiras entre dança e música criando um software capaz de diagnosticar ações dos bailarinos. É possível compreender que tais artistas promoveram transformações em suas formas de compor obras de arte e a maneira de olhar,

observar o movimento corporal, seja através da captura pela câmera, ou da utilização da iluminação ou do som. É a partir e, sobretudo, em diálogo com estes artistas que esta pesquisa surge, inspirada em compor movimentos corporais em diálogo com a imagem e a câmera.

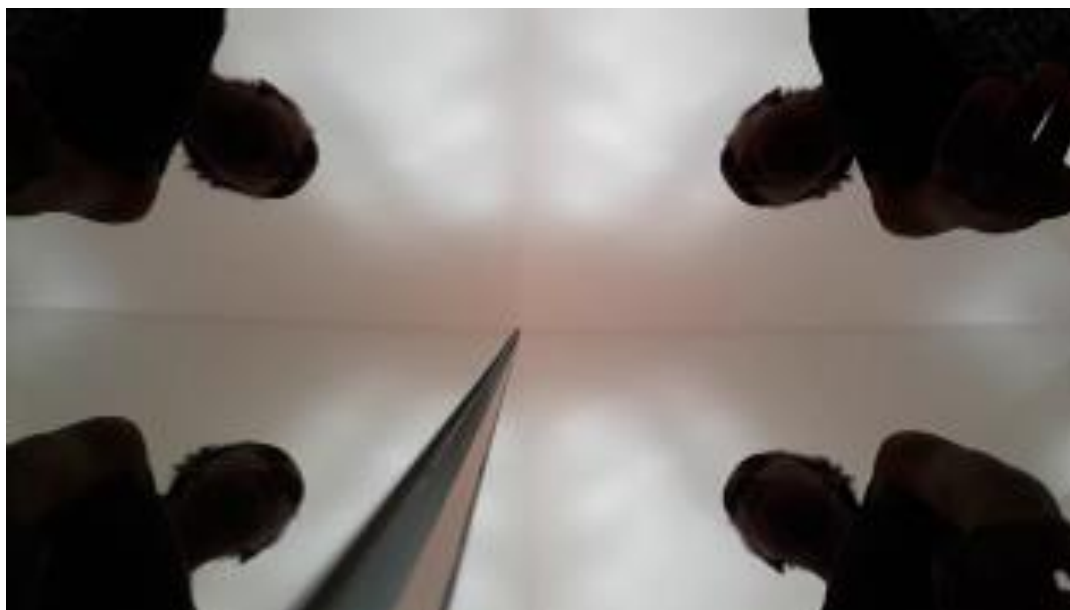
Dessa forma, uma dançarina do curso de Dança – Bacharelado da UFSM foi convidada para participar do processo de criação de uma videodança. Nosso objetivo para a primeira experimentação foi estabelecer um diálogo entre a imagem da dançarina refletida em um espelho, as percepções corporais e a câmera. Buscamos o conceito de imagem especular (KILPP, 2005) e propomos inibir a presença da câmera (figura 1). A partir deste primeiro experimento, realizamos um diário de campo em que anotamos as percepções, processos decorridos e observações para futuras ações da pesquisa. Lugares, espaços, gestos, e movimentos atuaram na busca da imprevisibilidade citada por Arlindo (1993), a fim de despertar o trabalho poético.

O trabalho artístico depende muito pouco dos valores da produção e progride na direção contrária à da tecnocracia; ele precisa de um certo coeficiente de desordem, de um certo espaço de imprevisibilidade, sem os quais degenera na metáfora da utilidade programada. (MACHADO, 1993, p. 28)

Este grau de imprevisibilidade apontado por Machado (1993) esteve sempre presente nestes ambientes de experimentações da pesquisa, haja vista que observávamos em cada contexto possibilidades de criação, não estávamos “engessadas” em capturar determinadas imagens ou movimentos. O processo, a ação do corpo, da câmera e as imagens que se formavam nos levaram aos demais passos da pesquisa.

A figura 1 compreende o primeiro espaço de experimento da pesquisa. Com uma câmera filmadora Sony, sediada pelo LABINTER (Laboratório Interdisciplinar Interativo); fomos ao auditório do CDA (Complexo Didático Artístico), prédio anexo ao Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da UFSM e experimentamos movimentos com espelhos. Orientamos a dançarina para que experimentasse movimentos na relação com os espelhos, com o efeito de sua imagem replicada, pois, ao encostarem-se os espelhos, a imagem criou um duplo reflexo. Com a câmera, procurava-se registrar estes movimentos, omitindo os espelhos e o reflexo da câmera. Após a experimentação, visualizamos as imagens capturadas com vistas a propor novos movimentos a partir do que as imagens nos instigassem.

Figura 1- Espelhamento.



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Neste primeiro dia de experimentos entre movimento, câmera, e espelhos, foram as gravações realizadas com a câmera de celular Samsung Prime J7 que mais nos chamaram a atenção. A câmera do celular foi posicionada abaixo dos espelhos, no triângulo entre o encontro dos dois espelhos, o que produziu um efeito de replicação da imagem e uma certa penumbra interessante, além de possibilitar ver o movimento sob um outro ângulo, de baixo para cima. Observar o movimento em *plongée* (de baixo para cima) nos possibilitou ver o movimento de forma diferente a qual estávamos habituadas. Em geral, nossa visualização de movimentos ocorre no plano frontal e em linhas verticais, com isto, a potencialidade destas imagens e movimentos decorridos do encontro entre corpo e câmera e reflexo emergiram a poética para concepção deste trabalho audiovisual: o encontro de imagens.

3 Percorrendo caminhos

Na esteira da perspectiva da fotografia em relação ao encontro de imagens, e a poética da pesquisa relacionada a imagem espelhada, Kilpp (2005) compreende que a presença de espelhos e de imagens especulares na fotografia pode manifestar a um questionamento da função do quadro, que enuncia e especula a imagem. Esta presença decorre para uma operação sobre as bordas da fotografia, ou ainda, "(...) pode ser uma presença oportunista para dar vista a porções do campo visual (ou visível) que se encontra fora de quadro". (KILPP, 2005, p. 5). Isto é, a proposição de espelhos, de reflexos, possibilita ver para além do quadro que a câmera é capaz de captar.

No uso da câmera como parte do processo criativo, ela é o que vê. A comparação do olho com a câmera é antiga e, segundo Aumont e Marie (2012, p. 40): “[...] o olho e o aparelho de tomada de cenas são considerados intermutáveis porquanto ocupam o mesmo ponto de vista”. Ou seja, o corpo biológico e a máquina, neste caso, ocupam o mesmo papel. Com o passar dos anos e com evolução tecnológica da câmera, esta passou a ser entendida como um instrumento privilegiado de olhar o mundo, a qual reproduz um sujeito indefinido ou, um instrumento científico que obedece à ordem de quem o manuseia. Estas são as duas teses acirradas sobre o uso e manuseio da câmera.

No primeiro ambiente de experimento da pesquisa, a dançarina criou movimentos a partir da imagem que se formava no espelho e duplicação da sua imagem (figura 1). À pesquisadora, coube experimentar movimentos de enquadramento com a câmera que criassem uma atmosfera e explorassem o espaço físico. Após a visualização das imagens capturadas, pensamos que poderíamos explorar melhor o ambiente e a duplicação de imagens que se formavam pelos espelhos que, ao estarem muito próximos, duplicavam o corpo da dançarina.

O segundo experimento aconteceu neste mesmo local, no encontro de dois espelhos com a proposição de que a dançarina visualizasse a captura das imagens pela câmera (figura 2). Uma câmera filmadora *sony* foi posicionada com seu visor voltado à dançarina. Assim, a criação dos movimentos eram propostos a partir da própria visualização do movimento em contra-plongée (captura debaixo pra cima) e gravação da imagem que decorria. Portanto, a câmera atuou como propulsora neste processo criativo de movimentos, gestos e significações. Os movimentos surgiam a partir da visualização da imagem e da estética formada junto ao ambiente.

Figura 2 – Ação no espelhamento.



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Neste processo de criação de movimentos a partir da observação de sua própria imagem, é possível relacionar o conceito de imagem do filósofo Gilbert Simondon (2013), o qual entende que a imagem não é apenas visual, mas promove um ciclo de ações que perpassam níveis biológicos, psicológicos e coletivos através do dinamismo da imagem. Para o autor, a imagem provoca ações, ela é praticamente um organismo, um ser vivo. É possível compreender, a partir de Simondon (2013), que a imagem cuja dançarina observa dela mesma, reverbera ações corporais, dinamismo da imagem. A imagem passa a ser agente, um ser vivo na pesquisa que aciona criações em dança.

Com base na experimentação de criação de movimentos, ao final de cada dia de processo criativo, observávamos as imagens capturadas e, por meio de uma conversa, refletíamos acerca de nossas percepções. Analisamos que nossas capturas e movimentos estavam fixados na captura do rosto e, em meio aos estudos teórico-práticos da pesquisa, relacionamos a imagem-afecção, a qual,

[...] corresponde à figuração da qualidade ou da potência [...] definida como ligada ao rosto em primeiro plano, que pode ser "intensivo" ou "reflexivo" conforme ele chegue a produzir uma nova realidade. (GILLES DELEUZE 1983, apud AUMONT E MARIE 2012, p. 161).

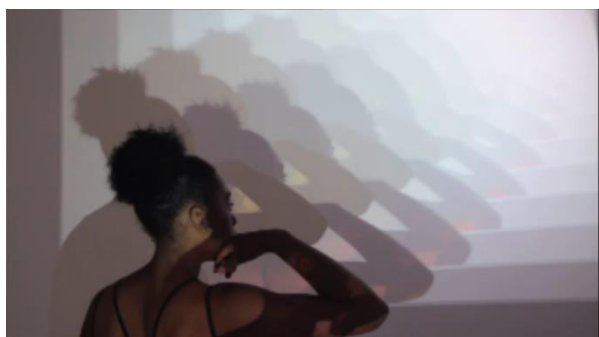
Neste segundo experimento (figura 2), em que a dançarina observa, dança com sua imagem, a partir do reflexo dos espelhos e do disponibilizado pelo visor da câmera, a imagem tornou-se também afecção, de modo que produziu ações intensivas e reflexivas, oportunizando movimentos em uma nova realidade. Os experimentos em movimentos da dançarina, na qual junto à câmera e à possibilidade de visualizar a captura dos movimentos criou ligações entre dança, imagem e tecnologia, efetivam o contexto da afecção.

A metodologia da pesquisa possibilitou trocas e diálogos ao longo do processo criativo. Após a experimentação no ambiente dos espelhos, a dançarina relatou que era muito difícil de trabalhar olhando para si mesma, rodeada de suas próprias imagens. Acostumada a ter seus movimentos coreografados ou pré-determinados pelo (a) seu (sua) professor(a) de dança, neste trabalho a dançarina teve uma experiência de criar movimentos a partir de si mesma, a partir de suas próprias imagens. Os experimentos seguintes da pesquisa buscaram trabalhar/explorar esta problemática apontada pela dançarina: auto-observar-se. Ao visualizar as imagens capturadas, ao editar, recortar, trabalhar, e experimentar edições com os vídeos que havíamos gravado nos dois primeiros experimentos, propomos algumas questões para a dançarina: como se ver diferente? Como transformar sua imagem habitual?. Com estes questionamentos, nossos processos de criação, nossas próximas experimentações buscaram dialogar com outros ambientes que oportunizavam a imagem especular, que oportunizavam à dançarina observar-se, "dançar-se".

No seguinte ambiente de experimento, a dançarina se deparou com sua imagem captada pela câmera profissional canonDSLE projetada em uma parede na sala do LABINTER no Centro de Artes e Letras (CAL) da UFSM. A mesma câmera projetava a imagem e fazia a gravação dos movimentos da dançarina. Isto gerou um efeito de replicação da imagem e instigou a criação de movimentos. Neste experimento, coube-nos dirigir os movimentos da câmera - o que foi tarefa

difícil, pois o olhar estava atraído pela imagem projetada na parede, juntamente com o corpo da dançarina e o efeito de sombra que ocorria devido à luz do projetor. Ao mesmo tempo em que tudo isto instigava o olhar, a ação deveria ser a de concentrarmos na gravação, pensando na replicação da imagem e no propósito deste experimento: a dança que surge no contato com a tecnologia. Quando algum movimento merecia destaque, a dançarina fazia uma pausa no mesmo, observávamos a imagem que se formava na projeção para que ela utilizasse cada vez mais estas imagens como alavancas para a criação em dança. Em um destes momentos de pausa, instigada pela proposição de ver a imagem diferente, a dançarina soltou seu cabelo. E o que percebemos foi uma grande mudança na imagem (figuras 3 e 4).

Figura 4 – Projeção



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 3 – Projeção(ação)



Fonte: Arquivo da pesquisa.

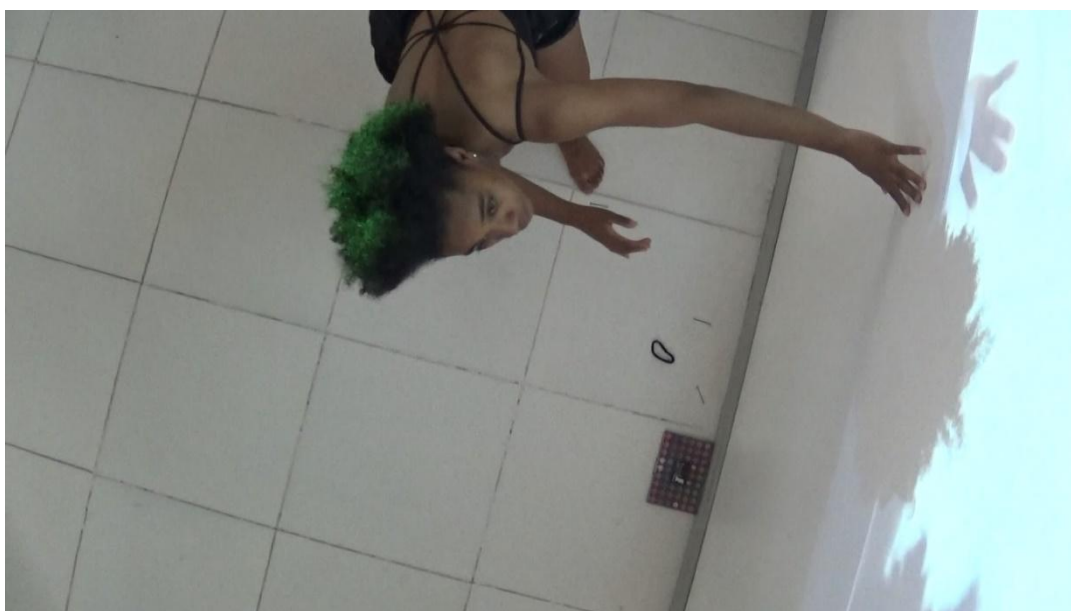
A imagem que estava projetada reproduzia uma espécie de espelhamento e causava um *Delay*, fato que instigou a criação de movimentos e diálogos entre as várias imagens da dançarina. Neste experimento, pudemos observar a potência na relação dialógica entre tecnologia e arte, pois a câmera, ao mesmo tempo em que gravava os movimentos, era propositora de movimentos. Desta forma, câmera, direção de câmera e dançarina se relacionavam a fim de criar algo novo, em que se questionava a própria exposição da captura da imagem. A dançarina era questionada e incitada a relacionar-se com sua imagem, a dançar consigo mesma a partir de múltiplas percepções possíveis. Neste segundo ambiente de experimentação, o olhar da câmera e seus movimentos alteravam a projeção da imagem e, com isto, instigavam a dançarina a propor novos movimentos, observava-se a relação dialógica de movimento-imagem-câmera e corpo. Quem manuseou a câmera, percebeu distorções na imagem projetada da dançarina, ao mesmo tempo em que, a dançarina realizou ações corporais e movimentos de sua dança dialogaram com esta imagem. Gerou-se um processo cíclico de criação entre tecnologia, imagem, corpo e dança.

Neste processo de contato e experimentação, podemos refletir sobre a arte contemporânea em confluência com a tecnologia, conforme Machado (1990, p. 131): “[...] a representação se livra do peso de uma servidão antropocêntrica de vários séculos de duração.” A arte da dança superou o caráter de representação – por vezes ainda atribuído à dança clássica, com os virtuosismos da técnica do ballet. Nesta pesquisa, tanto a movimentação da dançarina como a

câmera criaram outros sentidos no encontro entre ambas e estabeleceram relação de igualdade na criação para a coreografia.

Ao final deste encontro com a projeção da dançarina, ao analisar e dialogar sobre o processo percorrido e as imagens capturadas, percebemos que apenas os membros superiores do corpo da dançarina eram visualizados. Nessa relação, tudo era novo e no momento do experimento nos empolgamos com as possibilidades que a tecnologia permite criar e, por vezes, não conseguimos analisar os ajustes técnicos necessários para a poética do trabalho. Com esta pauta, retornamos ao Labinter para trabalhar novamente com a projeção, na tentativa de propor outros movimentos e gravar mais partes do corpo, ampliando a captação da imagem e alterando a posição do projetor (figura 5).

Figura5 – Captura de Projeção em contra plongée.



Fonte: Arquivo da pesquisa.

A imagem capturada em *plongée* (de cima para baixo) possibilitou novas perspectivas para observarmos o movimento. Nesta experimentação, havia outra câmera que captava os gestos e, assim, interagia com a ação em enquadramento no ângulo proporcional ao movimento vertical da dançarina. Ainda que, por questões operacionais, não conseguimos desviar o foco dos membros superiores da dançarina, isto, de certa forma, também contribuiu para pensarmos a poética destas experimentações que, posteriormente, resultariam em um trabalho audiovisual. O simples fato de poder observar movimentos em *plongée* nos desperta a uma percepção visual da qual não estávamos acostumadas. Nesta imagem, podemos observar o reflexo da árvore como uma extensão do cabelo de Nailana. Sobre isto, encontramos reflexões em Cerbino e Mendonça (2011, p. 3247), "É a partir das diferenças que vídeo e dança dialogam, elaborando uma relação corpo-câmera que não é o simples registro, mas uma outra maneira de perceber o corpo, imagem

e movimento". A figura 4 ilustra muito bem esta outra maneira de perceber corpo, imagem e movimento que os autores comentam. Por isto, compreendemos a videodança como um resultado de experimentos, processo criativo no contato entre dança e tecnologia, a qual propõe novas formas de concepção e percepção do corpo e, portanto, uma experiência diferente de contemplação da dança.

Houve momentos de analisar, observar e explorar as imagens já capturadas, a fim de propor novas movimentações. Observamos que quando a imagem era alterada a partir de um novo objeto, elemento ou até mesmo com a mudança de ângulo na captura da imagem, alterava-se também nossa percepção do movimento e nossas inspirações para as próximas experimentações.

Até então havíamos explorado a criação de movimentos emergidos da visualização de imagem da dançarina a partir do reflexo de espelhos e, ainda, da projeção e *delay* de sua imagem. Passados os experimentos com espelho e projeção, instigadas por ambientes que proporcionem visualização de nossa imagem, fomos experimentar o reflexo da água.

No lago situado ao lado do prédio da reitoria da universidade, a dançarina realizou movimentos de encontro com o lago, e com a imagem que se formava no lago ela experimentou movimentos. O ambiente possibilitou criar movimentos com interação junto à natureza, onde a imagem da dançarina misturava-se ao ambiente (figura 6).

Figura6 – Corpo e ambiente.



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Com sombra de galhos de árvore e o cabelo da dançarina criou-se uma espécie de extensão da imagem e do corpo. O ambiente possibilitou a criação de movimentos em interação com a natureza, onde a imagem dela misturava-se ao ambiente. Sobre o papel da câmera que capta esta movimentação, podemos compreender que, na relação entre arte e tecnologia, estas duas atuam "[...] elaborando uma relação corpo-câmera que não é o simples registro, mas uma outra maneira de perceber o corpo, imagem e movimento" (CERBINO; MENDONÇA; 2011, p. 3.247).

É, portanto, uma outra dimensão do real, do movimento, dos objetos, do ambiente onde este corpo está presente. A tecnologia permite apropriar-se, investigar os objetos, o ambiente, os inter-atores e as suas possibilidades.

O objetivo da pesquisa emergiu de observações de videoarte, de videoclipes, de uma breve análise da relação dança e tecnologia. O foco destes experimentos era a criação de movimentos com vistas ao diálogo corpo e câmera. Passadas as vivências que a pesquisa possibilitou, entre observar a imagem especular, a imagem em projeção, a imagem refletida pela água em interação com o ambiente natural compreendeu que a tecnologia pode estar presente como uma metodologia para a criação de movimentos. As ações executadas pela dançarina pareciam estar veiculadas à sua timidez, ao medo e embaraço ao encontrar-se consigo mesma, a pesquisadora enquanto videomaker buscou explorar, aprofundar, questionar estas ações em forma de movimento da câmera e captura.

Neste artigo, relatamos a criação dos movimentos trabalhados pelas artistas ao explorarem a inter-relação da dança com a câmera. Cada experimento desecadeou o próximo, como: os ambientes, espelhos, projeção e lago, pois todos estavam relacionados de alguma forma com o reflexo da imagem da dançarina.

4 Considerações Finais

Neste trabalho, o problema de pesquisa consistia em como criar uma inter-relação entre câmera e dança para a produção audiovisual. Em face desta proposição, a pesquisa desenvolveu-se de forma teórico-prática, na qual a dançarina criava movimentos a partir de ambientes que possibilitavam a observação de sua própria imagem: o reflexo da água do lago, espelhos, e projeção e captura de cena. Não havia coreografia pré-estabelecida, a tecnologia (câmeras e projetores) atuou, durante o processo, como dispositivo midiático, uma vez que possibilitava a visualização da imagem como propulsora de gestos e movimentos.

Nossa atuação consistiu em dirigir e também, de certa forma, dançar, pois à medida que manuseávamos a câmera, alterávamos a maneira de a dançarina observar seus movimentos, e assim, propor novas ações corporais. Nesta poética, criamos espaços de visualização da imagem e criação de movimentos corporais e digitais. O resultado deste trabalho audiovisual foi intitulado Fendas Temporais² que ao unir dois espelhos formou-se uma 'fenda'. Essa divisão abre espaços, perpassa tempos, memórias, histórias dividindo o corpo da dançarina, ou confronta suas imagens.

No momento da edição do vídeo, observamos que ao utilizar um programa próprio para fazer os arranjos entre as imagens foi como fazer uma composição coreográfica. Dessa forma, os efeitos, animações, a transição das imagens proporcionaram uma composição entre os movimentos, e isto permitiu compreendermos a coreografia para além do seu uso habitual como uma coreografia audiovisual.

²Disponível em: <https://vimeo.com/user55769018>.

Todo o processo ocorreu como forma de experimentos e, certa vez, questionamos a não existência de uma sequência de movimentos determinados, para poder gravar melhor as cenas e, assim, facilitar a edição dos vídeos. Percebemos que se determinássemos as sequências e tomadas de imagens perderíamos o que fundou todo este estudo: a possibilidade de inter-relação entre câmera e dança. Voltar aos lugares de experimentos, regravar, enquadrar as cenas, perderia o principal fundamento da imagem e da câmera: o registro de movimentos, que são únicos e não se repetem. Portanto, decidimos produzir o videodança no contato entre dança e tecnologia, a partir dos movimentos, criações e sensações que estas duas oportunizaram.

No processo de edição e montagem do videodança, a aluna pesquisadora exerceu o papel de “coreógrafa Dj”, a qual, segundo Katz (1998, p. 11) compreende “(...) um misturador autoral de materiais preexistentes”. Ainda conforme a autora, dançar é, “(..) um modo de rearranjar movimentos triviais para produzir novas habilidades” (KATZ 1998, p. 13). Os processos de composição na montagem do videodança estão sob os conceitos de Coreógrafo Dj e de Dança (KATZ, 1998). A coreógrafa Dj que mistura, atemporalmente as imagens, os movimentos captados ao longo do processo da pesquisa, na qual a dança (re)arranja movimentos simples, triviais para produzir novas sensações estéticas. A montagem, conforme Aumont e Marie (2012 p.195), “[...] trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão.” (figura 7).

Figure 7 – Lago de Imagens, sobreposição na montagem



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Como já mencionado anteriormente neste trabalho, a partir dos experimentos de Maya Deren que a montagem de vídeo passou a ser entendida como composição (SPANGHERO 2003) e, para isto, podemos refletir acerca do trabalho do vídeomaker como coreógrafo, na edição há uma coreografia de imagens. A composição da coreografia audiovisual foi inspirada pelas percepções

ao observar as imagens, as tomadas gravadas e, sobretudo, nos diálogos com a dançarina. A partir destas premissas, foi criada uma linha dramatúrgica que perpassa a ideia de uma descoberta da imagem da dançarina ao ver-se diferente, em que se caracteriza por anseios, pela desconfiança em olhar-se. Esta espécie de narrativa do vídeo utilizou atemporalmente as tomadas concebidas, sob a perspectiva do olhar de diretora e coreógrafa na composição coreográfica audiovisual na qual uma imagem, um movimento dialoga com a imagem a seguir e faz sobreposições, transições de movimento. Nesse sentido, é preciso compreender segundo Machado (1995, p. 105) que,

Ao efetuar a escolha das tomadas, ordená-las numa sequência linear e imprimirlhe um ritmo através do controle da duração, o diretor necessariamente está operando uma interpretação do evento, ou pelo menos uma composição, um relato organizado segundo certos parâmetros.

Como em um processo de espetáculo de dança, o qual temos várias coreografias e temos de uni-las, propor uma relação entre elas. Ou, ainda, como qualquer outro trabalho de processo criativo em dança, esta composição do videodança resultou em (re)arranjos, em escolhas de movimentos, de partes do processo a serem utilizadas. Neste processo de coreografia audiovisual, sobre a relação das imagens capturadas e a montagem do vídeo, trouxemos o conceito de imagem e montagem conforme Aumont e Marie (2012) em que elas correspondem ao material cinematográfico, onde cada imagem é resultado de escolhas e significações. Sendo assim, "a montagem é portanto, a organização de significações". (AUMONT; MARIE 2012, p. 195).

No que tange à questão da pesquisa deste trabalho e o método de criação deste audiovisual, observamos que a inter-relação entre a dança e a câmera é constituída entre o movimento com a imagem, por meio da ação do corpo da dançarina em comunicação com a câmera e os procedimentos de edição. O modo com que foram propostos os ambientes de captura de imagem, os autores que dialogam neste tipo de processo criativo dialógico em arte e tecnologia alerta à importância que as novas tecnologias trazem para a arte. Uma arte que não é submissa à tecnologia ou a regimentos, mas, uma arte de possibilidades. A forma com que a produção de movimentos de dança foi proposta procurava questionar as ações do movimento. O modo com que a dançarina (re)age frente a sua imagem, criando movimentos de dança, nos coloca a refletir sobre o modo com que nos movimentamos, como reagimos diante de nossa própria imagem, percebendo a imagem enquanto ciclo de ações que perpassam níveis biológicos e psicológicos (SIMONDON, 2013). As imagens que podemos observar neste artigo destacaram a parte superior do corpo, isto, nos leva a questionar a forma com que a dançarina optou em expor seu corpo frente à câmera. Spanghero (2003) contribui para nos colocar alguns pontos históricos nesta relação do corpo e câmera, uma vez que as fronteiras entre teatro, dança, música e artes visuais foram permeadas nos anos 60, podemos considerar que os trabalhos em arte e tecnologia possibilitam dialogar com as características de cada área e propor obras que estão em diálogo entre as diversas áreas, "podemos ver a tecnologia como sendo a conversação atual entre a arte e os princípios científicos, a interação entre a criatividade e as ferramentas que usamos para alargar nossas habilidades e nossos sentidos", (MIRANDA, 2000, p. 140).

Ao observar o processo criativo da pesquisa e relacionar com a tecnologia e educação, algumas questões foram observadas, nas quais "é preciso pensar como as novas tecnologias estão transformando a nossa experiência de espaço e, assim, o que é movimento." (VAZ e LISSOVSKY, 2007, p. 53). Em um período de constantes discussões sobre a influência e os efeitos da tecnologia na educação de crianças e jovens, talvez, devemos nos preocupar não com o que a tecnologia pode fazer com as crianças e jovens, mas o que crianças e jovens podem fazer com a tecnologia. Propor experimentos, trabalhos de criação artística com uso de tecnologia inclui estudantes, que estão fartos de informações visuais, a explorarem estas informações e utilizá-las para expressarem-se. Questionar o "observar-se" como nos comportamos frente a imagens, que imagens, quais movimentos criamos, é um dos pontos que podem ser levantados a partir deste artigo. Sem nos determos a formalidades, conceitos, ficam em discussão ainda os conceitos de videodança, coreografia audiovisual.

Por fim, os experimentos apresentados no decorrer deste artigo buscaram contribuir para com a arte contemporânea, nesta interação entre concepção de uma obra artística e ferramentas tecnológicas ao observar que ambas podem trilhar juntas num processo de criação poética.

Referências

AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. -5ª ed. - Campinas, SP: Papirus 2012.

CERBINO, B.; MENDONÇA, L. Audiovisual, videodança e dança: conceitos e devoramentos. In: ANPAP 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Associação Nacional dos Pesquisadores de Artes Plásticas, 2011. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/beatriz_cerbino.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução Sandra Rey. Porto Alegre : Editora da UFRGS, 2003. Cap. V.

KILPP, Suzana. **Mundos televisivos**. Porto Alegre. Editora: Armazem digital, 2005.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. Editora brasiliense, 1990.

_____. **Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas**. Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

MIRANDA, R. Dança e Tecnologia. In: ANTUNES, A. et al. **Lições de Dança, 2**. Rio de Janeiro, UniverCidade Editora, 2000.

ROSSINI, M. ROSÁRIO N.; KILP, S. In: SILVA, A; ROSSINI, M. **Do audiovisual às audiovisuais: convergências e dispersões nas mídias**. Asterisco: Porto Alegre, RS, 2009.

SIMONDON, Gilbert. **Imaginación e invención**. - 1ª ed. - Buenos Aires: Cactus, 2013.

SPANGHERO, Maíra. **A Dança dos encéfalos acesos**. São Paulo. Itaú Cultural, 2003. 141 p.

VAZ, P.; LISSOVSKY, M. A Vida na tecnologia. In: PEREIRA, R. SOTER, S. **Lições de Dança 1**. Rio de Janeiro, UniverCidade Editora, 2007.

VICENTE, A. V. Pesquisa de campo como prática de criação: uma possibilidade metodológica. In: IV CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA, 2016. **Anais...** Associação Nacional dos Pesquisadores em Dança, Goiânia 2016, p. 510-520. Disponível em: <<http://www.portalanda.org.br/anais-edicoes-visualizar/506>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

Recebido em outubro de 2018

Aprovado para publicação em abril de 2019

Vanessa ElickerFredrich

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Universidade Federal de Santa Maria – (UFSM), Brasil.

Integrante e pesquisadora no Laboratório Interdisciplinar Interativo (LABINTER)/ UFSM.

Graduada em Dança Licenciatura, UFSM.

vanessafredrich123@gmail.com

CarliseScalamato Duarte

Professora do Curso de Dança - Licenciatura da UFSM.

Coordenadora do Grupo de Pesquisa em Audiovisualidades da Dança (GPAD).

Doutora em Comunicação e Informação pela UFRGS.

Mestre em Ciências da Comunicação pela UNISINOS.

Especialista em Corpo Contemporâneo pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP)/ UNESPAR.

Bacharel e Licenciada em Dança pela Faculdade de Artes do Paraná(FAP)/UNESPAR.

carlisesd@gmail.com