

Videodança: um possível caminho dessa história no Recife

Ailce Moreira de Melo

Quando se fala de videodança, geralmente o termo é associado a uma prática artística recente e ainda com infinitas possibilidades de exploração. Entretanto, na medida em que nos debruçamos sobre o tema, é possível descobrir que as primeiras experiências que almejavam a junção da dança com o vídeo¹ datam da mesma época do surgimento do próprio cinema. Assim, para entendermos o início e a trajetória histórica da produção de videodanças no Recife, voltaremos um pouco no tempo, partindo das primeiras experimentações entre vídeo e dança, até chegarmos à atual produção recifense e, conseqüentemente, às videodanças abrigadas pelo Acervo RecorDança.

Antes de partimos, porém, para uma perspectiva histórica, é necessário que deixemos claro que não pretendemos aqui elaborar um conceito fechado acerca do que é a videodança, mas ressaltamos que é de fundamental importância que entendamos pelo menos dois princípios a seu respeito antes de chegarmos a sua história. O primeiro deles é que a videodança é uma linguagem artística de fronteira, que põe em diálogo o universo do vídeo e da dança, não se limitando, todavia, a uma mera junção dos dois. Nela, a dança e o vídeo se tornam cúmplices, ultrapassando os limites tradicionais dessas duas artes (SCHULZE, 2010: 1). Sendo assim, podemos dizer que

A videodança não é um novo tipo de arte genuína; sua estética e mecanismos de percepção podem ser localizados em antecessores históricos de outras artes. De qualquer modo, a videodança faz parte de um desenvolvimento geral em direção à intermedialidade e à mistura de tipos de arte, como ficou evidente desde a virada do século XX. (ROSINY, 2007:18).

Contudo, apesar das inegáveis heranças recebidas de outras artes, principalmente da dança e do vídeo, a videodança possui suas especificidades, o que a transforma num produto artístico que vai além da soma “dança + vídeo”.

O segundo princípio que deve nos nortear, por sua vez, é o de que para que a videodança exista enquanto videodança é necessária uma intencionalidade que a defina como tal.

¹ O termo “vídeo” é aqui utilizado em sua forma mais ampla, não designando apenas a tecnologia digital que diferencia em termos técnicos o vídeo do cinema. Portanto, quando falarmos de “videodança” nesse artigo, ignoraremos as diferenças entre as criações desenvolvidas em suporte químico ou eletrônico, pois esse não é o foco da reflexão agora. Apesar disso, queremos deixar claro que essa diferença existe, mas que, para o cumprimento do nosso objetivo, consideramos que ela não altera significativamente os resultados finais da maior parte das videodanças produzidas. Apenas quando não for possível ignorar essa diferenciação – nos casos de referências históricas – se fará o uso de expressões ligadas ao termo cinema ou o próprio termo.

Queremos dizer com isso que nem todos os vídeos de dança ou sobre dança podem/devem ser classificados como uma videodança. Para esclarecer melhor essa questão, recorreremos, analogamente, à linha de pensamento que o filósofo Arthur Danto (1964 apud TRINDADE, 2009) desenvolveu para explicar a diferença entre as caixas de sabão *Brillo* das prateleiras de um supermercado e as caixas de sabão *Brillo* expostas pelo artista pop Andy Warhol, em novembro de 1962, em Nova Iorque – que aparentemente não possuíam divergência alguma entre seus modos de apresentação. “O que afinal faz a diferença entre uma caixa de Brillo e um trabalho de arte que consiste na Caixa de Brillo é uma determinada teoria da arte. É a teoria que a eleva ao mundo da arte, e evita seu colapso no objeto real que é.” (DANTO, 1964 apud TRINDADE, 2009: 35).

Dessa forma, podemos afirmar que para ser videodança é preciso que a criação siga uma determinada teoria que a legitime enquanto videodança. E essa teoria pode ser definida como a busca pela concepção de um vídeo que integra ao mesmo tempo as dimensões coreográfica e videográfica, a partir de uma lógica de movimento que envolva tanto a coreografia do(s) corpo(s) que dança(m)², como a filmagem, a edição e a sonorização.

Feitas essas considerações, vejamos como se deu a aproximação entre a dança e o vídeo. A tecnologia cinematográfica surge no final do século XIX, a partir da criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière. Nessa época, a simples possibilidade de capturar movimentos em imagens que podiam ser reproduzidas a qualquer momento era a grande novidade. Foi assim que fizeram grande sucesso as cenas de acontecimentos como a saída dos trabalhadores de uma fábrica, a chegada de um trem à estação e o almoço de um bebê. E, como arte do movimento, já aí a dança passa a ser objeto fílmico.

Como exemplo, podemos citar um filme de dois minutos que Thomas Edison gravou em 1894 e que traz Ruth Dennis dançando em frente à câmera. Além desse, temos também *Sicilian Peasant Dance*, dos irmãos Skladanowski, de 1895, e *Serpentine Dances*, também de Thomas Edison, estrelado por Annabelle Moore, em 1896. Esses filmes consistiam em reproduções curtas de danças simples e possuíam uma câmera sempre estática, em frente à qual a dança acontecia, geralmente, num espaço de cerca de 1m² (ROSINY, 2007: 21).

Entretanto, o cinema não se conforma em mostrar o mundo apenas dessa maneira e vai buscar novas formas de apresentá-lo ao público. Nos filmes de dança não seria diferente e, no início do século XX, eles vão um pouco além do registro. Georges Méliès começou a fazer uso

² Corpos estes que podem ser humanos ou não; animados ou não.

de técnicas cinematográficas, como animação e manipulação do tempo (aceleração e desaceleração das imagens), para fazer dançar objetos inanimados e figuras estáticas, mesmo utilizando bailarinos em seus filmes, como é o caso de *A Lanterna Mágica*, de 1903. A câmera também ganhou movimento, abandonando o ponto de vista fixo e frontal para se relacionar com a cena, como acontece em *Intolerance*, de D. W. Griffiths, em 1916, filme em que dançam os bailarinos da Escola de Dança Denishawn (de Ruth Dennis e seu marido, Ted Shawn). Como afirma Virginia Brooks,

Nesse filme, Griffith usou uma técnica nova, montando uma câmera em um elevador, que, por sua vez, deslizava sobre um carro sobre trilhos. Uma tomada abria em um pequeno grupo central de bailarinos e então se movia lentamente, para cima e para trás, revelando por inteiro o enorme e fabuloso set de múltiplos níveis: escadas repletas de bailarinos e figurantes às centenas. Esse movimento da câmera também alterou a qualidade estética e o impacto cinético do movimento da dança. (2006:10).

A partir de 1920, surge a possibilidade de unir som e imagem no cinema, o que contribui para o desenvolvimento dos filmes musicais, que também influenciaram a concepção das atuais videodanças. Desse período, destacamos os filmes de Fred Astaire e de Busby Berkeley. Astaire utilizava a câmera em função da dança, procurando fazer com que aquela interferisse o mínimo possível na última. Assim, ele também fazia poucos cortes nos números dançantes de seus filmes e buscava sempre manter uma unidade entre o enredo e a coreografia apresentada. Berkeley optava pelo contrário: para ele, a dança era quem servia à câmera. E nessa concepção, a coreografia do filme era bastante determinada tanto pela filmagem quanto pela edição. Ele também não prezava pela unidade enredo-coreografia. Tais posturas nos levam a refletir sobre qual o papel da coreografia, da câmera, da edição, e por que não da música, na concepção coreográfica de uma videodança. Cada um desses elementos, a sua maneira, nos ajuda a entender que a construção de uma videodança depende dessas quatro instâncias numa relação interdependente.

Finalmente, na década de 1940, surgem os filmes experimentais e, dentre eles, está *A Study in Choreography for the Camera* (1945), de Maya Deren, considerado por Rosiny como a gênese da videodança. De fato, nessa época se começa a pensar o “vídeo de dança” dentro daquela tal teoria da arte, o que nos leva a legitimar essas obras enquanto videodanças. Nas palavras da própria Deren,

Pretendo que este filme [*A Study in Choreography for the Camera*] seja, essencialmente, uma amostra de filme-dança, ou seja, uma dança tão relacionada à câmera e à montagem que não possa ser realizada como uma unidade noutro lugar senão neste filme em particular. [...] É mais minha sincera esperança que o filme-dança seja rapidamente desenvolvido e que, em interesse de tal desenvolvimento, uma nova era de colaboração

entre dançarinos e cineastas abrir-se-á – uma na qual ambos reuniriam suas energias criativas e talentos rumo a uma expressão de arte integrada. (DEREN in CALDAS, 2009: 31).

Assim, estava-se produzindo videodança. A ideia se difunde e, da década de 1960, podemos citar o trabalho de Ed Emshwiller e também o de Hilary Harris, em especial, a criação *Nine Variations on a Dance Theme* (1966), onde uma bailarina executa um solo de 50 segundos nove vezes, cujas diferenças entre cada uma das vezes encontra-se na forma como a câmera e a edição foram utilizadas. Assim, ela consegue fazer com que, cada uma das vezes em que a coreografia aparece na videodança, seja vista como uma “nova” coreografia.

A partir dos anos de 1970, com o advento do vídeo – enquanto tecnologia digital –, seu rápido desenvolvimento e difusão, a realização de registros e obras artísticas em vídeo (como videoarte, videoclipe e videodança) tornou-se mais viável, tendo em conta a questão econômica das produções, já que a tecnologia eletrônica se mostrava bem mais barata que a química, utilizada até então pelo cinema. Dessa forma, ainda nessa década e na seguinte, destacamos as experimentações de Merce Cunningham tanto em parceria com Nam June Paik, pioneiro da videoarte, quanto com Charles Atlas.

No Brasil, em 1973, Analívia Cordeiro (bailarina, coreógrafa, videomaker, arquiteta e pesquisadora corporal), na época com 19 anos, lança a obra *M3x3* na TV Cultura de São Paulo³ e, a partir de então, é considerada a pioneira tanto da videoarte, quanto da videodança nacionais. Segundo descrição em seu site, a *M3x3* é considerada por Analívia uma *computer-dance*⁴, concebida para a televisão e gravada sobre uma matriz 3x3. O ambiente seguia uma padronização de alto-contraste e as bailarinas realizavam movimentações que se propunham mecânicas, na construção de uma crítica à sociedade informatizada.

No caso da concepção dessa videodança, é importante perceber o contexto e influências que envolviam Analívia e que, conseqüentemente, impulsionaram o nascimento da videodança no Brasil. Para isso, é necessário destacarmos a formação artística de Analívia no método Laban, com Maria Duschenes, e em Eutonia, ambas no Brasil, e ainda em dança moderna americana pelos estúdios de Alvin Nikolais e Merce Cunningham, em Nova Iorque – lembrando que Merce Cunningham, como citamos anteriormente, desenvolveu experimentos utilizando o

³ Na época ainda não existia o vídeo cassete no Brasil.

⁴ Essa nomenclatura diz respeito ao modo como a coreografia da videodança foi concebida: a movimentação das bailarinas foi desenvolvida a partir de um estudo sobre os movimentos do corpo humano, primeiro em desenhos, que depois foram passados para o computador, o qual os programou e processou, gerando aleatoriamente várias combinações coreográficas que deviam ser executadas pelas nove bailarinas.

vídeo e a dança. Além disso, consideramos também o ambiente em que Analívia crescera, descrito assim pela revista *Veja*:

Na verdade, não foi difícil para Analívia unir campos tão distanciados quanto um computador e o balé. Filha do pintor, escultor, paisagista e crítico de arte Valdemar [sic] Cordeiro, recentemente falecido, ela sempre esteve a par de várias experiências de vanguarda. Além disso, estudante de balé desde os 7 anos, convive diariamente com as ciências e as técnicas, como aluna do segundo ano da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. (MAÎTRE, 1973: 124).

Após 18 anos do lançamento da primeira videodança no Brasil, a cidade do Recife assiste a sua primeira produção na linguagem artística: *Lua Cambará* – 1991 (DVD 56). E no ano seguinte, 1992, vem mais uma: *Elástico* (DVD 31). Acreditamos que alguns fatores do contexto vivido na época foram importantes para o desenvolvimento dessas obras, ainda no início da década de 90, dentre os quais, influências deixadas pela Associação de Dança do Recife (1983-1985) e a aproximação de coreógrafos e cineastas da cena recifense no desenvolvimento compartilhado de trabalhos artísticos na área de dança.

Desde sua fundação, a Associação de Dança do Recife tinha uma perspectiva de integração das artes, ao envolver em seus espetáculos artistas de diferentes linguagens. Alguns exemplos que podemos considerar são: a participação do teatrólogo Rubem Rocha Filho, na direção de alguns espetáculos; do artista plástico Cavani Rosas, na programação visual dos espetáculos *Piazzollada*, *A Toda Prova* e *Lua Cambará*; do fotógrafo Breno Laprovitera e do músico Zoca Madureira, na construção de concepções estéticas de alguns espetáculos; de atores da cidade em espetáculos de dança; entre outros.

Esse contexto permitiu que o coreógrafo Zdenek Hampl e a coreógrafa Maria Eduarda Gusmão, que integraram a Associação de Dança do Recife, experimentassem uma interação maior com a linguagem do vídeo, posteriormente. Assim, justifica-se o fato de *Lua Cambará* ser fruto de um trabalho conjunto de Zdenek e do cineasta Marcelo Pinheiro, como uma adaptação para o vídeo de um espetáculo homônimo, que teve a direção e a coreografia assinadas pelo próprio Zdenek e cuja iluminação e fotografia foram concebidas por Marcelo Pinheiro. E, em 1992, é a vez do grupo Cais do Corpo, que tinha Maria Eduarda Gusmão como diretora, produzir a videodança *Elástico*, junto com os cineastas Paulo Maurício Caldas e Lírio Ferreira.

Entretanto, além das influências da Associação de Dança, também é preciso considerar que tanto Zdenek como Maria Eduarda tiveram outras experiências que os aproximaram da

linguagem do vídeo. No caso dele, no início de sua carreira artística, ainda na República Tcheca, ele integrou o grupo Lanterna Mágica, que tinha como princípio o diálogo entre projeções de vídeo e os intérpretes em cena. Em sua chegada ao Brasil, Zdenek também realizou diversos trabalhos de criação coreográfica para a televisão, como por exemplo, coreografias para quadros do programa televisivo *Fantástico* (1977) e a coreografia da cena de despedida de Beth Faria, na novela *Baila Comigo* (1981), ambos da Rede Globo.

Maria Eduarda Gusmão, por sua vez, a partir dos estudos na Julliard School (USA – 1985-1987), onde entra em contato com a técnica de Laban e adquire conhecimento em composição, e da realização de um curso de dança e coreografia no Nikolais/Louis Coreospace (USA – 1987), pôde ampliar suas referências artísticas para a criação em dança.

Não obstante a produção dessas duas videodanças, no restante da década de 1990 a produção recifense não decolou. Zdenek não teve grandes participações no cenário da dança nos anos seguintes, só voltando a produzir a partir dos anos 2000, e Maria Eduarda seguiu para mais uma formação no exterior ainda no ano de estreia de *Elástico*. Sendo assim, o Recife volta a produzir videodanças, dessa vez sistematicamente, também a partir de 2000, tendo novos artistas como protagonistas dessa produção. Algumas dessas criações constituem o conteúdo do Acervo RecorDança.

A maioria das videodanças do acervo hoje são produções da Cia. Etc. Criada em Sergipe, em 2000, e atuante em Recife, desde 2004, a companhia traz como marca o desenvolvimento de criações baseadas em uma pesquisa continuada sobre questões ligadas ao corpo, definindo-se como um espaço de estudo, aprendizado e troca entre artistas. Ainda possui, assim como a Associação de Dança do Recife, o entendimento de que uma companhia de dança pode não acolher apenas bailarinos, e sim, integrar artistas de diversos ramos da arte. Essa concepção, provavelmente, abriu caminhos para que produções em vídeo, atualmente, sejam consideradas na companhia como uma forma sistemática de criação.

Acreditando nisso, em 2008, Marcelo Sena, diretor da companhia, com o intuito de difundir a dança através de outras expressões artísticas que não apenas os espetáculos, convida Breno Cesár, fotógrafo e videoartista com trabalhos anteriores em videodança, para ser integrante da Cia. Etc. Com o convite aceito, no ano seguinte, a companhia lança *Súbito* (DVD 60), que traz para a tela reflexões sobre pele, articulações e dança com os ossos dialogando com um elemento externo: a água.

A partir daí, as criações em vídeo da companhia se multiplicam. A produção seguinte, *Sobre* (DVD 60), vem como resultado de um intercâmbio entre Cia. Etc. e a Híbrida Dança, de Ipatinga – MG. E, através de projeções de imagens sobre os corpos dos bailarinos e de uma edição marcada pela sobreposição, inter-relaciona os conceitos de corpo de cada uma das companhias.

Em 2010, mais três videodanças são lançadas: *Involuntário* (DVD 60), *Maxixe* (DVD 60) e *Bokeh* (DVD 60). A primeira, uma criação de 1 minuto, vem carregada de inovações: utiliza um aparelho celular na captura de imagens, os bailarinos tem seus movimentos limitados por estarem dentro de uma bolha vermelha e se desdobra em uma performance, que a cada vez que é apresentada, gera um novo vídeo de 1 minuto. Interessante é perceber que, involuntariamente – com a licença para o trocadilho –, durante a realização das performances, o público acaba dialogando com a primeira videodança, pois inúmeras vezes aparece fazendo também os seus registros via aparelho telefônico.

Baseada numa provocação corporal – a realização de movimentos circulares –, *Maxixe* constrói uma narrativa cômica, que, além de envolver seus personagens numa eterna espiral, contagia também as pessoas que estão nas ruas do bairro de São José, no centro do Recife. Configurando-se, portanto, também como uma intervenção urbana. *Bokeh*, por sua vez, parte de uma questão própria do vídeo. Utilizando-se do efeito bokeh⁵, a Etc. explora uma metáfora entre a movimentação e cenários propostos e a criação de um campo magnético, onde a relação entre corpos e ambiente se traduz em troca intensa de energia.

Outra videodança que integra o acervo é a *Do Ponto de Vista* (DVD 61), criada numa parceria entre Priscilla Figueirôa e Orlando Nascimento. Ela foi concebida a partir de alguns pressupostos como mostrar mais de um ponto de vista da mesma coreografia, criar uma coreografia que limitasse o corpo a movimentos que simulam o estar dentro de uma caixa e um tempo máximo de 1 minuto. O resultado é uma composição que brinca com a metalinguagem, utilizando-se de dois aparelhos celulares, estando um deles presente na imagem e o outro oculto.

Esses artistas continuam produzindo videodanças no Recife e, assim como eles, outros já puderam ser mapeados pelo Acervo RecorDança, como Oscar Malta, cineasta, criador e realizador do Play Rec – Festival Internacional de Videodança do Recife, que aconteceu em

⁵ Efeito que consiste em, através da manipulação da lente da câmera, capturar imagens distorcidas e fora de foco.

2007, 2008 e 2009, e abrigava em sua programação oficinas, mesas-redondas, performances e mostras de videodanças; e Marcela Rabelo, designer, que já lançou duas videodanças de forma independente, como resultados de seus trabalhos acadêmicos de graduação e pós-graduação. Diante disso, apesar da satisfação em ter em nosso acervo algumas das videodanças produzidas no Recife, das primeiras às mais atuais, não podemos esquecer que ainda há muito trabalho pela frente. Que venham mais videodanças!

Referências bibliográficas

- BROOKS, Virginia. De Méliès ao streaming vídeo: um século de imagens móveis da dança. In: CALDAS, Paulo. et al. (orgs.). **Dança em Foco: dança e tecnologia**. v. 1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: CALDAS, Paulo; LEVY, Regina; BONITO, Eduardo. (orgs.). **Dança em Foco: dança na tela**. v. 4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.
- CALDAS, Paulo; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. A Dança na Tela. In: CALDAS, Paulo; LEVY, Regina; BONITO, Eduardo. (orgs.). **Dança em Foco: dança na tela**. v. 4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.
- COSTA, Alexandre Veras. Kino-Coreografias: entre o vídeo e a dança. In: CALDAS, Paulo. et al. (orgs.). **Dança em Foco: videodança**. v. 2. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- MAÎTRE computador. **Veja**, p. 124, 12 set. 1973.
- ROSINY, Cláudia. Videodança. In: CALDAS, Paulo. et al. (orgs.). **Dança em Foco: videodança**. v. 2. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- SCHULZE, Guilherme Barbosa. Um olhar sobre videodança em dimensões. In: Congresso de Pesquisa e Pós Graduação em Artes Cênicas, 6., 2010. **Anais eletrônicos...** Belo Horizonte, ABRACE, 2010. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vicongresso/pesquisadanca/Guilherme%20Barbosa%20Schulze%20-%20Um%20olhar%20sobre%20videodan%20em%20dimens%20es.pdf> Acesso em: 01 maio 2011.
- TRINDADE, Mauro. Entre – A videodança e os gêneros da arte. In: CALDAS, Paulo; LEVY, Regina; BONITO, Eduardo. (orgs.). **Dança em Foco: dança na tela**. v. 4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.

Sites:

www.analivia.com.br Acesso em 11 abr. 2011.

www.ciaetc.com.br Acesso em 30 abr. 2011.

Documentos consultados no Acervo RecorDança:

- ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Bokeh**. Direção e roteiro de Breno César. Produção executiva de Hudson Wlamir. Criação e interpretação de José W Júnior, Liana Gesteira, Marcelo Sena e Marta Guimarães. Recife, 2011. DVD 60.
- ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Do Ponto de Vista**. Performance de Priscilla Figueiroa. Imagens, música e edição de Orlando Nascimento. Recife, 2011. DVD 61.
- ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Elástico**. Direção de Paulo Maurício Caldas e Lírio Ferreira. Coreografia de Maria Eduarda Gusmão. Recife, 2004. DVD 31.
- ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Involuntário**. Direção de Breno César. Produção de Hudson Wlamir. Interpretação de Liana Gesteira, Marcelo Sena e Marta Guimarães. Recife, 2011. DVD 60.

ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Lua Cambará [videodança]**. Direção de Marcelo Pinheiro. Coreografia de Zdenek Hampl. Recife, 2011. DVD 56.

ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Maxixe**. Direção e roteiro de Breno César. Produção de Hudson Wlamir. Criação e interpretação de José W Júnior, Liana Gesteira e Marcelo Sena. Recife, 2011. DVD 60.

ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Sobre**. Produção e realização da Cia. Etc. e Híbridos Dança. Criação e interpretação de Janaina Chavier, Leila Cunha, Luciano Botelho, Marcelo Sena, Maria Cloenes, Nilmar Lage, Rosângela Sulidade, Saulo Uchôa e Wenderson Godoy. Recife, 2011. DVD 60.

ACERVO RECORDANÇA. Audiovisual. **Súbito**. Direção de Breno César. Criação e interpretação de José W Júnior e Marcelo Sena. Recife, 2011. DVD 60.

ACERVO RECORDANÇA. Espetáculos e Coreografias. **Lua Cambará**. Recife, 2004. Disponível em: <http://200.17.132.93/recordanca/SaidaEspetaculo.aspx?origem=TBEspetaculo®istro=197>
> Acesso em: 11. abr. 2011.

ACERVO RECORDANÇA. Iconografia. **Lua Cambará**. Recife. 1 Programa. Ainda não publicado.