



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTE E CULTURA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS**

SAMUEL LEANDRO DE ALMEIDA

**INTERMIDIALIDADE ENTRE CORPO E VÍDEO: A CRIAÇÃO POÉTICA E
DRAMATÚRGICA EM VIDEODANÇA**

**Ouro Preto, MG
2022**

SAMUEL LEANDRO DE ALMEIDA

INTERMIDIALIDADE ENTRE CORPO E VÍDEO: A CRIAÇÃO POÉTICA E
DRAMATÚRGICA EM VIDEODANÇA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPGAC) do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Área de concentração: Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: Processos e Poéticas da Cena Contemporânea.

Orientador: Prof. Dr. Alex Beigui de Paiva Cavalcante.

Ouro Preto, MG

2022

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

A447i Almeida, Samuel Leandro de.
Intermedialidade entre Corpo e Vídeo [manuscrito]: a Criação Poética e Dramatúrgica em Videodança. / Samuel Leandro de Almeida. - 2022.
128 f.: il.: color..

Orientador: Prof. Dr. Alex Beigui de Paiva Cavalcante.
Dissertação (Mestrado Acadêmico). Universidade Federal de Ouro Preto. Departamento de Artes Cênicas. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas.

Área de Concentração: Artes Cênicas.

1. Intermedialidade. 2. Mídias. 3. Videodança. 4. Criação poética. 5. Dramaturgia intermidiática. I. Cavalcante, Alex Beigui de Paiva. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 792.01

Bibliotecário(a) Responsável: Luciana De Oliveira - SIAPE: 1.937.800



FOLHA DE APROVAÇÃO

Samuel Leandro de Almeida

Intermedialidade entre Corpo e Vídeo: A Criação Poética e Dramatúrgica em Videodança

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas

Aprovada em 01 de junho de 2022

Membros da banca

Prof. Dr. Alex Beigui de Paiva Cavalcante - Orientador (Universidade Federal de Ouro Preto)

Prof^a. Dr^a. Ivani Lúcia de Oliveira Santana - (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Prof. Dr. Éden da Silva Peretta (Universidade Federal de Ouro Preto)

O Prof. Dr. Alex Beigui de Paiva Cavalcante, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito no Repositório Institucional da UFOP em 01/06/2022



Documento assinado eletronicamente por **Alex Beigui de Paiva Cavalcante, COORDENADOR(A) DE CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**, em 09/06/2022, às 16:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0342189** e o código CRC **F4729A10**.

*a Aderilda e João Vitor,
os meus versos dançantes.*

Agradecimentos

A ÁBBA.

A CAPES e à PROPP pelo investimento e financiamento da pesquisa que possibilitou a realização desse trabalho, bem como, o fomento da educação de pós-graduação.

A UFOP pelo acolhimento da pesquisa e investimentos necessários.

AO PPGAC por acreditar e desenvolver pesquisas de qualidade.

A ALEX pela acolhida de portas abertas, pelo abrigo e pelas incontáveis noites de conversas incansáveis, assim como, pela valiosa orientação, conselhos e sugestões e por acreditar na pesquisa tanto quanto eu.

A THALES por todas as conversas, os conselhos, as escutas e o compartilhamento de alegrias e angústias desde muito tempo.

A LURDINHA pela preparação para o processo seletivo, confiança e por acreditar no meu processo de pesquisa.

A BABI e WELL por me ouvirem, abraçarem e se fazerem presentes na distância e na proximidade.

A ADERILDA, VITINHO E AMADEUS por acreditar em mim e me apoiar em todas as decisões que resultaram nessa pesquisa.

A ÉDEN pelas contribuições inestimáveis para a pesquisa e para a minha formação desde antes da Banca Examinadora e também por aceitar o convite que modificou o percurso da pesquisa.

A IVANI por aceitar o convite e pelas contribuições valiosas para a reestruturação da pesquisa com a docilidade e incisão necessárias.

AOS ESTUDOS BASTARDOS, em especial Lilian, Maryah, Lucas, Danilo, Esteban e Kalina, pelas conversas, criações, trocas, ajudas, enfim, pelo vínculo e empatia que estabelecemos e que me ensinou tanto ao longo da pesquisa.

A ANDA e à SOCINE pela viabilização de publicações e disseminação de conhecimento e pelas valorosas contribuições para esta pesquisa.

A LEONEL BRUM pela disponibilização dos materiais do Dança em Foco que tanto contribuíram para essa pesquisa.

A KÁTIA por todo o carinho e amor que incentivaram a viagem para Ouro Preto, quem me abraçou em momentos tão significativos.

A MARLYTON por tantas trocas, conselhos e leituras compartilhadas.

A ÉRIC por todas as conversas e pela parceria ao longo da pesquisa.

A VINA pelos aprendizados, conselhos e compartilhamento de experiências.

A NÚBIA pelas análises primorosas e as quais possibilitaram o desenvolvimento de uma pesquisa com ainda mais qualidade.

A TODOS que diretamente ou indiretamente contribuíram para o meu processo de pesquisa até aqui.

Poeminho do Contra

Mário Quintana

*Todos esses que aí estão
Atravancando meu caminho,
Eles passarão...
Eu passarinho!*

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar os resultados da pesquisa de mestrado desenvolvida com o objetivo de estudar o conceito de intermedialidade e evidenciá-lo na videodança através da criação poética e dramática. A metodologia foi construída a partir de uma revisão bibliográfica, de uma análise comparativa entre elementos históricos e obras audiovisuais produzidas na pesquisa e de processos criativos. Assim, a presente pesquisa elucida a criação de protocolos dramáticos intermediários na videodança e a descreve enquanto um produto de combinação de mídias. Recorremos ao referencial do renomado físico teórico Stephen Hawking (2015, 2017) para entendermos os conceitos físicos e os aplicarmos às práticas corporais. Os conceitos delimitados foram: densidade, gravidade, princípio da incerteza, velocidade, espaço-tempo e entropia. A partir da escolha dos conceitos investigamos a execução, percepção e construção da dramática intermediária das videodanças. Os conceitos de instabilidade, probabilidade e irreversibilidade das leis do caos de Prigogine (2002) nos auxiliaram na construção de protocolos dramáticos (TOURINHO, 2009) intermediários. Utilizamos o referencial teórico de Rajewsky (2012a, 2012b) para a conceituação de intermedialidade e sua categorização. E trazemos Baitello Junior (2001, 2018) e Kittler (2019) para dissertarmos acerca das características e categorias de mídias, compreendendo o corpo e o vídeo enquanto tais. Por fim, realizamos uma análise comparativa entre obras audiovisuais do século XX e as videodanças desenvolvidas nessa pesquisa para identificarmos pontos de convergência e divergência.

Palavras-chave: Intermedialidade. Mídias. Videodança. Criação poética. Dramática intermediária.

ABSTRACT

The present work aims to present the results of the master's research developed with the aim of studying the concept of intermediality and highlighting it in screendance through poetic and dramaturgical creation. The methodology was built from a literature review, a comparative analysis between historical elements and audiovisual works produced in research and creative processes. Thus, the present research elucidates the creation of intermedia dramaturgical protocols in screendance and describes it as a product of media combination. We use the reference of renowned theoretical physicist Stephen Hawking (2015, 2017) to understand physical concepts and apply them to bodily practices. The delimited concepts were: density, gravity, uncertainty principle, velocity, space-time and entropy. From the choice of concepts, we investigated the execution, perception and construction of the intermedia dramaturgy of screendances. Prigogine's (2002) concepts of instability, probability and irreversibility of the laws of chaos helped us in the construction of intermedial dramaturgical protocols (TOURINHO, 2009). We used the theoretical framework of Rajewsky (2012a, 2012b) for the conceptualization of intermediality and its categorization. And we bring Baitello Junior (2001, 2018) and Kittler (2019) to discuss the characteristics and categories of media, understanding the body and the video as such. Finally, we carried out a comparative analysis between audiovisual works from the 20th century and the screendances developed in this research to identify powers of convergence and divergence.

Keywords: Intermediality. Media. Screendance. Poetic creation. Intermedia dramaturgy.

Lista de figuras

Figura 1 — Exemplo de fractal, semelhante a floco de neve.	16
Figura 2 — Açude seco no Sítio Riachão, zona rural de Jucurutu/RN.	18
Figura 3 — Aspecto da intermedialidade, corpo e vídeo em diálogo.	19
Figura 4 — Tecnologia digital e o ambiente de morte na intermedialidade.	23
Figura 5 — Quadros da Cena 1 de $D=m/V$	28
Figura 6 — Quadros da Cena 2 de $D= m/V$ (2021). Exploração de Fractais.	30
Figura 7 — Quadros da Cena 3 – Quebra de densidade em que a velocidade é aumentada.	31
Figura 8 — Cena 1 de <i>Entropia: Fractal</i>	35
Figura 9 — Cena 2 de <i>Entropia: Engajando com fractais</i>	36
Figura 10 — Cena 3 de <i>Entropia: Em agitação</i>	37
Figura 11 — Cena 4 de <i>Entropia, Imprevisibilidade</i>	38
Figura 12 — Cena 5 de <i>Entropia, Caos fractal</i>	39
Figura 13 — Cena 6 de <i>Entropia, Pausa absoluta</i>	40
Figura 14 — Cena da festa de Balsazar, na qual a câmera realiza um <i>Travelling</i> frontal e vertical.	73
Figura 15 — Cena da dança sagrada no Templo do Amor em memória à ressurreição de Tammuz. Fonte: Youtube.	74
Figura 16 — Formas geométricas humanas do cinema de Berkeley.	79
Figura 17 — <i>Meshes of the Afternoon</i> (1943), Transmutação de objetos e multiplicação de personagens.	84
Figura 18 — <i>Meshes of the Afternoon</i> (1943), Variação e continuidade espacial.	85
Figura 19 — <i>Meshes of the Afternoon</i> (1943), continuação da variação e continuidade espacial.	86
Figura 20 — <i>Study in Choreography for Camera</i> (1945), Plano sequência aproximando do bailarino.	88
Figura 21 — Continuação do movimento em espacialidades diferentes.	89
Figura 22 — Dilatação temporal do salto.	90

Figura 23 — Dilatação temporal.....	92
Figura 24 — Pausa e continuação.	93
Figura 25 — Dilatação, movimento e aceleração.....	94
Figura 26 — Variação espacial.	96
Figura 27 — Abertura da videodança.....	98
Figura 28 — Sobreposições estáticas e dinâmicas em negativo.	100
Figura 29 — Coreografia inicial de <i>Nine Variations on a Dance Theme</i> (1966).	102
Figura 30 — Continuação da coreografia inicial de <i>Nine Variations on a Dance Theme</i> (1966).....	103
Figura 31 — Visualização de <i>M3x3</i> (1973).....	109
Figura 32 — Ângulos e planos de <i>Alma no Olho</i> (1973).	111

Sumário

1.	Introdução	12
2.	Capítulo I – No universo dos fractais	14
2.1.	<i>Fendas no tempo ou feridas rasuradas</i> (2021)	16
2.1.1.	Das políticas transversais e dos atravessamentos	21
2.2.	<i>D= m/V</i> (2021).....	27
2.3.	<i>Entropia</i> (2022)	32
2.4.	Dramaturgias intermediáticas e caóticas.....	40
3.	Capítulo II – Intermedialidade: corpo e vídeo	48
3.1.	Linguagens Líquidas	48
3.2.	Intermedialidade: videodança.....	53
3.3.	Proposições de combinação midiática	57
3.4.	Tríade midiática.....	59
3.5.	O estigma das Guerras	63
4.	Capítulo III – Corpo, câmera e movimento: cacos do cinema e da videodança.....	68
4.1.	A singularidade intermediática inicial: <i>Intolerance</i> (1916)	68
4.1.1.	Comparando: <i>D= m/V</i> (2021) e <i>Intolerance</i> (1916)	72
4.2.	Berkeley e outros modos de ver.....	76
4.3.	A exploração da intermedialidade no cinema experimental	80
4.3.1.	<i>Meshes of the afternoon</i> (1943)	83
4.3.2.	<i>A Study in Choreography for Camera</i> (1945)	87
4.3.3.	<i>Ritual in Transfigured Time</i> (1946).....	91
4.3.4.	<i>Meditation On Violence</i> (1948).....	95
4.3.5.	<i>The Very Eye of Night</i> (1958).....	97
4.3.6.	Nove variações em intermedialidade	101
4.4.	Cunningham e o esgarçamento	105
4.5.	A intermedialidade no Brasil: expoentes e festivais contemporâneos.....	107
4.5.1.	Analívia Cordeiro.....	108
4.5.2.	Zózimo Bulbul	110
4.5.3.	Festivais e outras realidades.....	112
5.	Considerações Finais.....	115
6.	Referências Bibliográficas.....	122

1. Introdução

A presente pesquisa de mestrado intitulada “Intermedialidade entre corpo e vídeo: a criação poética e dramaturgical em videodança” desenvolvida na Linha 2 – Processos e Poéticas da Cena Contemporânea do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas vinculado ao Instituto de Filosofia, Artes e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto visa investigar o conceito de intermedialidade e aplicá-lo à videodança através da criação poética e dramaturgical. O desenvolvimento dessa pesquisa acontece com o financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior (CAPES) e da Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação da Universidade Federal de Ouro Preto (PROPP/UFOP). A partir da conceituação dos tipos de mídias e suas características, buscamos evidenciar o conceito de intermedialidade da videodança e explorá-lo na criação poética e dramaturgical.

O presente texto tem por finalidade apresentar a resolução do objetivo geral da pesquisa: estudar o conceito de intermedialidade e aplicá-lo à produção criativa em videodança consubstanciando a interação entre o corpo e o vídeo através da composição poética e dramaturgical. Desse modo, ao longo da pesquisa foram identificadas características e procedimentos estéticos que viabilizaram o aprofundamento do conceito de intermedialidade na videodança.

Para o desenvolvimento da pesquisa utilizamos como paradigmas metodológicos as técnicas de revisão bibliográfica acerca dos conceitos de mídia, intermedialidade, videodança e dramaturgia; desenvolvemos protocolos de criação para os processos criativos que evocam uma possibilidade de dramaturgia intermediária e do caos. Por fim, realizamos uma análise comparativa entre aspectos históricos da videodança e as características das videodanças desenvolvidas nessa pesquisa. Esses paradigmas simbolizam cacos de um grande fractal, metáfora presente nos processos criativos dessa pesquisa. Então, para a apresentação das evidências destacadas ao longo da pesquisa construímos este texto, que constitui o fractal maior, em três capítulos versando sobre os aspectos metodológicos elencados acima.

O capítulo I descreve os processos criativos e propõe protocolos para a criação de uma dramaturgia do caos intermediária. As três primeiras seções do

capítulo circunscrevem conceitos e singularidades das videodanças: *Fendas no tempo ou feridas rasuradas*, $D= m/V$ e *Entropia*; as seções elecam características que apontam para a criação ou organização de uma dramaturgia intermediática baseada nas leis do caos, assunto abordado na quarta seção do capítulo.

O Capítulo II delimita os contornos dos conceitos utilizados na pesquisa e especifica suas características. Na primeira seção relatamos o contexto conceitual em que a propriedade intermediática das artes surge, observando a era líquido-moderna enquanto espaço de viabilização de poéticas híbridas com as tecnologias. Na segunda seção, descrevemos o conceito de intermedialidade para diferentes autores e escolhemos aquele que produz a possibilidade de tecer uma categoria crítica para análise da videodança, construindo, assim, as proposições de combinação de mídias para a videodança descritas na terceira seção do referente capítulo. Nas duas últimas seções, salientamos duas diferentes perspectivas de estudos das teorias da mídia, circunscrevendo seus traços e possibilitando a construção do ponto de vista intermediático da dramaturgia nessa pesquisa.

No Capítulo III, apontamos para a construção da intermedialidade através de aspectos do desenvolvimento cinematográfico e videográfico, elencando algumas e alguns artistas que desenvolveram novas técnicas para o cinema e para a videodança. Iniciamos o percurso na construção das técnicas da narrativa clássica hollywoodiana, caminhamos pelas inovações de ângulos dos musicais e de perspectivas narrativas do cinema experimental, chegando ao *boom* da videodança no Brasil e no mundo, demarcando aspectos intermediáticos cada vez mais complexos. Por fim, aproximamos dos dias atuais com os festivais, as realidades aumentada e virtual e os modos do fazer videodança na atualidade.

Em síntese, no decorrer da dissertação apresentamos como o vínculo intermediático gerador da videodança, através das mídias corpo e vídeo, constrói um processo dramático intermediático e possibilita outros modos e protocolos de dramaturgia, como a dramaturgia do caos. Além disso, notamos que a construção histórica da videodança reverbera nas construções estéticas das videodanças dessa pesquisa e possibilitam outros modos e formas de manipulação e percepção da realidade por meio das novas tecnologias de realidade virtual, aumentada e com interatividade. Observamos ainda a característica autobiográfica, política ou não, evocada pela intermedialidade, existente nos processos criativos aqui desenvolvidos.

Diante disso, a intermedialidade viabiliza modos e processos criativos que constroem outros modos de percepção do mundo e interação com o espectador, bem como, a criação de diferentes formas de vínculo.

2. Capítulo I – No universo dos fractais

Nesse capítulo, buscamos explicitar, discorrer e tematizar sobre os processos criativos desenvolvidos ao longo da pesquisa. Os processos criativos têm como objetivo investigar a experimentação prática do conceito de intermedialidade¹, que descreve acontecimentos entre mídias, na videodança através da construção poética e dramatúrgica de algumas videodanças. Estas, por sua vez, são organizadas em torno de dois temas criativos: os fractais e os buracos negros. Os temas foram escolhidos para experienciar no corpo e na relação intermediática com o vídeo as leis físicas que regem a cosmologia, bem como, aspectos políticos da vida cotidiana, através da dimensão estética da política.

Para isso, utilizamos o referencial do renomado físico teórico Stephen Hawking (2015, 2017) para entendermos os conceitos e aplicarmos às práticas corporais. Os conceitos delimitados foram: densidade, gravidade, princípio da incerteza, velocidade, espaço-tempo e entropia. São conceitos que compõe a singularidade de um buraco negro, ou seja, seu centro de massa. A partir da escolha dos conceitos investigamos a execução, percepção e construção da dramaturgia intermediática das videodanças.

Doravante, da orientação da pesquisa e da observação crítica sobre a prática desenvolvida, surgiu a possibilidade de refletir sobre e a partir da noção de “fractal”, surgindo no decorrer do processo intitulado *Fendas no tempo ou feridas rasuradas*, realizado como exploração e trabalho final da disciplina Tópicos Especiais em Poéticas Híbridas. Nesse processo, se explorou as fendas da terra rachada e craquelada, parte da paisagem ambiente da obra.² Assim, em conversa com o orientador, surge o conceito de fractal e sua utilização no processo criativo. Dessa

¹ Ver Capítulo II.

² A paisagem onde a obra foi desenvolvida se localiza na comunidade onde nasci e vivi até minha adolescência. Então, há uma memória afetiva na exploração desse ambiente enquanto paisagem artística constituinte da minha construção cultural.

forma, descobrimos a existência dos fractais, segundo Janos (2008), como formas/figuras auto-semelhantes e auto-afins, ou seja, sua forma microscópica compõe a forma macroscópica da vida de maneira estatisticamente idêntica, sejam flocos de neve, árvores, montanhas, planetas ou constelações. “A característica central dos fractais é sua **invariância** sob mudança de escala.” (JANOS, 2008, p. 35, grifo do autor). Desenvolvemos melhor a noção na escrita do capítulo sobre os processos de criação, assim como, na etapa seguinte, a noção de intermedialidade.

Desse modo, ao longo desse capítulo, buscamos circunscrever características de uma dramaturgia baseada nas leis do caos que regem a mecânica quântica e os fractais. Na tentativa de traçar possibilidades dramáticas para o processo intermediário de construção das videodanças desenvolvidas nessa pesquisa. Elucidamos ainda a característica intermediária de criação das videodanças, pois seu processo é pensado e criado através da relação codependente estabelecida entre as duas mídias, corpo e vídeo.

Destacamos ainda as possibilidades organizativas encontradas para a concepção das dramaturgias em videodança a partir das leis do caos. “A tendência da desordem a aumentar se não houver interferência é um fato do cotidiano” (HAWKING, 2015, p. 133). Há através da interferência do artista as possibilidades de ordenação através da desordem do material e da imprevisibilidade do processo. Como Prigogine (2002) esclarece:

De qualquer forma, em ambos os casos, é do caos que surgem ao mesmo tempo ordem e desordem. Se a descrição fundamental se fizesse com leis dinâmicas estáveis, não teríamos entropia, mas tampouco coerência devida ao não equilíbrio, nem nenhuma possibilidade de falarmos de estruturas biológicas e, portanto, um universo de que o homem estaria excluído. (PRIGOGINE, 2002, p. 80).

É ainda pelas leis do caos que podemos descrever processos criativos e realizá-los, como o autor nos explica. As leis do caos exploradas através dos processos criativos dessa dissertação apontam caminhos dramáticos organizados pela desordem.

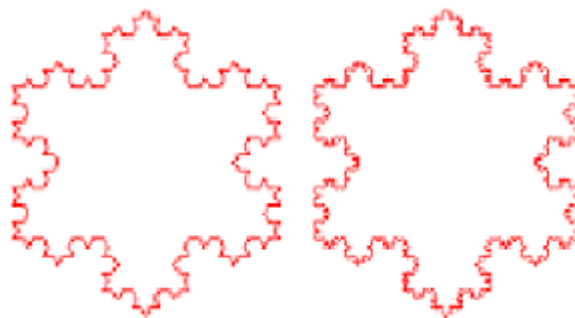


Figura 1 — Exemplo de fractal, semelhante a floco de neve.

Fonte: <http://www.astronoo.com/pt/artigos/fractal.html>

A figura 1 cria a dimensão imagética do conceito de fractal, a partir do qual construímos as seções a seguir. Desse modo, se dermos zoom na imagem observaremos a repetição estatisticamente idêntica da figura maior, ou seja, cada parte reflete o todo, assim como entendemos a construção dessa dissertação. As possibilidades imagéticas são diversas, desde litorais, florestas, flocos de neve até constelações. Apresentamos a dissertação através das três partes que constroem o fractal total da pesquisa.

2.1. Fendas no tempo ou feridas rasuradas (2021)

O processo criativo³ se inicia através do contato com alguns conceitos políticos, tais como, micropolítica, ikupolítica, tanatopolítica e biopolítica estudados no componente curricular de Tópicos Especiais em Poéticas Híbridas, ministrado pelo Prof. Dr. Éden Peretta. Sendo assim, em uma viagem para visitar o interior onde nasci⁴, me deparei com um cenário que dialoga com os autores estudados. A partir do encontro entre paisagem conceitual e paisagem cartográfica ocorreu o processo criativo intitulado *Fendas no tempo ou feridas rasuradas (2021)*⁵.

³ Um capítulo de livro, escrito em coautoria com o orientador da pesquisa, intitulado: “A intermedialidade e a estética política na videodança *Fendas no tempo ou feridas rasuradas*” foi publicado a partir dessa seção no E-book “Dança do Agora: Políticas de Morte e Vida em um Brasil Desigual” da Associação Nacional dos Pesquisadores em Dança (ANDA).

⁴ A autobiografia e o diálogo com os conceitos políticos se apresentaram enquanto um momento imprevisto na pesquisa e nos processos. Nessa dissertação não temos o objetivo de utilizar e aprofundar os processos criativos a partir dessa dimensão estética da política.

⁵ *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* encontra-se disponível no YouTube no link: <https://youtu.be/cniQMjKWUF4>.

A comunidade em que vivi parte da minha infância e adolescência se chama Sítio Riachão, se localiza no município de Jucurutu, interior do estado do Rio Grande do Norte. A microrregião geográfica onde a cidade se situa é chamada de Vale do Açu com um clima semiárido. Segundo o site Weather Spark (2016), este tipo de clima na região é constituído pela escassez total ou parcial de chuva durante 8 meses do ano, às vezes, se estendendo por muito mais tempo.

Diante disso, ao retornar à comunidade me deparei com a seca de um açude no entorno do Sítio, reconstruído em 2019 pela prefeitura. O açude tem profundidade de mais ou menos 3m, extensão de mais ou menos 1000m², quando em uso a sua capacidade máxima. Com o período de estiagem e sua consequente seca, ele se tornou uma poça de mais ou menos 10m² de extensão e menos de 1m de profundidade. Assim, a paisagem seca e morta ao redor do açude me tomou de sobressalto e, com o contato com os estudos e pesquisas acerca das políticas de morte, observei a existência de um diálogo entre a paisagem cartográfica, as políticas de morte e o processo de criação em questão. Refletindo sobre quais ações poderiam ser tomadas pelo poder público para manter o açude com reserva de água por mais tempo, deparei-me com a urgência de refletir de modo crítico a indiferença também como uma espécie de morte.



Figura 2 — Açude seco no Sítio Riachão, zona rural de Jucurutu/RN.

Fonte: Arquivo pessoal.

Assim, a Figura 2 nos mostra a paisagem craquelada da terra seca, a pouca água do açude, as árvores e arbustos mortos ao redor dele. Estes elementos, pela sua configuração geográfica e espacial, apontam para uma dramaturgia da videodança que reflete o deixar morrer da tanatopolítica, perpetuada por uma política da indiferença. E para contrapor ao peso da morte composta pela paisagem seca e infrutífera, escolheu-se preencher o espaço com a criação artística, intervenção de resistência cuja potência priorizou a qualidade de movimento de impulso erótico (pulsão de vida), advindo da improvisação em tempo real, com peso leve, fluência livre e espaço multifocal, qualidades de movimento apresentadas por Fernandes (2006) nos impulsos de transformação labanianos. O impulso erótico se opõe diretamente e frontalmente ao impulso de tãnatos, o que não impede que um nasça do outro e que entre eles possibilidades gerativas ocorram.

A videodança apresenta características híbridas entre a dança e o vídeo, sendo criada com o diálogo entre as mídias, o que possibilita uma criação em dança potencializada pelo vídeo através da edição, da captura de imagem e dos recursos existentes na ilha de edição. Constrói-se uma relação intermediária desde o pensamento estruturante da obra até sua apresentação enquanto produto final, apontando para uma dramaturgia intermediária. Como podemos observar na Figura 3 a seguir, o corpo e o vídeo se mesclam e se confundem, possibilitando a exposição de dois espaços simultaneamente na mesma imagem. O corpo orgânico, vivo e a paisagem morta bifurcam-se, colocando-se em justaposição e tensionando as pulsões acima destacadas: Eros e Tântatos.



Figura 3 — Aspecto da intermedialidade, corpo e vídeo em diálogo.

Fonte: Arquivo pessoal.

A criação estética em videodança é composta pelo pensar do/o corpo em movimento junto com a imagem e suas possibilidades de modificação após a

captura. Nesse sentido, torna-se oportuno lembrar a concepção de paisagens sonoras de Gertrude Stein, cuja influência marcante encontra-se presente nos espetáculos de Bob Wilson⁶.

A videodança se constitui enquanto uma prática intermediária ao mesclar características do vídeo e da dança, duas mídias distintas que, por determinadas convergências, originaram uma nova prática artística. Através dessa prática intermediária amplia-se as possibilidades de criação em dança, o que viabiliza produções estéticas em espaços diversificados, possibilitando a criação de obras que colocam em diagonal noções como local, regional, nacional e internacional, e também dimensões como singular e universal, presença e ausência.⁷

Recorremos, ainda, ao Sistema Midiático de Kittler (2019)⁸, que descreve as mídias em três tipos a saber: tecnologias de registro, de transmissão e de cálculo, para entendermos as funções de cada mídia e sua respectiva categoria de acordo com ele. Para este teórico da mídia, o sistema midiático se desenvolve a partir das guerras que atravessam a humanidade. Neste sentido, temos o primeiro diálogo das tecnologias com a biopolítica e a tanatopolítica formuladas por Michel Foucault.

O corpo com deficiência ou não, é tematizado e estudado para a construção das tecnologias conhecidas. Assim, há também o atravessamento de um corpo que pode morrer e um que não pode, seja através da guerra, seja deixado para morrer sem auxílio com a deficiência ou ainda para o experimento da deficiência para a construção de novas tecnologias.

Diante desse contexto, identificamos o corpo e o vídeo como duas mídias distintas que dialogam e convergem, constituindo a videodança pela perspectiva kittleriana. Por meio dessa convergência, são possibilitadas insurgências e rompimentos estéticos na criação artística, disseminados em rede pelas plataformas de vídeo e redes sociais. Desse modo, como destacado acima, os atravessamentos

⁶ Exemplos de espetáculos de Bob Wilson que trazem as paisagens sonoras de Gertrude Stein: *The \$ Value of Man* (1975) e *Four Saints in Three Acts* (1996). Staehler (2017, p. 83) explica: “A aproximação de Wilson da linguagem de Stein transporta o espectador para climas desejados, estados de recepção, sem preocupação com a narrativa. As palavras e expressões que retornam insistentemente foram mais utilizadas nos textos escritos pelo autista Christopher Knowles, com quem Wilson trabalhou [...]”

⁷ Transmitindo através de uma plataforma *streaming* de vídeos, o YouTube, uma videodança atravessada pelas questões micropolíticas de uma região no interior do nordeste brasileiro.

⁸ O Sistema Midiático de Kittler será explanado com profundidade no capítulo II.

políticos de pequenas comunidades são levados para espaços mais amplos de visibilidade, esgarçando as fronteiras geográficas.

2.1.1. Das políticas transversais e dos atravessamentos

Podemos observar, segundo a ótica kittleriana, que as tecnologias atuais trazem em sua história os terríveis estigmas das guerras. Ou seja, carregam consigo a morte de milhões de sujeitos e subjetividades. No entanto, nesta videodança, utilizamos as mídias para expor e denunciar políticas de morte presentes no sertão nordestino, especificamente, na região do sertão do Estado do Rio Grande do Norte. Assim, evidenciamos através da obra as necropolíticas atuantes no município e na comunidade, onde ela surge com mais força rivalizando com ação climática e seu impacto.

A morte se faz muito presente no dia a dia dos sujeitos do semiárido do sertão brasileiro, seja a morte dos animais devido a fome, seja a da vegetação pela escassez de água, seja ainda pela violência policial que atinge a população. Então, os sujeitos que constituem as comunidades criam modos de insurgências para lidar com essa violenta realidade que os atravessa.

Desse modo, dialogo com alguns pensadores para estabelecer linhas artísticas de fuga no combate à política de morte que nos assombra. Portanto, proponho uma interseção entre a Ikupolítica de Nascimento (2020) e a micropolítica de Rolnik (2020) para criar uma poética híbrida política em contraposição a tanatopolítica discutida por Tiburi (2008, 2018).

A tanatopolítica é um regime anterior à biopolítica de Michel Foucault. Ela consiste em um regime de poder que faz morrer e deixa viver, “o regulamento oculto da morte dos outros” (TIBURI, 2008). Ela é anterior à biopolítica e legisla sobre a vida nua, a vida não politizada, ou seja, aquela que não é importante para a política. Então, o poder atua diretamente nesses corpos, nessas vidas, possibilitando, viabilizando ou facilitando sua morte, seja através da invisibilidade de suas questões ou de sua dizimação enquanto corpo social.

Para Tiburi (2018), vale refletir na perspectiva de que a tanatopolítica ainda hoje não só atua nos corpos, como também, é uma das linhas de atuação do fascismo presente no nosso cotidiano. Ela dissimula suas armas em discursos nacionalistas ou em ações pseudoprotecionistas. Logo, o cálculo sobre a morte

ainda existe e atua de forma mais velada, deixando morrer os corpos despolitizados. A guerra bélica cede espaço para uma guerra civil cujos campos opostos nunca lutam em pé de igualdade.

Mas o fascismo está também – mais velado – na condição miserável em que são deixadas milhões de pessoas sob a fome. A velha tanatopolítica (a política dos grupos que decidem sobre a morte do outro) – aquela que nas teorias de Foucault poderia ter sido superada – retorna à cena e se mistura à moderna biopolítica como controle sobre a vida em um tempo em que o nome “vida” nos obriga a pensar mais. (TIBURI, 2018, p. 4).

Sendo assim, como perceber a tanatopolítica existente no semiárido norte-riograndense? Percebemos a tanatopolítica na medida em que a prefeitura atua na criação de um reservatório natural de água, um açude, entretanto, deixa o ambiente cuidar da manutenção, ou seja, o poder público espera a escassez de chuva manter o reservatório cheio para atender à demanda da comunidade que o utiliza.

Em uma região ambiente onde a chuva é perene ao longo do ano, a atuação política de reconstrução do reservatório seria o suficiente para atuar na manutenção da vida. Contudo, no cenário climático dessa região, a reconstrução sem manutenção do reservatório é insuficiente para atuar positivamente na comunidade. Conseqüentemente, o reservatório seca devido ao seu uso pela comunidade, bem como, pela ação climática e pela necessária utilização da água.

Desse modo, o poder político constrói a possibilidade da vida, mas deixa intencionalmente que o ambiente atue diretamente para a morte da comunidade e dos animais. Então, como o governo pode atuar diretamente numa biopolítica que distancie a relação com a morte tão comum no cotidiano dessa comunidade? Encontramos aí, toda a significação da morte e das suas possibilidades subjetivas de subversão e de insurgência, ampliando o abismo social que existe no país decidindo sobre quem pode morrer e quem deve viver.



Figura 4 — Tecnologia digital e o ambiente de morte na intermedialidade.

Fonte: Arquivo pessoal.

Nesta perspectiva, criar em videodança nesse ambiente se apresenta como um modo de subverter, denunciar e expor o descaso e a ação política direta do governo sobre os sujeitos presentes nessa comunidade. Assim, como elucidada a Figura 4, trazer a tecnologia digital para um ambiente onde a morte está presente é deixar latente a memória das tecnologias, bem como, a memória do corpo que conhece o ambiente e entende o peso da morte que circunda o tecnodeserto que ambienta a videodança *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021). Tiburi (2018) propõe, ainda, uma forma de contrapor a importância da vida na relação com as políticas da morte.

Para isso, temos que melhorar os métodos que nos permitam manter a alma viva. Temos que fazer valer o amor capaz de enfrentar o ódio. Mas tem que ser amor mesmo, amor de verdade. O amor não é um sentimento ou uma postura fácil. Ele dá trabalho. É evidente que o ódio é mais fácil de sentir, não exige esforço, ao contrário, causa muito prazer. Talvez

estejamos mais uma vez na guerra entre “Eros” e “Tanatos” – o desejo de vida contra o desejo de morte. A negação, a destruição são compensações fáceis. Além disso, a sensação de que se está vivo quando se odeia é imensa. E é isso também o que temos que superar. (TIBURI, 2018, p. 3).

Os modos de criação na contemporaneidade se propõem como práticas poéticas subversivas das políticas mortais que nos cercam, podendo serem deslocados e atravessados pelos afetos e pelo amor da criação e da integração de Eros que liga, une, articula e vincula. Logo, mais do que nunca, a importância de sentir humano se configura como uma força de combate ao poder que nos mata, utilizando contra ele, armas de criação, dispositivos de captação e de desvios paradoxais. O corpo, com sua percepção do mundo, se apresenta como uma forma de levante contra o poder esmagador que existe sobre ele, tornando-se e tornando o mundo sensível como grande palco de expressividade.

Nesse caminho, *Fendas do tempo ou feridas rasuradas* (2021) propõe também um diálogo com *Nascimento* (2020), quando o autor apresenta a noção de uma ikupolítica através do resgate das experiências sensoriais frente ao ambiente e à comunidade. A partir de uma reconstrução da memória do corpo que habita a comunidade, como também, a união da comunidade e uma celebração da vida.

Assim, apesar do corpo-água ser retirado da comunidade sem a preservação necessária, mas compreendendo que a preservação deveria vir de agentes do poder, propomos a presença deste corpo na rede, no sentido de que a virtualização dele potencializa sua existência e denuncia a falta de ação do poder público. Uma ação na inação, um movimento no estático da ordem.

Identificamos que o que movimenta a construção da obra é a força do desejo⁹ gerada pelas insurgências micropolíticas da comunidade as quais não se deixam abater com as políticas de morte que a rodeia, a aprisiona, a limita, a oprime. Neste sentido, há uma reverberação no corpo que impulsiona a atividade criativa em uma dança afetada micropoliticamente pelo ambiente, um corpo vibrátil e um corpomídia (KATZ e GREINER, 2005)¹⁰. Segundo Rolnik (2020, p. 3), a força do desejo é a “[...] força vital que move a existência individual e coletiva”, assim, estar presente na

⁹ Na trilogia desenvolvida nessa dissertação, o desejo se apresenta enquanto impulso vital para realização de ações criativas.

¹⁰ A teoria corpomídia conceitua que através do movimento e pela contaminação, as informações que entram em contato com o corpo se tornam corpo, a mídia de si mesmo.

comunidade, vivenciá-la novamente resgatando memórias, promove uma pulsão vital que propicia a própria criação.

Além disso, a interação do corpo com o ambiente propicia complexidade e transformações em ambos. Logo, dialogamos com Santana (2002, p. 22) “[c]omo sistemas abertos, o corpo – ou a dança –, a tecnologia e o próprio mundo estão em constante troca, modificando-se e tendendo à complexidade”. Então, o corpomídia e vibrátil se torna um modo de gerar complexidade, modificando mutuamente a si mesmo e ao ambiente. Um sistema aberto em constante diálogo com o ambiente desértico, vibrando e constituindo sua subjetividade.

Destarte, percebo a minha obra artística sendo desenvolvida através de uma micropolítica ativa na qual a ação sobre os corpos da comunidade cria uma desestabilização dos afectos e perceptos que impulsionam a criação artística através do desejo. Então, os gérmenes que habitam o corpo são expressos através do vínculo com a comunidade, como explana Rolnik (2020), sobre o processo de germinação pela micropolítica ativa.

Com isso, o mundo larvário que nela habita terá grandes chances de germinar: é na ação do desejo que se plasmará a germinação. A ação desejante, neste caso, consistirá num processo de criação que, orientado pelo poder de avaliação dos afectos (o saber-do-corpo), irá materializá-los em imagem, palavra, gesto, obra de arte, modo de existência ou outra forma de expressão qualquer. E se essa operação conseguir se realizar plenamente, ela dará uma consistência existencial ao mundo de que tal germe é portador, ao dotá-lo de um corpo sensível. Por não ser um representante da experiência que lhe deu origem, mas sim um transmissor de sua pulsação, tal corpo terá um poder de contaminação de seu entorno. É que sua presença viva convoca ressonâncias nas subjetividades que o encontram, abrindo a possibilidade de que elas também se sustentem na desestabilização, de maneira tal que um processo de criação possa nelas se desencadear levado por seu próprio desejo. O mundo virtual que as habita se atualizará, por sua vez, em outras tantas imagens, palavras, gestos, obra de arte, modos de existência ou outras formas de expressão quaisquer. (ROLNIK, 2020, p. 14-15).

Portanto, a visita e o retorno à comunidade, dentro de meu processo criativo, proporcionaram modos de reflexão e expressão artística através da revivência das memórias e da construção de novas experiências com o ambiente. Ou seja, o estabelecimento de vínculo gera novas possibilidades criativas e de transformações

micropolíticas através das quais foi possível desenvolver a obra. Sobre os vínculos e seu potencial comunicativo, Baitello Junior (2012) explica:

Pareceu-nos, assim, muito mais adequada a compreensão dos fenômenos da comunicação como criação e manutenção de vínculos do que de troca de informações, compreendidas como sinais e portanto quantificáveis como tais. Os vínculos não se reduzem a uma simples emissão-recepção de sinais, mas capturam bilateralmente ou multilateralmente, tornando os participantes de um processo comunicativo igualmente e ao mesmo tempo agentes e pacientes do mesmo. Há no vínculo sempre algum grau de saturação afetiva, algum teor daquilo que os etólogos chamam de 'amor' (um conceito biológico de envolvimento, empatia, comprometimento, compaixão, solidariedade). (BAITELLO JUNIOR, 2012, p. 22).

Percebemos ainda que a “ikupolítica” e a “micropolítica” se estabelecem como forças políticas de pulsão em processos criativos que atravessam as subjetividades através do contato com os ambientes nos quais as políticas de morte e o poder atuam diretamente de forma velada. Portanto, essas duas formas de insurgência contra as macropolíticas constituem uma poética política híbrida impulsionada pela subjetividade e pelo pertencimento a determinados espaços e grupos contra os quais o poder atua violentamente. Contudo, as subversões surgem mediadas por dispositivos de resgate de memórias e de atravessamentos subjetivos em coexistência com o lugar.

Além disso, nos aproximando de Hawking quando ele diz: “[a]ssim, a mecânica quântica introduz um elemento inevitável de imprevisibilidade ou aleatoriedade à ciência” (HAWKING, 2015, p. 78). A imprevisibilidade do processo foi, em nosso processo, a observação da imagem de fractais a partir da terra seca craquelada, o que aponta para a dramaturgia das videodanças abordadas no decorrer desse capítulo.

Desse modo, a aleatoriedade e a imprevisibilidade, características do caos, direcionaram a organização subsequente das obras artísticas, por mim criadas, delineando dramaturgias que se conectaram a esses elementos e puderam alavancar uma trilogia de videodanças com elementos e aspectos convergentes.

2.2. $D= m/V$ (2021)

$D= m/V$ (2021)¹¹ é o segundo experimento prático realizado no decorrer do processo de pesquisa. A densidade é um aspecto físico de corpos dada na razão da massa pelo volume, no caso de buracos negros ela tende ao infinito pela concentração massiva de matéria (massa) em uma pequena área espacial (volume)¹². Com essa concentração massiva em um único ponto as leis da natureza se modificam, o espaço-tempo passa a existir de uma forma diferenciada, teoricamente, tendo suas propriedades acentuadas.¹³

Essa videodança¹⁴ foi desenvolvida no curso de formação online “Videodança – convergência e modos próprios do fazer”, com concepção e coordenação pedagógica de Lilian Graça e compõe a mostra de processos do referido curso. Concomitantemente à pesquisa, eu estava participando de cursos de formação e esse curso resultou na convergência da mostra com a pesquisa, o tema da densidade saltou aos olhos e a videodança $D= m/V$ (2021) foi desenvolvida.

$D= m/V$ (2021) é concebida em um cenário de desejo pelas teorias cosmológicas e fascínio com a identificação de elementos próximos do cotidiano como a densidade. Então, nessa relação entre fascínio e desejo, escolhemos como mote investigativo do processo criativo as características físicas da densidade e sua aplicação no corpo intermediário da videodança.

¹¹ $D= m/V$ (2021) encontra-se disponível no YouTube no link: <https://youtu.be/OExrMuB3tgw> .

¹² Destacamos que apesar de serem pequenas áreas espaciais, são dimensões astronômicas.

¹³ O interesse pela astronomia, cosmologia e física quântica surge a partir da minha formação no IFRN onde tive contato com palestras sobre essas áreas que fizeram parte da minha formação técnica.

¹⁴ $D=m/V$ (2021) foi apresentado na Mostra Internacional de Videodança de São Carlos 2021 (MIVSC) e integrou parte da programação do Trilhas Digitais no formato Danças Audiovisuais do VI Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança da ANDA – 2ª edição virtual.

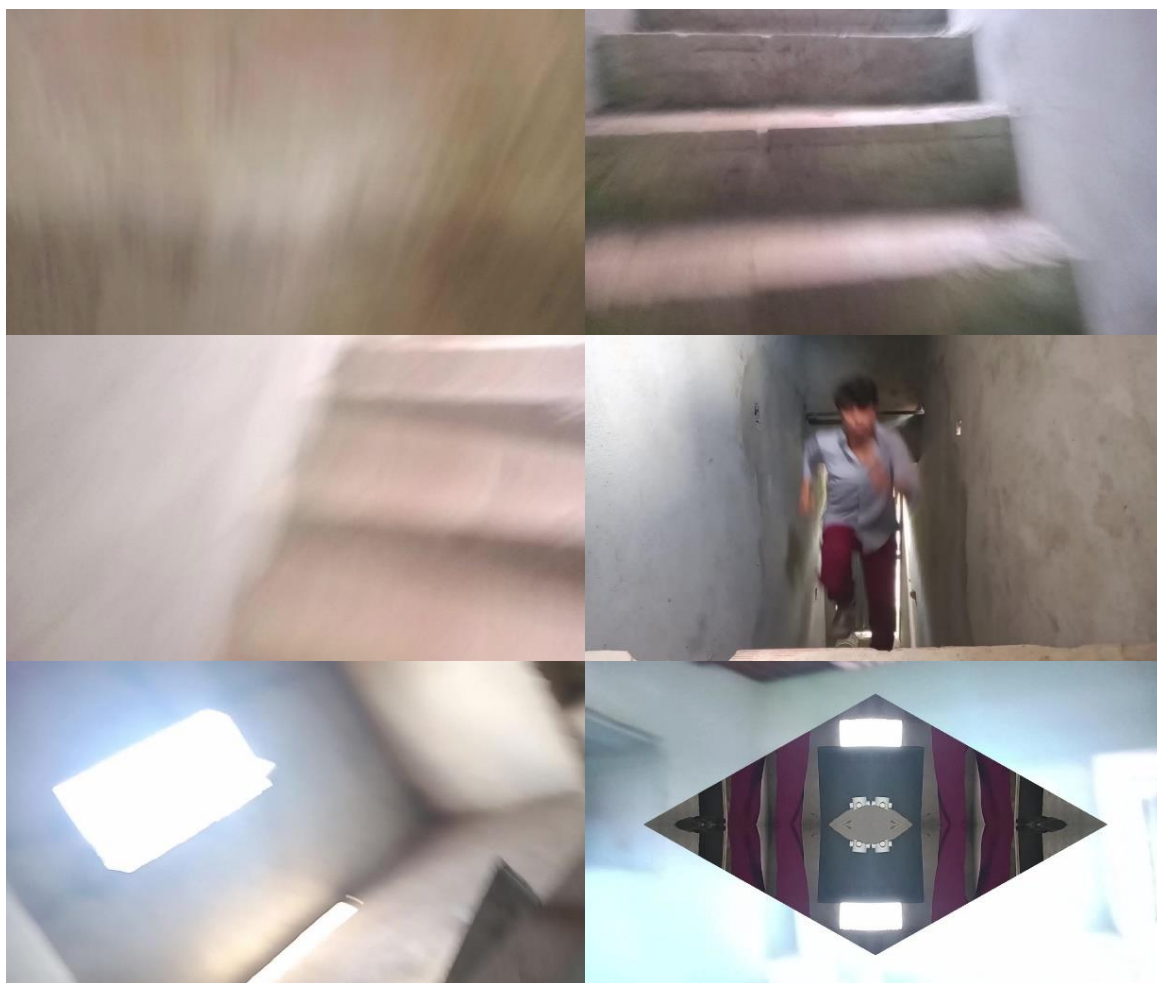


Figura 5 — Quadros da Cena 1 de *D=m/V*.

Fonte: Arquivo pessoal.

D= m/V (2021) busca explorar a intermedialidade através dos engajamentos empáticos¹⁵ provocados pelo movimento da câmera, como nos movimentos destacados na figura 5, da exploração do efeito *mirror*, da ampliação e modificação espaço-temporal. O corpoimagem de densidade investiga a expansão e a contração como modos de tonificar o corpo para digitalizá-lo.

Na figura 5, observamos a constituição da câmera enquanto corpo que produz movimento e colabora para a construção dramática da obra. Os quadros mostram ainda o espaço de locação da obra antes da sua transformação espacial pelos efeitos visuais aplicados na edição.

Destarte, *D= m/V* (2021) gera os engajamentos empáticos através de quatro elementos, a saber: a movimentação de câmera no início da videodança, o

¹⁵ Os engajamentos empáticos são apresentados no capítulo II.

movimento das imagens, a movimentação da música e a velocidade do vídeo. Desse modo, o movimento da imagem na tela através do efeito *mirror* deslocando ou das partes do corpoimagem se movendo pode produzir engajamento; no movimento da música aumentando ou diminuindo o volume e na velocidade do vídeo que trabalhamos a aceleração acentuada em um *take* para quebrar a densidade construída na obra através do *slow motion* e do corpo dançando também são momentos que há a possibilidade de acontecer engajamentos empáticos.

Deste modo, observamos que os engajamentos são realizados através do movimento em diversas camadas e aspectos, o que nos põe em movimento é o próprio movimento na tela, nem sempre perceptível.

Além disso, o corpoimagem de densidade traz o azul e o vermelho do figurino como metáfora do desvio para o vermelho, uma característica cosmológica da recepção da luz. A onda emitida pelo corpo luminoso quanto mais distante do observador, mais vermelho se apresenta, quanto mais próximo, mais a luz parece azul, ou seja, azul é a cor mais quente do espectro da luz.

D= m/V (2021) apresenta a exploração de elementos corporais e virtuais na construção dramatúrgica da obra, como dito acima, uma dramaturgia intermediática. Cujas bases se alicerçam em elementos da física quântica que permeiam as leis do caos. Dessa forma, essa videodança evidencia a investigação do princípio da incerteza, da imprevisibilidade, da probabilidade e da irreversibilidade. Todos esses elementos surgem no decorrer do processo criativo e são observados na obra apenas pelos agenciamentos realizados pelo artista.

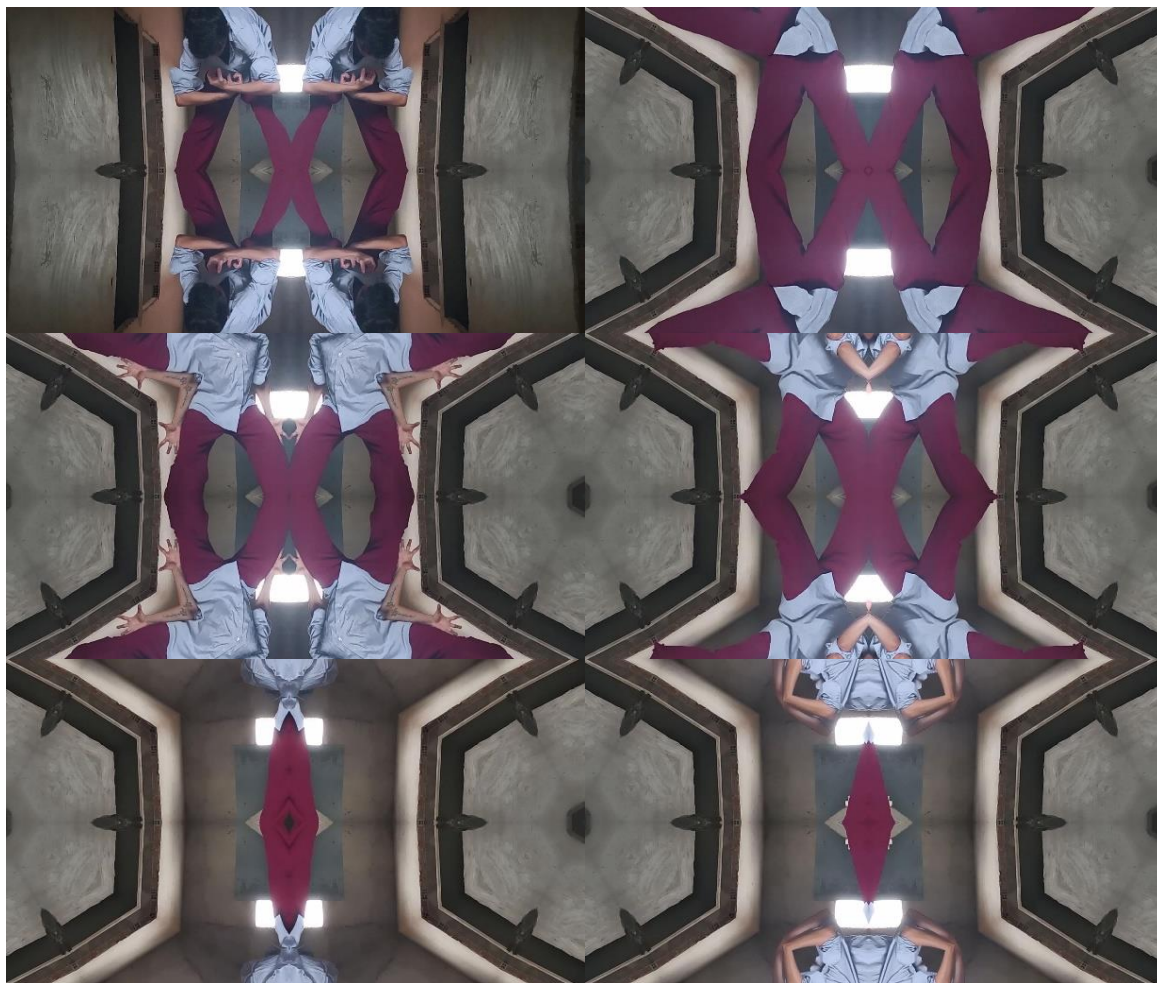


Figura 6 — Quadros da Cena 2 de *D= m/V* (2021). Exploração de Fractais.

Fonte: Arquivo pessoal.

Também exploramos no efeito *mirror*, como apresenta a figura 6, as múltiplas possibilidades de pontos de vista ou dimensões espaciais modificando o ambiente onde a videodança é capturada. E nos aproximando do conceito de fractal através das figuras autosemelhantes construídas através do efeito *mirror*. Observando, dessa forma, que a digitalização possibilitada pela câmera do *smartphone* nos auxilia na manipulação dos ambientes e das possíveis percepções.

No áudio, propõe-se uma sonoridade que gere peso e densidade por meio de efeitos sonoros aumentando e diminuindo o volume, produzindo sensações cinestésicas. Aos 20s o áudio aumenta gradativamente de frequência de - 2,24dB para 5,22dB e permanece até os 37s e começa a diminuir até -1,67db, retornando o processo aos 52s para 4.96dB e diminuindo mais uma vez até chegar em 1,05 min para -1,66dB e voltando a aumentar no minuto 1:33 para 5,63dB, mantendo-se neste nível até o encerramento.

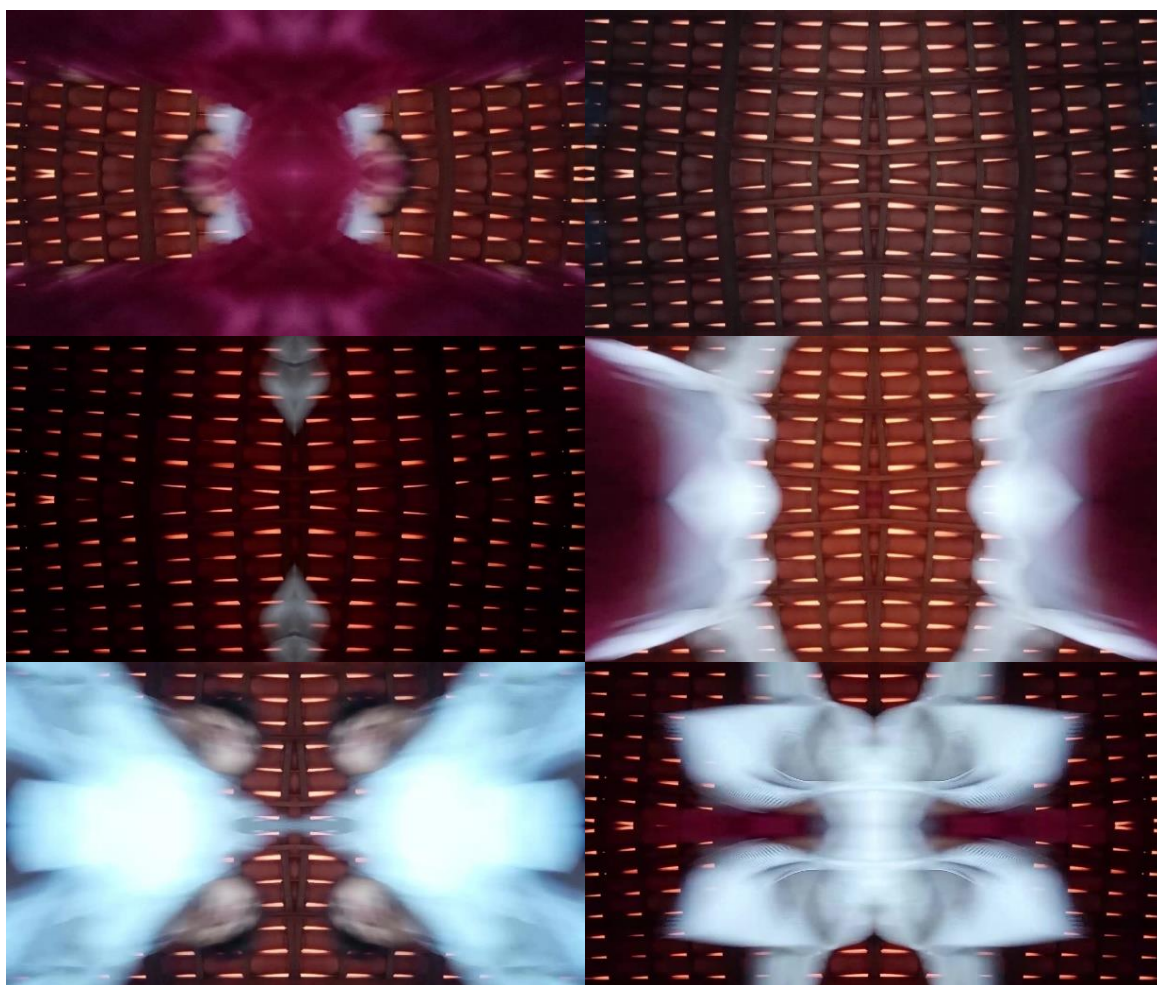


Figura 7 — Quadros da Cena 3 – Quebra de densidade em que a velocidade é aumentada.

Fonte: Arquivo pessoal.

Enquanto efeito de imagem também foi utilizado o *slow motion* para aumentar a sensação visual de peso da videodança bem como a sua quebra quando aceleramos a imagem a 200% entre 55s e 1min 03s, apresentando os borrões e semelhanças a fractais como na figura 7.

D= m/V (2021) explora diversas camadas dessa característica da física, explora as diferentes densidades com as quais nosso corpo tem contato, como o ar e a água, explora a densidade enquanto multiplicação de imagens em um mesmo espaço. Também no aspecto cósmico¹⁶ em que a distorção provocada pela densidade do corpo altera o espaço-tempo.

¹⁶ Em aspectos cósmicos a densidade dos corpos celestes modificam o espaço-tempo ao seu redor, como no caso dos buracos negros, em que sua densidade dobra o espaço-tempo e nem a luz pode escapar da sua força gravitacional gerada por sua densidade.

D= m/V (2021) investiga em diversas camadas uma dramaturgia visual e sonora do movimento, além da clássica movimentação de *frames*, a videodança explora a movimentação visual da imagem, da câmera, do dançarino e do áudio. *D= m/V* (2021) aponta para a construção de uma dramaturgia do movimento audiovisual que perpassa a caoticidade que geram os fractais e regem a mecânica quântica. Com a criação visual de fractais geométricos, *D= m/V* (2021) manipula percepções e produz uma visualidade através da dramaturgia intermediária de movimento. Assim, a obra constrói seu sentido pela sobreposição de movimentos audiovisuais possibilitados pela característica intermediária da videodança. O que dialoga com o que observa Tourinho:

As dramaturgias contemporâneas, desterritorializadas do texto, possuem característica polifônica, têm como uma das principais linguagens o movimento, no sentido imposto pelas diretrizes do paradigma labaniano, de eterno vir a ser. O texto do espetáculo é este texto que se constrói, as dramaturgias do corpo são esse Lugar geofilosófico das estruturas cênicas pós-modernas. (TOURINHO, 2009, p. 92).

Como Tourinho (2009) esclarece, *D= m/V* (2021) atua em uma perspectiva dramática que pesquisa o movimento e suas relações de sentido. A videodança atua no campo das estruturas cênicas pós-modernas e intermediárias nas quais o corpoimagem acessa e produz outras concepções de relação com a arte e o seu simbólico.

A videodança ainda possibilita refletir sobre a alteração visual do ambiente na captura de imagem e dos sons, através da manipulação digital dessas informações. *D= m/V* (2021) apresenta caminhos para a modificação do ambiente físico da locação com a inserção da tecnologia, do corpoambiente pela manipulação dos efeitos visuais e pela transformação do corpoambiente do espectador ao estimular a cinestesia de quem assiste.

2.3. Entropia (2022)

Entropia (2022)¹⁷ é o terceiro e último experimento prático realizado no decorrer da pesquisa. “A entropia pode ser vista como uma medida da desordem de

¹⁷ Entropia encontra-se disponível no YouTube no link: <https://youtu.be/rtTiqEYeKe8>

um sistema ou a falta de conhecimento de seu estado preciso” (HAWKING, 2017, p. 29). A entropia¹⁸ é uma grandeza termodinâmica que dimensiona o grau de desordem de um sistema, ou seja, é uma unidade de medida que verifica o nível de caos de um sistema. O universo pode ser entendido como um sistema em que a entropia tende a aumentar com o tempo, no entanto, a diminuição de entropia aponta para a morte de qualquer sistema. Ou seja, a ordem de um sistema gera a sua estabilização energética e consequente falência visto que não há troca de energia com o meio. Ela é a grandeza que regula a segunda lei da termodinâmica.

Na videodança desenvolvida na pesquisa utilizamos três temas conceituais para direcionar a dramaturgia da obra: a entropia, o zero absoluto e os fractais. A partir desses temas intentamos a construção de um sistema fechado¹⁹, ou seja, a tela, onde acontecem reações termodinâmicas que perpassam um alto nível de desorganização até encontrarem o momento de menor dispêndio energético, o zero absoluto.

O zero absoluto é um conceito teórico que versa sobre a organização de um sistema, quando um sistema atinge o zero absoluto suas partículas encontram-se organizadas e com poucos movimentos. Assim, ele se estabiliza e, conseqüentemente, morre já que não há mais alteração energética e relacional com seu entorno. Importante destacar que o zero absoluto é inatingível na prática.

A organização imagética da videodança se constrói a partir do aumento gradativo da caoticidade até um pico e depois sua diminuição até o zero absoluto. A videodança inicia com a apresentação de um fractal não natural e os fractais ressoam ao longo do vídeo através de diversas formas geométricas.

¹⁸ Existem duas perspectivas para o conceito de Entropia. A primeira interpretação aborda a entropia enquanto segunda lei da termodinâmica, que descreve o grau de desordem de um sistema, essa é a concepção física do conceito. A segunda interpretação deriva da Teoria Geral dos Sistemas que apresenta a entropia em duas concepções, a saber: a entropia e a entropia negativa. A primeira assume a mesma definição da física. A segunda, no entanto, propõe que no decorrer do tempo a entropia diminua continuamente. Para muitos autores, essa noção é questionada visto que não há uma proximidade com base matemática para a entropia negativa acontecer. Portanto, optamos pela escolha do conceito de entropia para a física pela maior afinidade com o conceito e pela proximidade com os outros conceitos abordados nas outras videodanças.

¹⁹ A classificação dicotomizada dos sistemas em **Aberto x Fechado é contestada** ao resgatar-se a concepção ontológica dos sistemas de Mario Bunge e Avanir Uyemov => **todo sistema tem um ambiente** e com este interaje em vários graus de intensidade. (Ex. A Rocha recebe, armazena (memória) e devolve calor do e ao seu ambiente). (UHLMANN, 2002, p. 26 – 27, grifo do autor). Desse modo, o sistema fechado intentado no experimento prático Entropia (2022) se constitui apenas como possibilidade criativa, não sendo aplicável na natureza de modo geral de acordo com as abordagens acima.

Entropia (2022) foi construída atravessando as leis do caos através dos processos intermediáticos possibilitados pela videodança. Ela percorre os fluídos de ondas e as partículas em movimento. Um sistema fechado: a tela; o corpo e sua relação com o vídeo, a dança e sua construção midiática. Segundo Prigogine:

Começamos a compreender melhor a lição do segundo princípio da termodinâmica. Por que existe a entropia? Antes, muitas vezes se admitia que a entropia não era senão a expressão de uma fenomenologia, de aproximações suplementares que introduzimos nas leis da dinâmica. Hoje sabemos que a lei de desenvolvimento da entropia e a física do não equilíbrio nos ensinam algo de fundamental acerca da estrutura do universo: a irreversibilidade torna-se um elemento essencial para a nossa descrição do universo, portanto devemos encontrar a sua expressão nas leis fundamentais da dinâmica. A condição essencial é que a descrição microscópica do universo seja feita por meio de sistemas dinâmicos instáveis. Eis aí uma mudança radical do ponto de vista: para a visão clássica, os sistemas estáveis eram a regra, e os sistemas instáveis, exceções, ao passo que hoje invertemos essa perspectiva. (PRIGOGINE, 2002, p. 79 - 80).

De acordo com o autor, impulsionamos a experimentação de processos caóticos em processos artísticos, compreendendo no corpo sua composição cósmica e abordando conceitos que viabilizam protocolos dramáticos e criativos para a videodança. Por sua característica intermediática, a videodança estabelece níveis de criação em que a manipulação audiovisual possibilita outros modos de percepção do corpo e do mundo.

Na figura 8 abaixo, a partir do efeito *mirror*, explorado em *D= m/V* (2021), e da sobreposição de imagem introduzimos a criação de um fractal não natural, conceito que teve sua tessitura iniciada em *Fendas no tempo e feridas rasuradas* (2021). Esgarçamos em *Entropia* (2022) as estruturas fractais que timidamente apareciam nas obras anteriores, explorando com maior profundidade os aspectos intermediáticos da videodança.

Outro aspecto também abordado já na cena 1, figura 8, é o movimento da câmera que viabiliza uma construção imagética do fractal através da dinâmica e não da estaticidade. Desse modo, a exploração dos engajamentos foi reduzida em comparação a *D= m/V* (2021), no entanto, nos momentos em que foram trabalhados, eles se apresentam através de movimentos de câmera alterados pelos efeitos e através de movimentos óticos realizados com a edição.



Figura 8 — Cena 1 de *Entropia: Fractal*.

Fonte: Arquivo pessoal.

Ainda sobre os engajamentos empáticos (GRAÇA, 2019), na figura 9, cena 2 abaixo, o movimento de câmera foi distorcido e, a partir disso, se produziram fractais com movimentos em constante criação e destruição, além da manipulação do corpo humano. Sendo assim, o efeito *mirror* auxilia na produção de sentido e alteração da composição da realidade conhecida com a digitalização do ambiente. A edição cria formas diferenciadas, multiplicando o corpo e ampliando a complexidade relacional da cena.

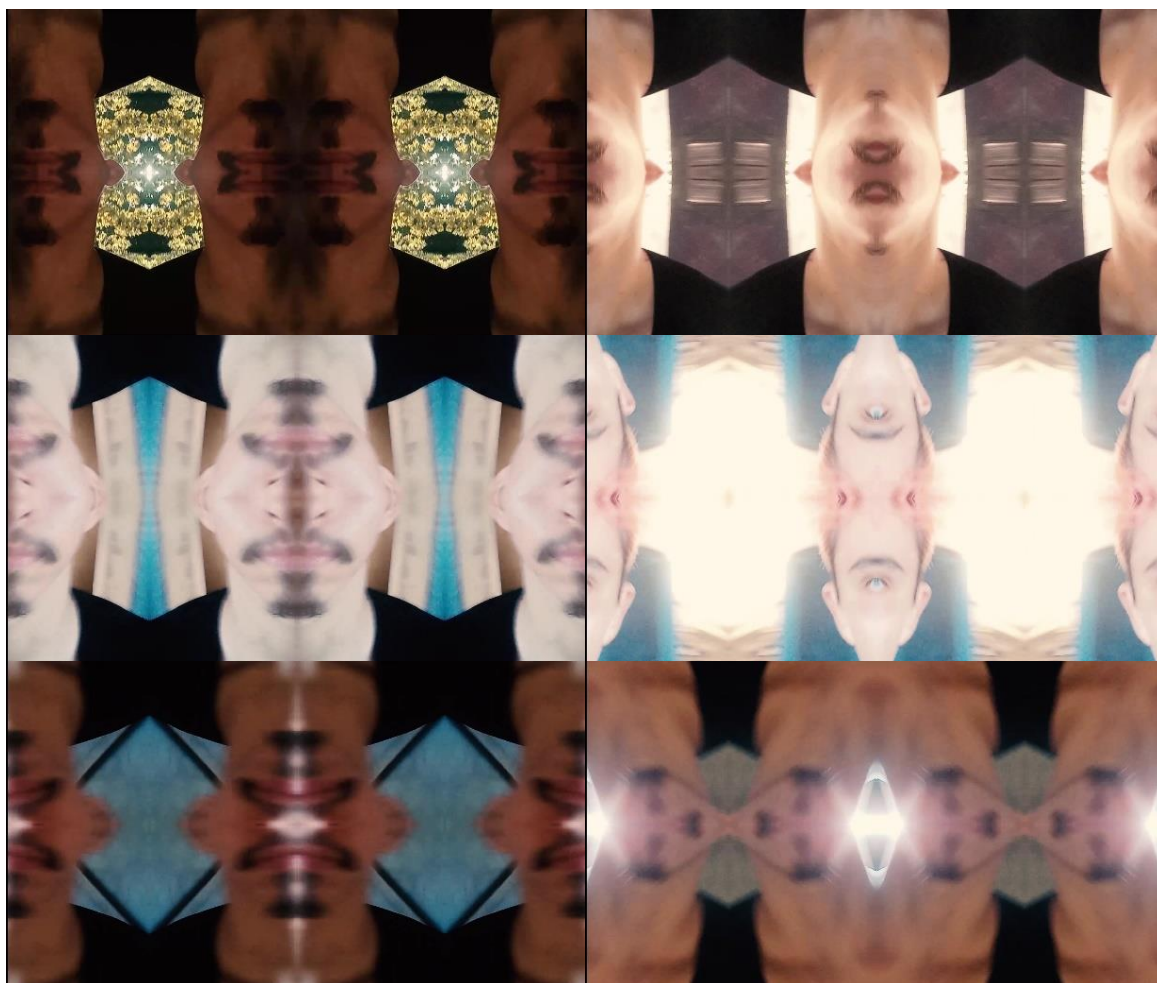


Figura 9 — Cena 2 de *Entropia*: Engajando com fractais.

Fonte: Arquivo pessoal.

A figura 10 a seguir, por outro lado, apresenta outra perspectiva de manipulação espaço-temporal com a sobreposição de imagens e alteração de rotação, sobrepondo diferentes ângulos e imagens do mesmo ambiente. Assim, criando a visualidade de uma delimitação espacial e multiplicação de corpos, o que gera a semelhança com partículas de um gás, a título de exemplo, em agitação em constante troca e interação com o ambiente.



Figura 10 — Cena 3 de *Entropia*: Em agitação.

Fonte: Arquivo Pessoal.

Já a figura 11, apresenta a aplicação do princípio da incerteza na criação cênica. Princípio fundamental que embasou a formulação da mecânica quântica. “Nessa teoria, as partículas não mais apresentam posições e velocidades independentes e bem definidas que não podem ser observadas. Em vez disso, possuem um estado quântico, que é uma combinação de posição e velocidade” (HAWKING, 2015, p. 78).

Na videodança e nos processos dramaturgicos desenvolvidos nessa pesquisa, o princípio da incerteza descreve a impossibilidade de prever o resultado final do processo criativo, sendo assim, são processos construídos através da imprevisibilidade e probabilidade de combinações conhecidas pelo artista. Nesse sentido, a figura 11 ilustra a aplicação e utilização dançada do princípio da incerteza. Nela, observamos as possibilidades imagéticas e de combinação de sobreposição geradas pelo conceito, possibilitado pela intermedialidade.

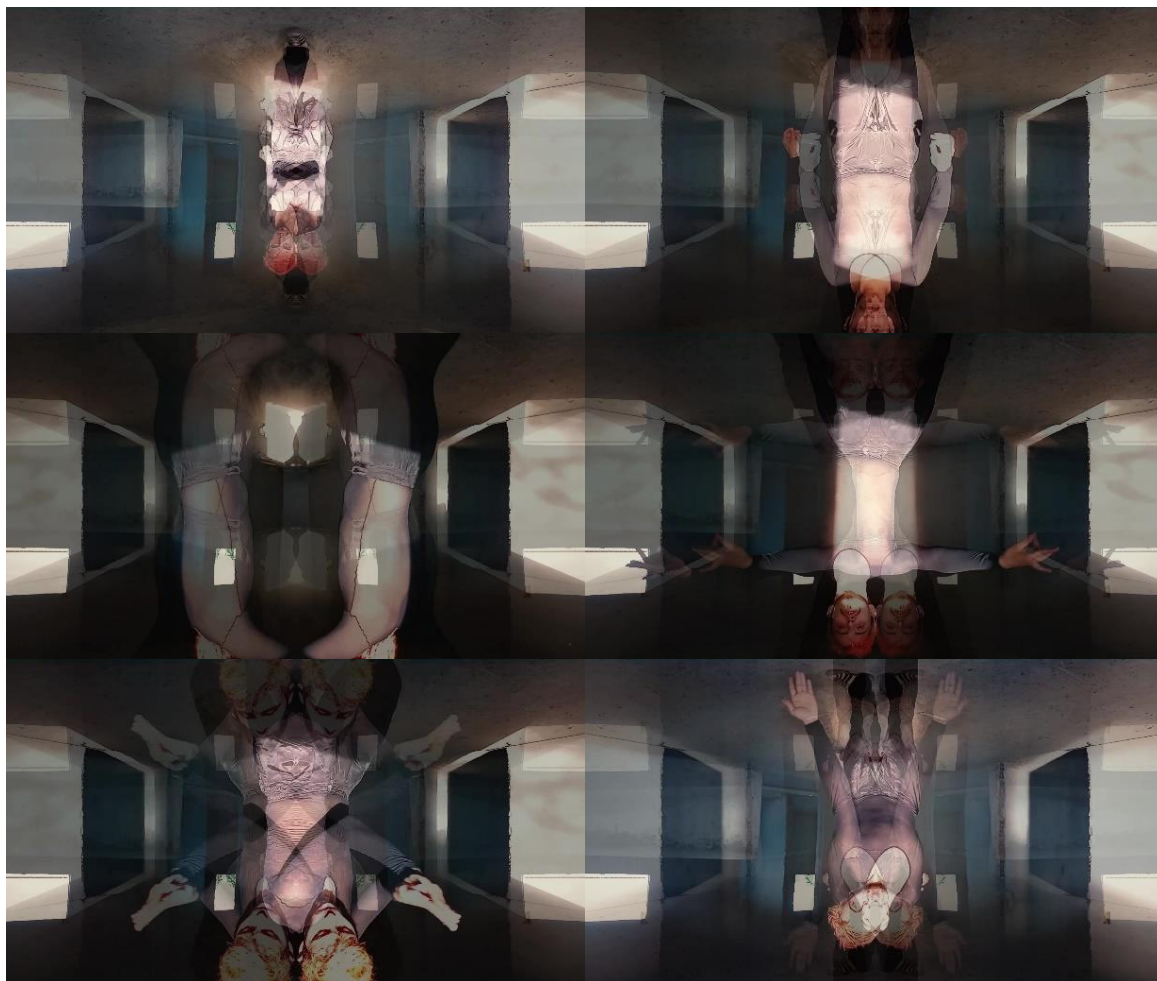


Figura 11 — Cena 4 de *Entropia*, Imprevisibilidade.

Fonte: Arquivo Pessoal.

A figura 12 dialoga também com o princípio da incerteza e sua característica de imprevisibilidade, visto que essa cena foi construída sem roteirização de ângulo ou até mesmo pensada previamente. A cena foi estruturada no momento do acontecimento através do desejo do corpomídia e vibrátil do artista. Sua edição foi tão experimental quanto sua captação, sendo realizada sem uma estruturação prévia. Na edição investigamos as visualidades possíveis do corpoimagem através da sobreposição das imagens e a complexidade de informações geradas na tela com os diferentes ambientes para serem observados pelo espectador.

Desse modo, a visualidade que trazemos nessa cena foi construída pelos conceitos desenvolvidos e apresentados até o momento. A característica de imprevisibilidade trouxe para a cena a observação de fractais, roteirizado desde a primeira videodança da pesquisa, além da complexidade da escolha do lugar de observação da cena pelo espectador, pois, acontecem diferentes organizações de

movimento na cena que podem gerar relações cinestésicas capturando o olhar de quem assiste.



Figura 12 — Cena 5 de *Entropia*, Caos fractal.

Fonte: Arquivo pessoal.

Por fim, a última cena de *Entropia*, figura 13, traz a pausa como elemento conectado ao zero absoluto. Tanto a pausa quanto o zero absoluto não existem para além do seu conceito, mesmo em pausa o corpo está em movimento, mesmo em pausa o vídeo ainda tem movimento de *frames* ou da eletricidade que viabiliza sua existência. De modo semelhante, mesmo partículas próximas ao zero absoluto ainda trocam com o ambiente, ainda tem movimento.

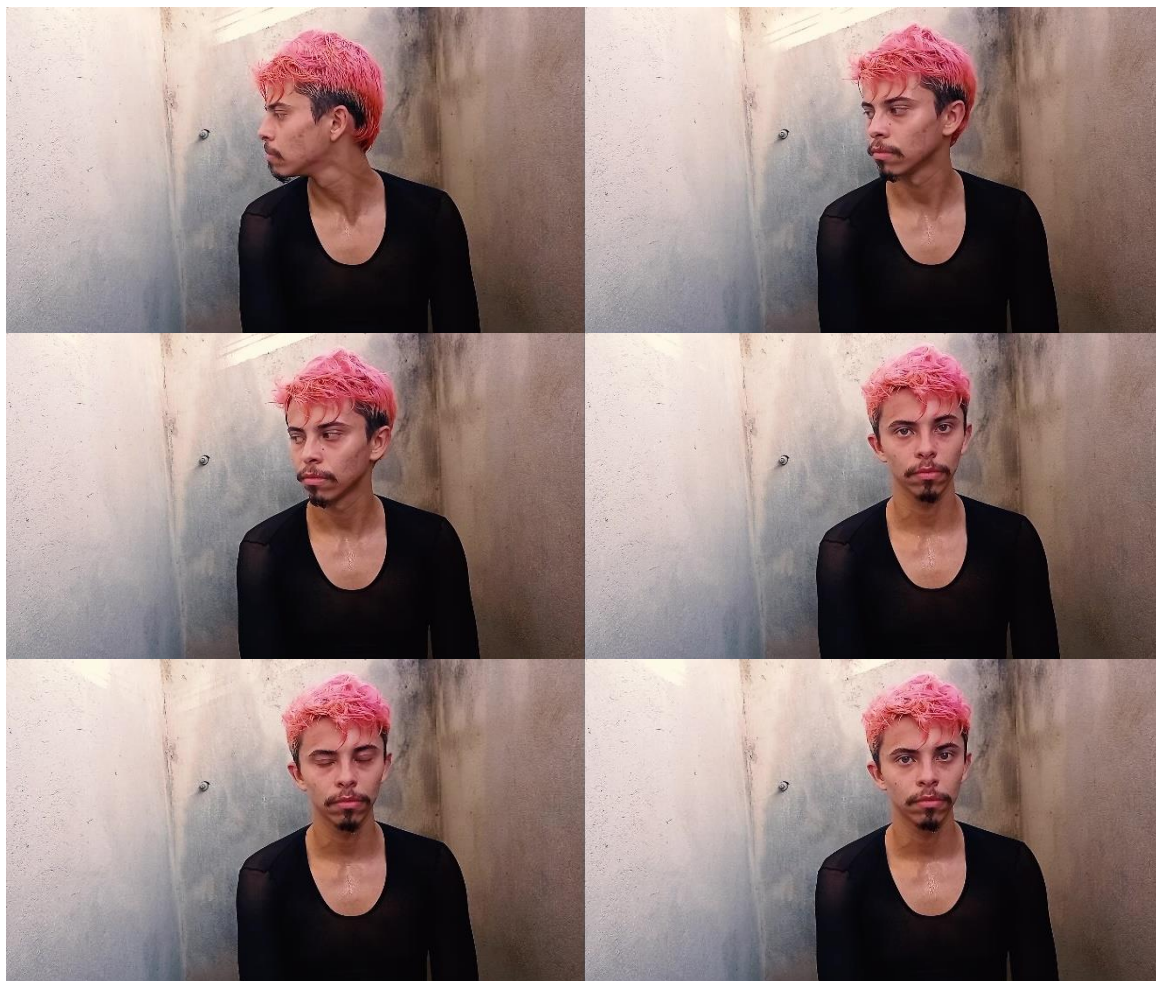


Figura 13 — Cena 6 de *Entropia*, Pausa absoluta.

Fonte: Arquivo Pessoal.

A cena 6 é construída como um respiro para a obra, ao percorrer uma série de cenas complexas e caóticas, deslizamos até a pausa para respirar, para digerir, para perceber a videodança de outro modo, a cena tem sua velocidade revertida e permanece estática através de cortes por um tempo para que a pausa se construa. No entanto, o áudio ainda continua com os sons ambientes, com a sua proximidade da realidade e contrapondo a dinâmica ouvida com a estaticidade observada.

2.4. Dramaturgias intermediárias e caóticas

Observamos ao longo dos processos criativos que a videodança viabiliza práticas dramáticas intermediárias. Identificamos que, a partir dos temas criativos

investigados, a intermedialidade possibilita criações e manipulações artísticas as quais podem perpassar as leis do caos que regem o universo.

Destacamos como elementos principais dessa dramaturgia os temas evidenciados ao longo dos processos criativos: o princípio da incerteza, os fractais e o desejo. Esses elementos viabilizam uma dramaturgia intermediática. A videodança é construída através de um pensamento codependente entre composição coreográfica e edição, principalmente a *screendance*²⁰, as danças para tela. Desse modo, a dramaturgia gerada perpassa elementos físicos, da materialidade da dança, e virtuais, da materialidade do vídeo.

O conceito de dramaturgia entendido nesta pesquisa centraliza no corpomídia as conexões e possibilidades criativas das obras. O corpo orgânico que pensa e estrutura direcionamentos para a criação, o corpo executante das diretrizes e os corpos que abrigam e constroem as conexões, tais como, o corprocâmera, o corpoedição e o corpoambiente que abriga todos os corpos. Ainda para Tourinho: “[o] conceito de dramaturgia foi aos poucos migrando de volta às suas origens, de volta ao corpo, como elemento mínimo das estruturações, de onde tudo parte e por onde tudo passa” (TOURINHO, 2009, p. 77). Sobre as possibilidades dramáticas contemporâneas a autora discorre:

A dramaturgia contemporânea é um tema em construção. Passa por uma revisão de definições, pelo surgimento de novos termos e é, na verdade, uma reflexão em processo, sobre o que está sendo feito nas Artes da Cena a partir de meados do século XX até os dias de hoje. Ela rompe com a lista de obrigatoriedades iniciada no renascimento, legitimada no drama moderno e instaura sua “bandeira anarquista”: Os diversos tipos de estruturação cênica passam a ser considerados dramaturgias e, desta forma, todas as Artes da Cena passam a possuir dramaturgia(s). (TOURINHO, 2009, p. 89).

Identificamos a conexão da historicidade do conceito de dramaturgia explanado por Tourinho (2009) se aproximando do conceito de mídia primária e corpomídia²¹. Então, buscamos expandir o conceito de dramaturgia explorado na pesquisa no intuito de criar vínculo, se comunicar com o outro, seja o outro mídia ou o outro corpo. Desse modo, acredito que a natureza intermediática da videodança

²⁰ Abordamos a *Screendance* no Capítulo II.

²¹ A classificação midiática será abordada no Capítulo II.

suscita o entedimento de comunicação enquanto vínculo, entre artes, entre mídias, entre pessoas e entre o processo artístico e de pesquisa.

Seguimos a construção dramaturgical a partir de três diretrizes que surgiram ao fim do processo investigativo concomitantemente ao estudo das leis do caos abordadas por Prigogine (2002), a saber: instabilidade, probabilidade e irreversibilidade; conceitos esses que foram tocados ao longo dos processos criativos acima.

As metáforas criadas para a aproximação com a criação artística se estabelecem com a seguinte reflexão: a Instabilidade²² pela não construção de um roteiro fechado, como no caso de entropia, que havia o planejamento de ângulos, da caminhada e da cena estática, poucos direcionamentos foram criados para a realização dessa videodança. A Probabilidade de mudanças abruptas e inesperadas desde a gravação até a pós-produção em todas as obras, desde a iluminação do ambiente, até mesmo os processos erráticos de captação e as experimentações em edição. E a Irreversibilidade da obra a partir da criação e finalização dela, a não ser por uma instabilidade: a ilha de edição e a reversão do tempo. Nesse sentido, ao mesmo tempo que o processo se propõe investigar os direcionamentos do caos, ele abre margem para incongruências e incoerências entre os conceitos e a aplicação deles.

Assim, constatamos a aproximação entre a nossa dramaturgia intermediária e a dramaturgia do caos de Rewald (2005), por meio dos atravessamos das leis do caos de Prigogine (2002) e dos fractais de Janos (2008). Desse modo, o caos se descreve, segundo Prigogine (2002), a partir da instabilidade, e nos processos criativos dessa dissertação o caos se presentificou de maneira inesperada, agregando conceitos após o desenvolvimento dos processos criativos. Acerca do caos, Prigogine explana:

O caos é sempre a consequência de fatores de instabilidade. O pêndulo, na ausência de atrito, é um sistema estável, mas curiosamente, a maior parte dos sistemas de interesse para a física, quer de mecânica clássica quer de mecânica quântica, é de sistemas instáveis. Neles, uma pequena perturbação amplifica-se, e trajetórias

²² A tríade de conceitos se encontra diferenciado com a primeira letra em maiúsculo para melhor assimilação pelo leitor.

inicialmente próximas divergem. A instabilidade introduz novos aspectos essenciais. (PRIGOGINE, 2002, p. 12).

Consequentemente, a instabilidade gerada pela agregação de novos conceitos ao longo dos processos, bem como, pelas percepções e observações desenvolvidas durante os processos criativos, criou vínculo entre os elementos caóticos e os temas criativos surgidos pelo desejo.

Outro elemento que dialoga com as leis do caos nos processos criativos são o que chamamos de correlações de memória. Na teoria física, as correlações entre moléculas preservam a memória de suas correlações ao serem separadas e se correlacionarem com as mesmas moléculas novamente. “Todo sistema formado por muitas partículas, como um gás ou líquido, é atravessado por esse fluxo de correlações” (PRIGOGINE, 2002, p. 69). Sendo assim, os processos criativos perpassam por um lugar cognitivo em que a criação das obras se vinculam às imagens e processos do passado, amplificando suas potencialidades e promovendo complexificações aos processos subsequentes.

Em vista disso, notamos que o percurso criado pelos processos criativos apresenta o seu caminho inicial com *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021) com as explorações intermediárias tímidas dos fractais para além dos temas próprios da videodança. O meio do caminho se evidencia através de *D= m/V* (2021) com a exploração profunda do conceito de densidade e suas correlações com os fractais. Por fim, *Entropia* (2022) exprime a exploração radical dos fractais, das relações espaço-temporais da intermedialidade e da própria entropia caminhando entre o pico e o zero absoluto.

Retomando a aproximação com a dramaturgia do caos de Rewald (2005), identificamos as bifurcações apresentadas por ele ao longo de todo o processo de pesquisa. “Uma bifurcação é um momento de decisão de um sistema, o momento vital em que o sistema decide seu caminho ”(REWALD, 2005, p. 4). As bifurcações surgiram nos momentos em que o sistema, entendido aqui como a pesquisa e o pesquisador, começava a apresentar uma linearidade e a inserção de uma nova informação modificou o percurso planejado para o sistema. Para os espectadores os caminhos apresentados são resultantes das bifurcações, para o pesquisador, lidamos diretamente com as escolhas das bifurcações em todo o processo.

As bifurcações surgem como resultantes de instabilidades (internas ou externas) em sistemas longe do equilíbrio. As instabilidades tiram o sistema de seu percurso único e linear e abrem diversas possibilidades de evolução ao sistema, o qual tem que optar por uma delas. A bifurcação é o ponto crítico a partir do qual uma possibilidade é escolhida, enquanto as outras se perdem para sempre. (REWALD, 2005, p. 4).

Um dos muitos exemplos de bifurcações presentes ao longo da pesquisa, foi a escolha dos conceitos que foram sendo alterados ao longo do desenvolvimento dos processos criativos e impediam a evolução do sistema. Dessa maneira, a dramaturgia que anteriormente era construída a partir dos conceitos, foi expandida para as potencialidades evidenciadas pelos processos criativos. Então, tornou-se uma prática híbrida aderindo ao conceito e ao resultado processual das investigações. Nesse sentido, Van Kerkhoven (2016) explica a relação entre as duas formas dramáticas:

O tipo de dramaturgia que me é familiar nada tem a ver com “a dramaturgia do conceito”, que desde Brecht está muito em voga no teatro alemão. Nesta filosofia de trabalho, um conceito é elaborado pelo dramaturgista em colaboração com o encenador, conceito de uma interpretação do texto; esse trabalho se faz antes dos ensaios começarem; todas as escolhas que se impõem ao longo do processo de ensaio são submetidas a um teste de validade ou de credibilidade em relação a esse conceito: isso decide a rejeição ou aceitação dessas escolhas. Sabemos antecipadamente onde queremos chegar; traçamos um caminho para alcançar esse resultado. O tipo de dramaturgia com a qual me sinto ligada, e que tentei aplicar tanto no teatro como na dança, tem um caráter de “processo”: escolhemos trabalhar com materiais de origens diversas (textos, movimentos, imagens de filmes, objetos, ideias etc.); o “material humano” (os atores/os bailarinos) é decididamente o mais importante; a personalidade dos “performers”, mais do que suas capacidades técnicas, é considerada como fundamento da criação. O encenador ou o coreógrafo se lança no trabalho com esses materiais; durante o processo de ensaio, ele/ela observa como esses materiais se comportam e se desenvolvem; é somente no final desse processo que aparece lentamente um conceito, uma estrutura, uma forma mais ou menos definida; essa estrutura final não é conhecida de antemão. (VAN KERKHOVEN, 2016, p. 183).

Dessa forma, os materiais que mais se destacaram na evidência dessa dramaturgia processual foram: o corpo, o ambiente e a tecnologia. Ao longo do desenvolvimento dos processos, apesar do norte estabelecido *a priori* pelos conceitos de cada obra, nenhum deles se manteve inalterado, em cada obra, em

cada ambiente, em cada montagem o conceito se adaptou e destacou novos conceitos, agregando os elementos do caos a cada novo processo.

Ainda nessa reflexão, constatamos que o corpomídia e vibrátil evidenciado ao longo dos processos criativos é também o ambiente que auxilia na produção de sentido e na conexão com o outro. Dito de outra forma: “[c]ontendo em si mesmo seu próprio princípio e sua realização, o corpo é o meio de construção de uma dramaturgia performativa de significações imanentes e circunstanciais” (BOUDIER et al., 2016, p. 87). O corpo viabiliza a construção de uma dramaturgia pela ação performativa.

Nesse sentido, o corpo também produz dramaturgias em movimento. Boudier [et al.] (2016) nos propõe pensar uma dramaturgia em movimento, uma dramaturgia que se movimenta em sua construção através da reflexão, da crítica, do diálogo e do vínculo. O corpo dançante enquanto dança constrói suas significações e relações de sentido. Boudier nos esclarece:

Movimento e implementação do pensamento que tece a obra e atravessa o processo de criação, a dramaturgia é, então, também uma forma de encenação do pensamento, iniciado ou conduzido pelo corpo, pois, nas artes da cena, pensamos também com os pés. (BOUDIER et al., 2016, p. 133).

E acrescenta, um eterno movimento de codependência entre o corpo e o ambiente, entre as relações tecnocorporais e tecnoambientais, entre o eu e o outro.

Análise e pesquisa de dispositivos de representação e de visibilidade, ajustes entre o movimento da obra e os movimentos que ela produzirá no espectador: o mover da dramaturgia é, então, também um comover. A reflexão dramaturgicamente experimental (no que põe em xeque e percebe) a tensão entre o movimento externo e interno da obra, coloca essa tensão em movimento e tenta ajustar sua força de desestabilização. (BOUDIER et al., 2016, p. 134).

Nesse lugar de movimento de pensamento e dançado, as dramaturgias intermediárias evocam e esgarçam lugares e fronteiras. Em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021), a potência tecnológica da denúncia coloca em outras óticas particularidades, singularidades de espaços e corpos, de vivências e sujeitos. Como arte cênica pode tensionar tudo o que atravessa o corpo, desde os desejos até as forças micropolíticas sobre eles.

As artes vivas têm, com efeito, a peculiaridade de dar a ver corpos — corpo do intérprete, corpo do manipulador — que, nas suas simples

presenças, já abrem uma rede de significados, expectativas, signos e convenções históricas, culturais e sociais. (BOUDIER et al., 2016, p. 85).

A prática dramaturgica intermediática também potencializa outras narrativas sobre o corpo, o que pode ou não pode ser corpo? Que modificações podemos criar no corpo e quais os simbolismos e sentidos que elas criam? *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022) investigam essa característica da intermedialidade, quando realizam as modificações e alterações no corpo criando imagens fractais e abstratas. Desse modo, tensionam as narrativas tradicionais da dança e das artes e buscam criar ruídos nos padrões hegemônicos. Sobre isso Boudier [et al.] (2016) diz:

O espaço público da representação no qual o corpo se oferece à interpretação, assim como ao olhar, interroga ou critica igualmente as representações dominantes do que pode (ser) o corpo. Em reação oposta aos corpos modelados pela tradição espetacular, corpos gloriosos da proeza no circo tradicional ou padronizados e virtuosos dos balés clássicos, algumas escolhas dramaturgicas podem procurar perturbar as normas socialmente admitidas. (BOUDIER et al., 2016, p. 88),

O trabalho dramaturgico se relaciona com o lugar intermediático do corpomídia, aquele da corporalidade e da corporeidade,²³ de quem faz e de quem vê. Se constrói em videodança através da prática de quem dança e do se ver dançando, das relações que se estabelecem e se criam entre o ver e o fazer, entre o dançar e o editar a dança e suas camadas de significações. “Pelo fato de esse trabalho de agenciamento supor um olhar distanciado, o dramaturgista é frequentemente considerado como o primeiro espectador da obra, primeira testemunha de seus efeitos de sentido, primeiro receptor da ação do sentido” (BOUDIER et al., 2016, p. 218).

Diante do exposto até o momento, cabe pensar em protocolos dramaturgicos (TORINHO, 2009) para criação em videodança tendo como direcionamentos as leis do caos e a propriedade intermediática da videodança. Os protocolos podem viabilizar processos criativos que gerem vínculo e engajamento com o espectador, bem como, experimentem outras formas de organização espaço-temporal do corpo

²³ Corporeidade e corporalidade são conceitos que versam sobre o modo de existir do corpo. Nessa pesquisa, entendemos a corporeidade no ato dançado e do fazer artístico e a corporalidade no momento em que se aprecia as videodanças desenvolvidas na pesquisa.

e da obra. Destacamos para os protocolos do caos, a utilização dos conceitos elucidados até o momento: Instabilidade, Probabilidade e Irreversibilidade. Partindo desses aspectos, as obras podem compor linhas de sentido e significação com complexidade e atravessadas pelos conceitos do caos. Tourinho (2009) esclarece o significado de protocolo e sua utilização nas artes da cena:

Em sentido restrito, a palavra protocolo significa algo que se dispõe a pôr algo pronto a ser utilizado através de recursos a ele atribuídos. É a padronização de leis e procedimentos que são dispostos à execução de uma determinada tarefa. Todas as áreas do conhecimento possuem seus protocolos, que são diversos entre si, de acordo com cada procedimento. As dramaturgias com caráter de processo parecem ser um tipo de modo de fazer dramaturgia que se propõe a elaborar uma obra cênica através de recursos atribuídos ao processo de criação. Ou ainda, parece ser a padronização de leis e procedimentos dispostos à execução de uma determinada tarefa artística, espetáculo. (TOURINHO, 2009, p. 93).

Nessa perspectiva, os elementos criativos elencados no decorrer deste capítulo nos levaram a identificar os protocolos do caos presentes nas videodanças desenvolvidas nessa pesquisa. O que nos auxilia a pensar em dramaturgias intermediáticas plurais, sendo uma das possibilidades a utilização das leis do caos no processo criativo em videodança.

3. Capítulo II – Intermidialidade: corpo e vídeo

Neste capítulo, apresentamos os conceitos evidenciados ao longo da pesquisa, a saber: mídia, intermidialidade e videodança. Expomos o conceito de mídia a partir de duas perspectivas que se tocam e se relacionam, a de Baitello Junior (2001, 2018) e a de Kittler (2019), agregamos ainda a perspectiva do corpomídia de Katz e Greiner (2005) como outro modo de entender o corpo e evidenciamos como a rapidez proposta por Calvino (1990) auxilia na constituição das mídias. Demonstramos com essa explanação quais as características e potencialidades que vinculam e conectam o corpo e o vídeo, originando conceitualmente a videodança enquanto intermidialidade.

Mapeamos o conceito de intermidialidade para Rajewsky (2012a, 2012b), Rosiny (2012), Higgings (2012b) e Clüver (2006, 2011), distinguindo as particularidades para cada autor e autora e adotamos aquele que possibilita tecer e construir uma análise crítica da videodança enquanto *screendance* (ROSENBERG, 2000) e *screen choreography*, de acordo com Spanghero (2003). Desse modo, elencamos especificidades da videodança que viabilizam processos artísticos e construções dramatúrgicas intermediáticas.

Além disso, desenvolvemos uma contextualização conceitual de aspectos socioculturais, por meio dos quais foi possível viabilizar a relação intermediática da videodança através de Bauman (2001), Santaella (1984, 2011) e Arantes (2011), localizando, quando possível e cabível, a fluidez das estéticas tecnológicas da era líquido-moderna.

3.1. Linguagens Líquidas

A liquidez é uma característica da modernidade que proporciona a existência do campo da intermidialidade. Quando entendemos que a delimitação das áreas do conhecimento não é sólida nem fixa, as percebemos como líquidos que se misturam. O fluido possibilita interações apresentando características híbridas; as propriedades de dois ou mais fluidos em relação geram novas substâncias sejam químicas, físicas ou estéticas.

A modernidade líquida observada por Bauman (2001) nos apresenta uma perspectiva de mundo que pensa e entende os fenômenos com os quais interagimos no cotidiano enquanto líquidos. Estes representam e apresentam a velocidade do

nosso tempo, os novos entendimentos de mundo, os surgimentos a todo instante de novas tecnologias, novos dispositivos científicos, novas doenças, novas estéticas. Assim, “líquido” significa também tempo, passagem, mutação, efemeridade. E as novas configurações estéticas também tem essas características.

As características das configurações estéticas captam a passagem do tempo e as modificações provenientes dela. Nesse processo, a todo instante novas configurações se formam e outras desaparecem. A todo tempo o fluxo de informações cria formas estéticas e as atualiza. Na era líquido-moderna o tempo é o fator que mapeia transformações, o que o ditado do filósofo pré-socrático Heráclito carrega: “Ninguém entra duas vezes no mesmo rio”. Ou seja, sempre que entramos em um rio a correnteza já levou a água que nos banhou e o corpo que entrou é outro. De forma semelhante, é no tempo da modernidade líquida que as transformações acontecem com uma velocidade surpreendente e a todo momento as estéticas, as tecnologias são alteradas e misturadas a outras. Bauman (2001) nos apresenta a inconstância da vida e a indeterminação das coisas, a passagem do tempo e a transformação que ela causa no mundo o que nos aproxima dos conceitos do caos elencados no capítulo I.

Já Arantes (2011) traz a estética para a discussão líquido-moderna. Para a autora, a estética da contemporaneidade tem como palavra-chave a interface, ou seja, o estabelecimento de relações cada vez mais simbióticas entre áreas, elementos ou mídias distintas gerando um fluxo de informação constante, um fluxo comunicacional. Assim, dissolve-se a ideia de estética fixa e constrói-se a ideia de uma estética em fluxo, uma estética dialógica e sem bordas definidas. A autora aponta três questões fundamentais para a estética contemporânea, a saber:

[...] 1. a ruptura com a idéia de forma fixa e perene; 2. a incorporação da dimensão do tempo, mais particularmente do tempo real na construção da obra; 3. a incorporação da idéia de relação, isto é, de um fluxo de comunicação e informação que se estabelece entre os agentes que compõem a obra (seja uma relação entre pessoas, como nos trabalhos colaborativos, seja uma relação humano-máquina). (ARANTES, 2011, p. 29).

Neste sentido, percebemos como os acontecimentos sociais, científicos e estéticos influenciam e compoem o que Bauman chama de era líquido-moderna. As três questões apresentadas por Arantes (2011) apontam elementos constituintes da modernidade líquida de Bauman (2001): a dissolução do sólido, enquanto padrões

fixos e imutáveis, os efeitos do tempo e a mudança nas relações. Essas questões favorecem um contexto de misturas, possibilitando o surgimento de diversos novos modos de criação e, consecutivamente, de novas estéticas.

Acrescentando aos apontamentos acima, Santaella (2011) pensa a estética a partir das linguagens líquidas sob dois pontos de vista, a saber: o diacrônico e o sincrônico; os quais viabilizam a interface das linguagens. A perspectiva diacrônica coloca a fotografia como premissa da elaboração da estética tecnológica por ela inaugurar essa nova estética e pela adaptabilidade da técnica fotográfica no decorrer das mudanças tecnológicas. Isto é, além de inaugurar a estética tecnológica, a fotografia ainda permanece resistindo e se adaptando às modificações que a sucederam. Já a perspectiva sincrônica apresenta a “[...] tendência cada vez mais nítida das estéticas tecnológicas, agora consubstanciadas nas linguagens líquidas, para a mistura de suportes, tecnologias e linguagens, exibindo intrincadas tecno e semiodiversidades” (SANTAELLA, 2011, p. 40).

Ou seja, as linguagens líquidas criam estéticas fluidas e mutáveis, as quais estão em constante transformação e podem se modificar a qualquer tempo. Em parte, essa modificação acontece para a aproximação com a realidade como nos explica Santaella (1984). A autora diz que as mídias, desde a fotografia, tentam capturar a realidade como ela é, então, a partir da existência de uma nova mídia ela se modifica com a ação temporal na tentativa de se aproximar da realidade. E nas mídias digitais presentes na nossa cultura, desde meados do século XX, esses aspectos de desenvolvimento acelerado e aproximação da realidade se apresentam com rapidez e alta taxa de mutabilidade. A respeito disso a autora explica:

Não é também casual o processo de aperfeiçoamento das imagens técnicas. É a realidade ‘tal qual é’ que precisa ser agarrada, capturada. Se o mundo é para nós colorido, a fotografia imediatamente virou cor. Se o mundo é dinâmico, o cinema tratou de processar as imagens num movimento fiel ao movimento das coisas tal como ocorre nas cenas da nossa percepção real. No entanto, faltava ainda vencer o descompasso do tempo. Veio, então, a televisão: o mundo flagrado no instante mesmo do seu ir existindo. Vivemos, contudo, num universo tridimensional. Cumpria vencer a barreira bidimensional da imagem. Inventou-se a holografia e nela a impressão, por fim, de que o mundo foi capturado na sua condição volumétrica real. (SANTAELLA, 1984, p. 61).

Além disso, a utilização das mídias digitais pelos artistas também possibilitou modificações, aproximações e hibridizações entre elas e as artes, as quais até o

século passado não eram possíveis. Como também, os artistas com o uso das novas mídias puderam manipular a percepção da realidade de diversos modos, criar novas percepções e novas formas de realidade. Nesse contexto, a autora ainda contribui explanando as modificações tecnológicas que ocorrem nas mídias quando em contato com o computador. Então, nesse processo dialógico evolutivo, as mídias se modificam e, conseqüentemente, as estéticas se reorganizam, se tornam tecnológicas através das interações com a cibercultura. Assim, a criação da fotografia, o desenvolvimento do cinema e a criação e a introdução da televisão na sociedade, propiciaram o surgimento do vídeo, como apresenta Santaella (2005), estabelecendo uma relação estreita e, até mesmo, híbrida, misturada com as linguagens artísticas.

Desse modo, enquanto Bauman (2001) apresenta a condição líquida da modernidade, Arantes (2011) e Santaella (2011) situam a estética diante dessa nova condição. À vista disso, percebemos que a principal característica da era líquido-moderna na estética é a inconstância observada a partir da ação temporal. Essa característica gera a abertura para diálogos entre as diversas áreas de conhecimento, entre as artes e entre as mídias. Neste contexto, emerge a videodança instituindo uma relação dialógica entre o corpo e o vídeo.

Nesse sentido, Prigogine (2002, p. 84) acrescenta: “A ciência começa a estar em condições de descrever a criatividade da natureza, e o tempo, hoje, é também o tempo que não fala mais de solidão, mas sim da aliança do homem com a natureza que ele descreve”. Ou seja, o modo relacional que o ser humano descobriu para lidar com o ambiente ao seu entorno, sempre buscando a aproximação com a realidade.

A videodança enquanto signo percorre uma cadeia semiótica ao longo do século XX e encontra um momento de maior profusão nas décadas de 1960 e 1970, com Merce Cunningham e suas parcerias da vanguarda pós-modernista, como aponta Santana (2002), tais como, Nam June Paik, David Tudor e Charles Atlas. Assim, observa-se que a relação corpo-câmera-movimento acontece desde o surgimento do cinema, intensifica-se com os modernistas da dança, passando pelos musicais, encontrando com Maya Deren e tendo como expansão do signo, Cunningham.

Entendemos a videodança como signo por observar as potências virtuais que uma mídia gera quando posta no mundo e o impacto causado por ela. Nesse sentido, a fotografia virtualiza o cinema e o cinema virtualiza a videodança, ou seja, o cinema é signo da fotografia e a videodança signo do cinema.

Então, entendendo a videodança como signo que toma corpo na década de 1970, observamos uma intensificação de características e configurações possíveis traçando um fluxo com elementos mais próximos do que consideramos videodança hoje, através da relação entre os cineastas de 1910 a 1930 com os coreógrafos modernistas, a exemplo de Griffith e a Escola Denishawn em *Intolerance* (1914)²⁴. A partir do contato entre os coreógrafos e os cineastas já se compõe as estéticas dos musicais hollywoodianos. Encontrando, ao longo da cadeia signíca, Maya Deren e suas contribuições, extremamente significativas para a videodança. Tais contribuições possibilitaram o reconhecimento de Merce Cunningham como o precursor da videodança. Desse modo, o signo videodança percorreu uma longa cadeia semiótica de inflação de outros signos a partir dos quais viabilizaram-se a existência e o reconhecimento da videodança, tendo Merce Cunningham como seu precursor. Ao passo que hoje ela ganha características da realidade aumentada e virtual.

Neste sentido, o momento histórico de expansão da videodança foi também o período no qual se expandiram várias manifestações artísticas híbridas a partir das vanguardas artísticas do século XX. Isto é, com a mudança de perspectiva de um tempo sólido para um tempo líquido, houve uma enxurrada de misturas entre as linguagens, possibilitando a erupção de novas configurações artísticas. Com a inserção da televisão na sociedade e, como consequência a criação do vídeo, ampliaram-se as possibilidades criativas dos artistas com um novo campo de exploração. Sendo assim, o desenvolvimento de algumas configurações artísticas, como a videodança, a videoperformance, o videoclipe, o videoteatro²⁵, acontece pela mistura entre mídias.

²⁴ O filme será analisado no Capítulo III.

²⁵ O videoteatro é uma linguagem híbrida proposta por Otávio Donasci resultante da mistura entre o audiovisual e o teatro. Ver mais em: <https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/otavio-donasci/>.

A configuração da videodança se dá através da hibridização entre mídias. Tendo elas diferentes classificações e óticas para serem pensadas, investigadas e entendidas. Neste capítulo, utilizamos duas perspectivas em comparação para a compreensão da videodança adotando o conceito de intermedialidade proposto por Rajewsky (2012a). Os pontos de vista sobre as mídias, adotados para a investigação proposta, são os de Baitello Junior (2001, 2018) e de Kittler (2019), bem como, o entendimento da relação entre dança e tecnologia de Santana (2002, 2006), a teoria corpomídia de Katz e Greiner (2005) e a definição de videodança de Spanghero (2003) e de *screendance* de Rosemberg (2000).

3.2. Intermedialidade: videodança

Antes de elucidar as perspectivas sobre o entendimento das mídias, apresentamos a conceituação de intermedialidade proposta para investigar o fenômeno midiático e estético da videodança. Identificamos algumas perspectivas de intermedialidade como a de Clüver (2006, 2011), Higgins (2012b)²⁶, Rosiny (2012, 2013), Müller (2012b) e Rajewsky (2012a, 2012b). Adotamos o conceito de intermedialidade proposto por Rajewsky (2012a) pelo aprofundamento do conceito adotado em sua perspectiva, por sua complexidade e por seu diálogo mais efetivo com a videodança. A autora conceitua os estudos intermidiáticos em duas perspectivas, uma de sentido amplo e outra de sentido restrito.

No entanto, antes de adentrar nas perspectivas por ela defendidas, buscamos esclarecer a utilização do conceito de intermedialidade para a análise da videodança. Este conceito começou a ser discutido com maior interesse pela comunidade científica por volta de 1990 e se desenvolve em duas áreas, a saber: os estudos interartes norte-americanos e os estudos intermidiáticos alemães de objetos que misturam diferentes disciplinas. A utilização do conceito nesta pesquisa propõe

²⁶ Dick Higgins, que administrava na época a Something Else Press, que já não existe, estava reimprimindo diversos livros que haviam sido lançados antes, como *The Making of Americans*, de Gertrude Stein. Era uma editora maravilhosa. Ele me pediu para fazer um livro e disse: 'Você pode fazer o que quiser.' A princípio, falei: 'Não posso, não tenho tempo.' Ele respondeu: 'Vou arranjar alguém para trabalhar com você.' Então encontrou Frances Starr, que editou o livro e na verdade fez muita coisa nele, quase tudo, aliás (CUNNINGHAM, 2014. 27). Podemos ver de acordo com esse trecho que Merce Cunningham e Dick Higgins se conheceram e estabeleceram uma parceria.

outros pontos de vista para investigar o fenômeno que mistura as artes do vídeo e da dança.

Apesar dos estudos acerca do conceito serem recentes, o registro da primeira utilização do termo “intermídia” data de 1812 pelo poeta, ensaísta e crítico inglês Samuel Taylor Coleridge, como nos esclarece o precursor dos estudos intermediários, Dick Higgins. Higgins (2012b, p. 46) diz que Coleridge já usava o termo como entendemos hoje, “[...] para definir obras que estão conceitualmente entre mídias que já são conhecidas [...]”. Então, Higgins (2012b) abre as pesquisas no campo através de dois ensaios publicados em 1966 e 1984, respectivamente, analisando as práticas artísticas desenvolvidas ao longo do século XX, com foco nos *happenings*. A criação entre mídias sempre existiu no decorrer da humanidade, não é um fato dependente das mídias digitais, sendo assim, a videodança constituída por elas se configura intermediária pela relação entre o corpo e as tecnologias digitais.

Além disso, na perspectiva de Clüver (2011), principal divulgador da corrente americana dos estudos interartes, entendemos aqui as mídias, corpo e vídeo, como meios criadores e transmissores de signos diferentes. Logo, corpo e vídeo na videodança se combinam e se misturam, são duas mídias com aspectos semióticos diferentes que dialogam e se modificam possibilitando novas composições estéticas.

Retomando, para Rajewsky (2012a), a perspectiva de sentido amplo entende que a intermedialidade acontece em qualquer fenômeno que ocorra entre mídias, a partir do prefixo “inter” e a compreende como uma “categoria ou condição fundamental” de acordo com Rajewsky (2012a). No entanto, por esta categoria ser abrangente “[...] não nos permite derivar uma única teoria que se poderia aplicar uniformemente a todo assunto heterogêneo [...]” (RAJEWSKY, 2012a, p. 18). Assim sendo, pode-se analisar a videodança neste contexto como um fenômeno que existe a partir da mistura entre duas mídias, porém, por ser uma categoria ampla, compreender a videodança através dela não possibilita caracterizar precisamente este fenômeno estético e intermediário, isso pela categoria necessitar de aprofundamento conceitual e uma circunscrição menos difusa para a realização de uma análise detalhada da videodança.

A segunda perspectiva, o sentido restrito, aborda a “[...] intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de

mídias individuais e específicas [...]” (RAJEWSKY, 2012a, p. 19). A autora ainda classifica essa categoria em três subcategorias, a saber: a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermediáticas. Com essa categorização, percebemos uma integração da videodança nessa categoria de sentido restrito.

Segundo Rajewsky (2012a), a transposição midiática é a conversão de um objeto de mídia em outra mídia, como por exemplo, adaptações cinematográficas. A combinação de mídias diz respeito aos fenômenos multimídias, mixmídias e intermídias e é “[...] determinada pela constelação midiática que constitui um determinado produto de mídia, isto é, o resultado ou o próprio processo de combinar, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas [...]” (RAJEWSKY, 2012a, p. 24). Por fim, as referências intermediáticas são definidas pelas menções de uma mídia em outra, uma citação de um texto em um filme ou das técnicas cinematográficas em uma História em Quadrinhos (HQ), por exemplo. As referências intermediáticas podem ser consideradas um intertexto em sentido expandido de qualquer tipo de texto.

Neste sentido, a videodança, pensada aqui como a *screen choreography*, ajusta-se à combinação de mídias e conseqüentemente pode ser compreendida como uma prática intermediática. A combinação entre as mídias corpo e vídeo, devido às características misturadas, gera a videodança como um novo produto midiático e estético. Além disso, este produto, por ser atravessado pelas configurações de ambas as mídias, proporciona outros olhares para o corpo e para o vídeo.

Nossa visão encontra o que Rosiny (2012) apresenta sobre a relação intermediática da videodança. A autora diz: “[...] a videodança refere-se sintomaticamente a um discurso do corpo e de suas imagens, e é paradigmática para a discussão de um gênero particular no entrelugar do discurso sobre a intermedialidade” (ROSINY, 2012, p. 117). Assim, ao longo da pesquisa, buscamos esgarçar esse entrelugar da discussão ampliando o entendimento sobre e constituindo uma base para análise crítica sobre videodança.

O entendimento sobre videodança adotado neste estudo se encontra com os olhares de Rosemberg (2000), Spanghero (2003), Santana (2002) e Cerbino e Brum (2016). Na ótica de Spanghero (2003, p. 37), o termo videodança “[...] engloba três tipos de prática: o registro em estúdio ou palco, a adaptação de uma coreografia

preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela”. Destas práticas, definidas pela autora, investigamos a intermedialidade na terceira classificação por ela elencada:

A terceira forma de relacionar dança e imagem é chamada, em inglês, de *screen choreography*. São as danças concebidas especialmente para a projeção na 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. São danças criadas para o corpo do vídeo e para o olho que se habituou a conviver com televisão, vídeo e cinema. (SPANGHERO, 2003, p. 37-38).

Essa prática também se constrói através do entendimento de *screendance* (ROSEMBERG, 2000). O autor concebe as composições em dança para a tela como uma forma específica de produção estética que abarca o lugar intermediário do pensamento criativo codependente, em que não há sobreposição de uma mídia em relação a outra.

Nosso entendimento sobre a videodança se dá no lugar das danças criadas para a tela, danças com edição, de modo que dança e vídeo estejam tão vinculados que não seja possível ver a obra em outro suporte. Desse modo, os registros aqui são descartados, mesmo aqueles pensados para as redes sociais. Aqui a videodança tem uma característica complexa para além do registro e memória em vídeo, mas de um pensamento codependente de criação em ambas as linguagens: dança e audiovisual.

Logo, identificamos na *screen choreography* e *screendance* as características intermediárias da combinação de mídias de Rajewsky (2012a), bem como, a transposição de suportes, as transformações que tanto o vídeo quanto o corpo sofrem e a troca de informações entre estas mídias que corroboram para a criação em videodança, além da criação de vínculos entre elas. O ponto de vista de Santana (2002) ratifica o entendimento proposto sobre videodança e a análise deste produto artístico, através da intermedialidade. Para a autora:

A dança passa a ser mediada pela especificidade da imagem fílmica ou videográfica. Na imagem possibilitada pelo vídeo, retira-se a noção dentro/fora, assim como no palco não há frente, lado ou atrás. Através da imagem, o espaço-tempo também é explorado em todas as suas possibilidades. O tempo do vídeo é outro, pode até mesmo ser reversível. (SANTANA, 2002, p. 87).

Apesar da investigação da intermedialidade desta pesquisa ser voltada para a combinação de mídias, percebemos que a videodança também abrange as referências intermediáticas e a transposição de mídias quando toca as outras práticas elencadas por Spanghero (2003). Identificamos isto quando uma coreografia é transportada do palco para a tela, temos uma transposição midiática de um formato para outro, novo suporte, novas configurações. E quando a videodança passa a utilizar traços, citações de outras mídias, como textos e efeitos cinematográficos. Como os balés levados para filme e a obra *M3x3* (1973)²⁷ de Analivia Cordeiro, a título de exemplo.

Ademais, considera-se que as modificações históricas sofridas pelo corpo ao longo das eras eletrônica e digital possibilitaram o surgimento da videodança. O corpo que dança imbricado na videodança é o corpo que culturalmente carrega em si as configurações tecnológicas originárias desses períodos. O que potencializa a relação intermediática, bem como, viabiliza o pensamento intermediático de criação poética em videodança evidenciado ao longo desse estudo.

3.3. Proposições de combinação midiática

A combinação de mídias se constitui através da constelação²⁸ de diferentes delas. Entendendo a videodança como uma constelação, notamos a conexão invisível entre o corpo e o vídeo. Assim, constatamos três pilares para a constituição dela enquanto intermedialidade, são eles: movimento, captação e edição, eles identificam as características do fluido que compõe a videodança.

Iniciando pelo pilar do movimento, o audiovisual e a dança, além de diversas outras práticas artísticas, utilizam o movimento como matéria prima. A videodança se constitui através do movimento como primeiro procedimento elementar para sua existência. Desde o corpo, seja ele qual for ou até mesmo a ausência dele, que se movimenta na tela, pelo movimento da câmera e pelo fluxo dos quadros/*frames* capturados e exibidos na tela. O movimento compõe a videodança em toda a sua estrutura midiática. Apesar da presença ou não do corpo, de existir ou não movimento percebido. Como acontece, a título de exemplo, na construção de *D=*

²⁷ Essa obra será analisada no capítulo III.

²⁸ Entendemos constelação como um conjunto de elementos que constituem um todo. Nesse caso, a videodança gerada a partir da constelação das mídias corpo e vídeo.

m/V (2021), como descrito no capítulo I em que o movimento é o principal elemento da videodança.

O segundo pilar é a captação de imagem e áudio. Existem três aspectos que constituem a videodança através da captação da câmera, a saber: os enquadramentos, o ponto de vista do artista e a digitalização do corpo. Os enquadramentos possibilitam o recorte do corpo, o detalhamento de aspectos do movimento, do corpo, do espaço, o ponto de vista do artista que direciona os ângulos e os planos de recorte que podem manipular a ótica do espectador. E, por fim, sua digitalização, ou seja, tornar o corpo uma mistura de *bits* e *pixels*, para além, da sua constituição química de carbono, oxigênio, hidrogênio e nitrogênio. Observamos essa característica intermediática fortemente em *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022), onde modificamos a relação espacial do corpo ao longo do processo de edição.

Assim, podemos ainda discutir os aspectos da presença nessa digitalização do corpo no meio digital²⁹. Ademais, ainda captamos o som do ambiente e podemos fazer alterações nele no procedimento da edição, então, o mundo como um todo é digitalizado na captação.

O terceiro pilar é a edição ou montagem, uma prática exclusivamente audiovisual. Nela, a captação realizada pela câmera pode modificar totalmente o que será visto pelo público, também acontece a digitalização do corpo neste procedimento. Na edição, temos a modificação do tempo, sua aceleração, reversão ou diminuição. Cortamos o que não queremos, aplicamos outras cores, melhoramos a iluminação, ressaltamos sombras, reconfiguramos o espaço. Modificamos a realidade e a manipulamos com o fim estético desejado.

Criamos na edição outros modos de ver o corpo e o movimento, redimensionando formas, alterando cores, sobrepondo imagens em camadas, tirando ou aplicando opacidade nas imagens. Ainda modificamos o áudio, adicionando músicas, tiramos os ruídos do ambiente ou também os adicionamos. Assim, na edição as possibilidades são limitadas por poucos fatores: o material bruto a ser alterado, o tipo de máquina para suportar o uso dos softwares e a criatividade.

²⁹ Pretendemos desenvolver esse tema em outro momento, talvez em um futuro projeto de doutorado.

Na edição, o mundo para fora da sua concepção física pode ser reconstruído e recriado.

Uma outra característica que a intermedialidade da videodança possibilita é a utilização de diferentes espaços. Há a possibilidade de usar qualquer espaço físico em diálogo com o espaço virtual, desde o armazenamento da captação até a distribuição em rede da videodança. Há uma interseção espacial, entre o espaço físico e o virtual, ocasionando uma troca de informações de diferentes naturezas, gerando potenciais modificações na criação artística e complexidade nos sistemas relacionados. Observamos isso nos três experimentos práticos. Como vimos em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021) o espaço desértico do interior é colocado em diálogo com as memórias históricas da tecnologia e disponibilizado em rede. Em *D= m/V* (2021) o espaço é remodelado através dos efeitos digitais, assim como, em *Entropia* (2022) o ambiente é totalmente recriado através da criação estética.

Essas diferentes características da videodança possibilitam os engajamentos empáticos (GRAÇA, 2019, 2020), ou seja, o potencial de mobilizar quem a assiste. Portanto, a intermedialidade da videodança gera experiências cinestésicas em quem assiste, o que configura um engajamento, de acordo com a autora. Essa característica não é uma singularidade da videodança, mas de ambas as artes, linguagens, mídias que a compõe. Então, a característica intermediária potencializa a relação empática dos engajamentos, concebendo outros modos de criar vínculo entre a obra e o sujeito que a assiste.

3.4. Tríade midiática

De acordo com o apresentado acima, tivemos a necessidade de descrever e entender as mídias corpo e vídeo em suas respectivas formas para entender como a relação intermediária se estabelece na videodança. Desse modo, buscamos três concepções midiáticas que descrevem as características do corpo e do vídeo enquanto tais.

A primeira concepção, adotada nessa pesquisa, para o entendimento sobre as mídias é a de Baitello Junior (2001, 2018) que, a partir da classificação das mídias de Harry Pross (1971), reflete sobre as características de cada tipo de mídia definida por Pross, a saber, a primária, a secundária e a terciária. Assim, o corpo se

classifica como o primeiro veículo de comunicação; o segundo é todo aquele cujo receptor da comunicação não necessita de suporte para captar a informação e o terceiro é o proveniente da eletricidade³⁰, ou seja, o veículo no qual a informação é produzida e recebida com a mediação da eletricidade. Tanto o receptor quanto o emissor da informação requerem um aparelho específico para mediar o fluxo de informações. Neste sentido, a mídia primária cria e recebe a informação, a mídia secundária facilita o processo de transmissão para o emissor e a mídia terciária amplia a veiculação da informação. Para isso, quem emite e recebe necessitam de ferramentas para o processo acontecer.

O corpo como mídia primária cria, media, troca e recebe toda informação existente no mundo. Como dito por Pross (1971 *apud* BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 2): “toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto”. Desta forma, destaca-se a primeira mídia presente na criação em videodança, o corpo, importante à dança e à comunicação como produtora e receptora das informações do ambiente e responsável por criar vínculos. Para Baitello:

O corpo, os gestos, seus sons, seus movimentos, seus odores e cores, sua postura e sua soltura, sua audição e sua visão, seu olfato e seu tato são portanto o início e o fim de todo processo comunicativo. Por isso constituem os meios primários, aqueles que não requerem nenhum aparato para se comunicar, a não ser o próprio corpo. (BAITELLO JUNIOR, 2018, p. 36).

O corpo com sua singularidade subjetiva possibilita o surgimento de todas as outras mídias, através da sua complexidade e de seus processos de troca com o ambiente. Assim, a configuração do corpo na videodança se modifica e adquire novas configurações, perde as características da fisicalidade, seu cheiro, sua tridimensionalidade e ganha potencialidades de modificação corporal e espaço-temporal.

A mídia secundária é o equipamento utilizado pelo emissor para ampliar a distância e dilatar o tempo de transporte da informação para o receptor que não

³⁰ Para Baitello Junior, a eletricidade é a mídia terciária, pois, a partir dela são gerados todos os aparatos tecnológicos elétricos de transmissão e recepção de informação.

necessita de suporte para recepcionar a informação³¹. Assim, entende-se a mídia secundária como vestimenta, escrita, imagens, desenhos, fotografia etc., ou seja, toda informação que não requer dispositivos³² para ser recebida. Baitello Junior diz:

Assim, podemos dizer que, na mídia secundária, apenas o emissor se utiliza de prolongamentos para aumentar o seu tempo de emissão, ou seu espaço de alcance, ou seu impacto sobre o receptor, valendo-se de aparatos, objetos ou suportes materiais que transportam sua mensagem. (BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 3).

As mídias secundárias asseguram a memória de uma sociedade através das marcas e riscos nos materiais com uma conservação prolongada ao longo do tempo e com a possibilidade de deslocamento espacial da mídia com as informações da cultura que a gerou. Com seu efeito de perdurar informações, a mídia secundária se apresenta como a forma elementar da virtualidade; a escrita, como mídia secundária, mantém as informações conservadas ao longo do tempo e deslocando-as pelo espaço através de seus suportes. Baitello argumenta:

Mas o grande meio secundário é a escrita. A escritura introduz o grande universo da virtualidade, a presença de uma ausência ou a ausência de uma presença. Dilata os tempos do alcance de uma mensagem porque a conserva. Amplia seus espaços porque se deixa reproduzir, transportar e distribuir. (BAITELLO JUNIOR, 2018, p. 36).

Por fim, a mídia terciária diz respeito à tecnologia proveniente da eletricidade, além da necessidade da utilização de suportes pelo emissor e pelo receptor para a realização da comunicação. Pode-se pensar na mídia terciária como sistemas de mediação elétricos, tais como, a televisão, o telefone, o rádio, o vídeo, o cinema, o computador etc., neste sentido, as mídias digitais, que atravessam nosso tempo, caracterizam-se como mídia terciária pela mediação da eletricidade. Para Baitello:

Na verdade, a grande mídia terciária do nosso tempo é a eletricidade, o mediador de todas as outras possibilidades de geração, transmissão e conservação de mensagens. Graças aos sistemas e redes elétricos puderam ser desenvolvidos todos os grandes sistemas contemporâneos de comunicação terciária. Estes

³¹ Não há uma hierarquia entre emissor e receptor, ambos emitem e recepcionam informações a todo tempo.

³² Nesta pesquisa o termo dispositivo assume o significado de ferramenta, aparelho, instrumento. Conhecemos as discussões sobre os dispositivos levantadas por Foucault e Agamben, portanto, o termo aqui carrega sua dimensão como meio para um fim e não nos sentidos abordados pelos autores.

sistemas se caracterizam pela relativização do espaço (até sua anulação), tornando irrelevante a dimensão do transporte físico de suportes ou portadores de mensagens. (BAITELLO JUNIOR, 2001, p. 6).

De acordo com os apontamentos de Baitello Junior (2001, 2018) sobre as mídias, identificamos a relação dialógica na medida em que corpo e vídeo se constituem como mídias, transmitindo e recebendo informações, criando e possibilitando vínculos. As mídias constituintes da videodança se misturam e imbricam, se vinculam, dialogando através de suas particularidades, potencializando o produto estético-midiático da videodança. Observa-se, ainda, que a relação entre o corpo e o vídeo caracteriza uma prática intermediática em um sentido amplo.

Além disso, Baitello Junior (2001) apresenta uma perspectiva sobre as mídias que é a noção da mídia primária como a mídia da presença, a secundária como da dilatação do tempo e propagação no espaço e a terciária como a da anulação do espaço e aceleração do tempo, ou seja, a mídia terciária pode ser vista como mídia da ausência de espaço, de emissor e receptor imediato. Pois, deixam de existir barreiras geográficas, o tempo de transmissão da informação se reduz em relação à secundária e a presença do emissor e receptor no mesmo espaço não é mais necessária. O que viabiliza a corporealização e espacialização de diferentes corpos e espaços em rede, como o que produzimos em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021) enquanto denúncia política de uma comunidade local em diálogo com o ambiente global da internet.

Constatamos uma relação entre as mídias, o espaço e o tempo, e cada uma delas estabelece uma conexão específica com o tempo e o espaço, seja a relação de presentificação no tempo e no espaço ou a de anulação do espaço, entendendo anulação no sentido de diminuição e quase extinção da dimensão geográfica espacial para o transporte de informações. A partir da eletricidade, o transporte de informações se dá por ondas, atravessando o espaço físico, ultrapassando fronteiras e conectando o mundo de um lado a outro.

Neste viés, através da eletricidade, o tempo de transmissão de informações torna-se instantâneo mesmo com uma distância espacial extrema entre o emissor e o receptor da informação. Como nos apresenta Calvino (1990), a transmissão de informações via eletricidade é a tradução física da organização mental. Bem como,

desenvolve-se a partir das experiências com as mídias primária e secundária no transporte de informações. O autor explana:

O século da motorização impôs a velocidade como um valor mensurável, cujos recordes balizam a história do progresso da máquina e do homem. Mas a velocidade mental não pode ser medida e não permite comparações ou disputas, nem pode dispor os resultados obtidos numa perspectiva histórica. A velocidade mental vale por si mesma, pelo prazer que proporciona àqueles que são sensíveis a esse prazer, e não pela utilidade prática que possa extrair dela. Um raciocínio rápido não é necessariamente superior a um raciocínio ponderado, ao contrário, mas comunica algo de especial que está precisamente nessa ligeireza. [...] Na vida prática, o tempo é uma riqueza de que somos avaros; na literatura, o tempo é uma riqueza que se pode dispor com prodigalidade e indiferença: não se trata de chegar primeiro a um limite preestabelecido; ao contrário, a economia de tempo é uma coisa boa, porque quanto mais tempo economizamos, mais tempo poderemos perder. (CALVINO, 1990, p. 58-59).

Desse modo, observamos um percurso através do qual a humanidade cria tecnologias e mídias na tentativa de se aproximar do fluxo mental de velocidade para, ao fim, economizar tempo para desfrutar da vida. Retornamos, então, aos apontamentos de Santaella (1984) sobre a aproximação da realidade pelas mídias e ao fluxo do tempo, o qual torna a vida efêmera e identificamos que as mídias, ao serem desenvolvidas para otimizar o tempo de transmissão de informações, carregam em si a tentativa de prolongar o tempo para as demais situações cotidianas.

Assim, observamos que a videodança carrega em si o desejo de prolongar a efemeridade da dança e de expandí-la para redes cada vez maiores de observadores. Criamos outras narrativas e possibilidades dramatúrgicas intermediáticas com a relação entre as mídias e tornamos a efemeridade da dança memorizada no tempo digital.

3.5. O estigma das Guerras

A segunda perspectiva adotada neste estudo é a de Friedrich Kittler com suas proposições sobre as mídias e o desenvolvimento do sistema midiático. Kittler (2019) propõe um olhar a respeito da evolução das tecnologias a partir dos confrontos bélicos da humanidade. Para o teórico alemão, toda tecnologia existente hoje provém das Grandes Guerras do século passado.

Além da relação entre tecnologia e a guerra, ele também apresenta a relação da tecnologia com a deficiência³³. O autor explana que os criadores de duas das três mídias, sobre as quais ele discorre a respeito, ao longo da obra, eram pessoas com deficiência e que “[a]s deficiências isolam e tematizam os fluxos de dados dos sentidos” (KITTLER, 2019, p. 49). O isolamento permite a investigação do sentido e a criação de uma tecnologia que tenha função semelhante.

Não é nenhum acaso que tenha sido Edison, e não Cros, quem construiu realmente o fonógrafo. Seu “Hullo!” não era nenhuma voz adorável, e “Maria tinha um cordeirinho”, nenhum sonho musical. Ele também urrou no bocal não apenas porque os fonógrafos, como aparelhos mecânicos que eram, não tinham nenhum tipo de mecanismo de amplificação, mas porque Edison – depois de uma aventura na juventude que envolveu os punhos de um cobrador de trem qualquer – sofria de meia surdez. Uma deficiência física esteve presente no início da gravação mecânica de sons – exatamente da mesma forma que também as primeiras máquinas de escrever foram criadas por cegos para cegos, e Charles Cros dado aula numa escola para surdos e mudos. (KITTLER, 2019, p. 48).

Evidenciamos a relação direta entre corpo e tecnologia e apontamos também a modificação da tecnologia pelo corpo. Noutro sentido, Kittler (2019) constata o surgimento da tecnologia a partir de uma deficiência, ou seja, para a criação de determinados aparelhos tecnológicos houve a investigação da anatomia humana para a reprodução mecânica das funções orgânicas.

E é por isso que Bell e Blake [Alexander Graham Bell e Dr. Clarence John Blake] – para puxarmos os paralelos à ficção de Friedlaender – não pararam antes do último passo: num único experimento, eles conectaram tecnologia com fisiologia, aço com carne, fonógrafo com pedaços de cadáveres. Onde houver telefones tocando, mora um fantasma no receptor. A era das mídias está literalmente fundada em doadores anônimos de órgãos. (KITTLER, 2019, p. 117).

Como nos explana o filósofo, o corpo esteve sempre conectado à tecnologia; eles, corpo e tecnologia, modificam-se mutuamente e evoluem em conjunto, corpo e tecnologia são constituições culturais do mesmo ambiente. O que corrobora com

³³ Aqui não utilizamos deficiência como o entendido pelo campo *Disability Studies*, mas como os corpos com deficiência física, visual ou auditiva os quais eram investigados para criar tecnologias que os auxiliassem. Não podemos romantizar e essa não é, em hipótese alguma, a intenção de lidar com as informações aqui analisadas. Os corpos com deficiência ainda são corpos estigmatizados, excluídos e distanciados de ambientes tecnológicos, como as redes sociais e, apesar de termos começado, temos um longo caminho para inserir esses corpos nesses ambientes.

Santana (2006), com quem concordamos, quando ela, se contrapondo à máxima McLuhaniana de extensão, diz que corpo e mídia são codependentes, um não é a extensão do outro, eles trocam informações e se modificam, eles se constituem em um relacionamento de permuta e diálogo, coexistindo mutuamente. Vínculo comunicativo entre si e com o outro que assiste e cria através deles.

Nesta direção, Kittler (2019) explana, a partir da apresentação de dados históricos e tecnológicos, que é impossível a compreensão das mídias como propõe McLuhan (2007), pois manipulam o nosso olhar sobre elas e nos tornam apenas os registros transmitidos por elas. Neste viés, percebe-se que a existência das mídias tecnológicas modifica os corpos em contato com elas, contudo, estas mídias também são modificadas, seja através de recriações, seja através do cruzamento de novas informações.

Compreender as mídias – apesar do título *Understanding Media*, de McLuhan – permanece impossível, porque as tecnologias de comunicação dominantes controlam à distância todo entendimento e provocam suas ilusões sobre elas. Porém, parece possível, nas cianotípias e diagramas elétricos, ler as figuras históricas do desconhecido chamado corpo, mesmo que estes comandem impressas de livros ou computadores eletrônicos. O que permanece das pessoas é aquilo que a mídia é capaz de registrar e transmitir. (KITTLER, 2019, p. 19).

Além disso, o teórico alemão contribui com este estudo apresentando o panorama do desenvolvimento do sistema midiático do século passado. É importante destacar que o entendimento de mídia adotado aqui atravessa a existência da humanidade como qualquer ferramenta utilizada pelos humanos. Contudo, o sistema midiático apresentado por Kittler (2019) dialoga com as mídias digitais que fazem parte da criação em videodança. Assim, Kittler (2019) identifica que as três funções das mídias são o registro, a transmissão e o cálculo.

Comparamos a mídia corpo e a mídia vídeo com as funções elucidadas por Kittler (2019), colocando uma luz sobre a videodança. Nesta direção, o corpo registra, transmite e calcula informações, não no sentido mecânico. O corpo é a mídia de si mesmo (KATZ e GREINER, 2005), tudo que ele encosta, se torna corpo. Cria vínculos, interage com o ambiente e se modifica. As autoras nos esclarecem:

O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar

onde as informações são apenas abrigadas. É com essa noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação. (KATZ e GREINER, 2005, p. 131).

Desse modo, o corpomídia existe a partir da sua relação com o seu entorno, com o ambiente. Então, as informações se apresentam e contaminam o corpo, como observamos de maneira prática nos processos criativos do capítulo I. Em contrapartida, o vídeo é a transmissão do registro e do cálculo de informações que são apresentados em tela, seja do computador, da câmera ou do *smartphone*. Kittler descreve as fases da evolução do seu sistema midiático:

Para liberar a história mundial (de assuntos do comando secreto e protocolos de processos literários), o sistema midiático procedeu em três fases. A fase 1, desde a Guerra Civil Americana, desenvolveu tecnologias de registro para acústica, óptica e escrita: filme, gramofone e o sistema homem-máquina da *typewriter*. A fase 2, desde a Primeira Guerra Mundial, desenvolveu para cada conteúdo de registro uma tecnologia de transmissão elétrica apropriada: rádio, televisão e seus gêmeos mais secretos. A fase 3, desde a Segunda Guerra Mundial, transferiu o diagrama esquemático de uma máquina de escrever para a tecnologia da previsibilidade em si: a definição matemática de computabilidade elaborada por Turing batizou em 1936 os computadores vindouros. (KITTLER, 2019, p. 332).

Assim, há um estigma negativo na evolução das mídias atravessando as guerras mundiais, contudo, as tecnologias também são atravessadas pelo desenvolvimento de estudos sobre as pessoas com deficiências e pelo fazer artístico. Neste sentido, as tecnologias desenvolvidas nas guerras marcaram as que surgiram subsequentemente, logo, a partir do estigma bélico negativo pensamos novos modos de utilização das mídias, contribuindo positivamente para o mundo pós-guerra com todas as possibilidades estéticas e das diferentes áreas que são atravessadas pelas tecnologias como as artes, a medicina, a biologia e as humanidades. Um exemplo de possibilidade estética construída no diálogo entre os aspectos das memórias bélicas da tecnologia e o ambiente é colocado em destaque em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021), como explanado no capítulo I, obra na qual colocamos em conexão a memória das tecnologias com a paisagem de morte que circunda a obra.

Identificamos, além disso, a subalternização dos corpos às tecnologias. Quais corpos merecem morrer e são deixados para morrer para que as tecnologias se

desenvolvam? Quantas subjetividades são expostas à morte para o alto investimento em tecnologias?

O alto investimento em sistemas tecnológicos para vencer as guerras geraram as tecnologias atuais com o alto custo de milhares de vidas. No entanto, outras milhares de vida foram possibilitadas pelo uso da tecnologia nas mais diferentes áreas do conhecimento, ou melhor, em todas as áreas. Qual o preço que se paga pelo investimento no desenvolvimento tecnológico? Quantos corpos são exterminados pela tecnologia? Quantos corpos a tecnologia possibilita a vida?

Portanto, a partir das óticas apresentadas constatamos que o corpo e o vídeo se conectam criando a videodança a partir das suas características midiáticas de codependência, de transmissão, registro e cálculo de informações, bem como, pelos processos de desenvolvimento tecnológico e suas respectivas relações espaço-temporais. Dessa maneira, por apresentarem características dialógicas, elas, ao se vincularem, produzem um outro produto midiático, que se estabelece numa relação intermediária, construindo características e potencialidades de ambas as mídias que o compõe.

Assim, a característica intermediária da videodança viabiliza a criação de produtos estéticos cujas metodologias criativas perpassam pela relação de vínculo entre o pensamento dançado e editado. Além disso, a relação entre corporeidade e corporalidade acontece simultaneamente em processos criativos intermediários visto que a propriedade de constelação da combinação de mídias aponta para o lugar de simultaneidade entre ver e fazer.

4. Capítulo III – Corpo, câmera e movimento: cacos do cinema e da videodança

Frente ao exposto nos capítulos anteriores, a intermedialidade na videodança solicitou uma visita ao século XX para identificar os cacos que constroem o percurso histórico da videodança enquanto uma prática intermidiática. Nessa perspectiva, revisitamos alguns expoentes do cinema e da dança para identificarmos em suas obras quais aspectos criaram o diálogo entre o corpo e a câmera através do movimento resultando no produto intermidiático tal qual conhecemos hoje. Além de indicarmos qual o atual estado intermidiático da videodança, quais características se aviltaram após tanto tempo desde seu surgimento.

Para isso, destacamos alguns pontos norteadores da busca: o movimento da câmera, outros ângulos do corpo, mudanças espaciais com continuidade e proposições para a tela. Neste sentido, comparamos os percursos históricos através das obras dos seguintes artistas: D. W. Griffith, Busby Berkeley, Maya Deren, Hillary Harris, Merce Cunningham, Analivia Cordeiro e Zózimo Bulbul com as obras em videodança desenvolvidas durante a investigação proposta. Destacando que não há uma linearidade e uma hierarquia entre as e os artistas, cada qual traz uma abordagem que julgamos potente e que contribuiu para a disseminação e construção das convergências da intermedialidade na videodança. Nas obras de cada um/uma dos/das artistas escolhidos/escolhidas, identificamos os traços do que constitui os aspectos intermidiáticos da videodança.

4.1. A singularidade intermidiática inicial: *Intolerance* (1916)

As técnicas de captação desenvolvidas por D. W. Griffith (1875-1948) constituem o que chamamos de singularidade intermidiática inicial. Além das contribuições de Griffith para a construção da linguagem cinematográfica clássica, conseqüentemente, ele proporcionou técnicas que foram e estão sendo usadas para a criação em videodança, ou seja, as quais fortalecem a intermedialidade da videodança.

David Wark Griffith, conhecido como D. W. Griffith, foi o diretor americano a quem se atribui o papel de desenvolvimento das técnicas de montagem paralela e das básicas de captação que conhecemos hoje, por meio das quais ajudaram a alicerçar a narrativa clássica hollywoodiana. Griffith iniciou sua carreira como ator de

teatro, mas com o objetivo de ser roteirista, assim, seguiu o conselho de um colega vendendo roteiros para a *Edison Company* e para a *Biograph Company*, atuando em vários filmes de ambas as companhias, um tempo mais tarde se candidatou para uma vaga de diretor da *Biograph*, como apresenta Henderson (2021):

Seguindo o conselho de um ex-colega de atuação, Griffith vendeu alguns cenários para filmes de um rolo, primeiro para Edwin Porter, o diretor da *Edison Film Company*, e depois para a *Biograph Company*, ambos localizados na cidade de Nova York. Griffith apareceu como ator em um filme para a Edison Company, *Rescued from an Eagle's Nest*, fotografado por Porter, e em vários filmes para a *Biograph Company*. Quando surgiu uma vaga para diretor na Biograph, Griffith foi contratado. Durante os cinco anos seguintes, de 1908 a 1913, Griffith fez mais de 400 filmes para a Biograph, a maioria no formato *one-reel*, com duração aproximada de 12 minutos. Seu primeiro filme foi *As Aventuras de Dollie* (1908), sobre um bebê roubado e recuperado de ciganos. Durante a última parte de seu emprego, ele fez experiências com filmes mais longos; seu último filme da Biograph, *Judith of Bethulia* (1913), uma história bíblica de Judith e Holofernes, baseada vagamente em um poema de mesmo título de Thomas Bailey Aldrich, composta por quatro rolos. (HENDERSON, 2021, p. 2).³⁴

Griffith aproveitou seu período dirigindo filmes na Biograph e experimentou novas técnicas de filmagem e montagem. Ele entendeu que o movimento da câmera gera engajamento (GRAÇA, 2019) e, a partir disso, desenvolveu a utilização dos movimentos de panorâmica e de *travelling* nos seus filmes. Dessa forma, utilizando novas técnicas e aprimorando as existentes, ajudou a consolidar a linguagem cinematográfica clássica. Como descreve Sklar e Cook (2021):

Nos filmes da Biograph, Griffith experimentou todas as técnicas narrativas que mais tarde usaria nos épicos *The Birth of a Nation* (1915) e *Intolerance* (1916) - técnicas que ajudaram a formular e estabilizar o estilo narrativo clássico de Hollywood. Algumas dessas técnicas já estavam em uso quando Griffith começou; ele

³⁴ On the advice of a former acting colleague, Griffith sold some scenarios for one-reel films, first to Edwin Porter, the director of the Edison Film Company, and then to the Biograph Company, both located in New York City. Griffith appeared as an actor in one film for the Edison Company, *Rescued from an Eagle's Nest*, photographed by Porter, and in several films for the Biograph Company. When an opening for a director developed at Biograph, Griffith was hired. During the next five years, from 1908 to 1913, Griffith made more than 400 films for Biograph, the majority in the one-reel format, lasting approximately 12 minutes. His first film was *The Adventures of Dollie* (1908), about a baby stolen by and recovered from Gypsies. During the latter part of his employment, he experimented with longer films; his last Biograph film, *Judith of Bethulia* (1913), a biblical story of Judith and Holofernes, based loosely on a poem of the same title by Thomas Bailey Aldrich, comprised four reels. (HENDERSON, 2021, p. 2). Tradução nossa.

simplesmente os refinou. Outras foram inovações que Griffith planejou para resolver problemas práticos no decorrer da produção. Outros ainda resultaram de sua analogia consciente entre filme e narrativa literária, principalmente romances e peças vitorianas. Em todos os casos, porém, Griffith trouxe para a prática do cinema uma seriedade de propósito e uma intensidade de visão que, combinada com seu domínio intuitivo da técnica cinematográfica, fez dele o primeiro grande artista do cinema. (SKLAR; COOK, 2021, p. 7).³⁵

Como declarado pelos autores, Griffith introduz ao cinema diversas técnicas que construíram a narrativa clássica hollywoodiana, embasadas através da literatura. Nesse sentido, destacamos a característica intermediária do tipo transposição midiática que o cineasta estabeleceu nas técnicas cinematográficas a partir de seus estudos literários.

Seguindo o desenvolvimento das técnicas cinematográficas de Griffith, identificamos como os movimentos são utilizados na videodança analisando um dos filmes de maior repercussão de Griffith, *Intolerance* (1916), a escolha se deu por conter cenas coreografadas em que o movimento da câmera atua na construção da narrativa fílmica. Como Graça (2019) explana, Griffith, ao aplicar novos modos de percepção através dos movimentos de câmera e ângulos, relacionou a dança e a câmera, minimamente auxiliando na narratividade do filme:

[...] David Wark Griffith (1875-1948) é determinante para fazer entender como a dança serviu ao desenvolvimento de um modo de contar histórias, especificamente fílmico, adicionando a este um fluxo rítmico e uma dinâmica na passagem das cenas, e como as escolhas dos movimentos e estilos das danças relacionavam-se, mesmo que superficialmente, aos conteúdos narrativos. Apesar das suas reservas iniciais à proximidade da câmera ao acontecimento, Griffith foi um dos primeiros diretores a usar concretamente a narratividade como princípio central e catalizador do cinema através da introdução de uma normatização pelo uso de diferentes enquadramentos como planos próximos, planos detalhes, *close-ups*, diferentes ângulos, movimentos de câmeras e cortes entre os diferentes planos. (GRAÇA, 2019, p. 31).

³⁵ In the Biograph films, Griffith experimented with all the narrative techniques he would later use in the epics *The Birth of a Nation* (1915) and *Intolerance* (1916)—techniques that helped to formulate and stabilize Hollywood’s classical narrative style. A few of these techniques were already in use when Griffith started; he simply refined them. Others were innovations Griffith devised to solve practical problems in the course of production. Still others resulted from his conscious analogy between film and literary narrative, chiefly Victorian novels and plays. In all cases, however, Griffith brought to the practice of filmmaking a seriousness of purpose and an intensity of vision that, combined with his intuitive mastery of film technique, made him the first great artist of the cinema. (SKLAR; COOK, 2021, p. 7). Tradução nossa.

O filme³⁶ tem como narrativa, o percurso da intolerância ao longo de quatro eras da humanidade, buscando retratar uma oposição entre o ódio e a intolerância e o amor e a caridade. No entanto, nosso foco são as cenas de dança, mais especificamente as cenas em que acontecem movimentação de câmera compondo com a dança. No filme, existem três momentos com a dança, uma em um baile aristocrático, outra em um café e as danças nos templos sagrados. E apenas nestas, a câmera interage com o corpo criando uma relação. Além disso, Griffith utilizou como recurso narrativo a montagem paralela que dá autonomia para o espectador construir e entender a narrativa através dos diferentes momentos intercalados. Como nos explica Graça:

Para contar quatro versões sobre a intolerância em quatro momentos históricos diferentes, Griffith utilizou-se da montagem paralela, em que uma versão não é mostrada na ordenação sequencial da história, mas a ordem de aparição das versões é misturada entre si. A complexidade da montagem paralela e o seu modo de encadeamento das cenas foi algo completamente inovador e de difícil entendimento para o espectador daquela época, que teria que construir a conexão do tema comum entre as histórias, exigindo dele um exercício de apropriação e interpretação. Duas dessas versões (moderna e babilônica) continham danças permeando a história. Na versão babilônica, foram construídas convergências de movimento entre a dança e os recursos fílmicos inventados pelo diretor. Na cena da festa nas escadarias do Temple of love, Griffith introduziu movimentos de câmera em diálogo com a dança, se utilizando da colocação da câmera em um carro sobre trilhos e elevadores para conseguir o efeito desejado em uma gigantesca e apoteótica cenografia [...], em que a coreografia foi realizada com uma “multidão” de dançarinos. (GRAÇA, 2019, p. 32).

Nessa perspectiva, analisamos as cenas da dança em memória à ressurreição de Tammuz no Templo do Amor, que acontece no segundo ato do filme, e também a comemoração da vitória da Babilônia. A dança se insere na narrativa do filme como um ritual de comemoração em ambas as cenas.

Assim, identificamos que a relação que Griffith estabelece para as movimentações de câmera e as alternâncias de planos é para dar foco a momentos da narrativa que precisam ser notados para a construção do sentido na montagem

³⁶ Link para assistir o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=SyqDQnoXa70>.

paralela. Então, Griffith instaura a construção de sentido através de movimentos e ângulos e sua relação com o corpo e o espaço fílmico.

4.1.1. Comparando: *D= m/V* (2021) e *Intolerance* (1916)

A partir dos temas percorridos ao longo da dissertação, elencamos a seguir algumas particularidades da videodança *D= m/V* (2021), as quais refletem as questões colocadas em discussão no decorrer do texto acerca da combinação das mídias corpo e vídeo, da intermedialidade e da videodança viabilizando as comparações com o filme de Griffith. A partir dessa explanação, descrevemos quais as contribuições do cinema de Griffith identificamos na videodança *D= m/V* (2021) desenvolvida na pesquisa.

A figura 5 de *D= m/V* (2021) apresenta quadros da cena inicial da videodança, na qual o movimento da câmera em deslocamento no espaço busca gerar conexão com quem assiste para que a atenção seja mantida ao longo do tempo de exibição da obra. Desse modo, constroem-se os engajamentos empáticos (GRAÇA, 2019) através da movimentação, o que ressaltamos como uma marca da intermedialidade observada em *Intolerance* (1916).

Os movimentos de câmera e óticos utilizados tanto em *Intolerance* (1916) quanto em *D= m/V* (2021) geram “engajamento empático” (GRAÇA, 2019) no público. Ou seja, os movimentos criam uma interação com o espectador gerando reações cinestésicas corporais em quem assiste, o que contribui para a manutenção da atenção ao que se assiste. É um impacto sensível na percepção do espectador que colabora para sua apreciação da obra de arte e do mundo. Em *Densidade*, os engajamentos são suscitados através da diminuição da velocidade do vídeo, além do movimento da câmera, propriedades que geram uma distorção da imagem na videodança e trazem a sensação de peso ao deslocar a imagem com lentidão de um lado para outro.

David Wark Griffith roteirizou, produziu e dirigiu *Intolerance* (1916) um dos filmes mais importantes da história do cinema e, conseqüentemente, um dos mais conhecidos do diretor. Griffith cria o filme para falar, literalmente, sobre a intolerância que atravessa a humanidade ao longo das eras, o longa é um apelo à tolerância. No entanto, esse pedido surge em decorrência do racismo apresentado no seu filme anterior, *The Birth of a Nation* (1915). *Intolerance* (1916) é um *blockbuster* mudo de

197 minutos nos quais a narrativa se desenvolve em torno de 4 eras de intolerância, como descreve Pfeiffer (2013).

Retomando, nas duas cenas do filme *Intolerance* (1916), como dito acima, a dança aparece como uma parte da narrativa na qual o movimento da câmera proporciona um diálogo entre coreografia, câmera e narrativa. A cena da Festa de Balsazar em comemoração à vitória Babilônica na qual vemos a realização de um ritual e a cena da dança sagrada em memória à ressurreição de Tammuz no Templo do Amor. Griffith realiza na primeira cena, figura 14 abaixo, um *travelling* frontal e vertical simultaneamente, com o tempo de movimento distendido por um período maior e realiza um *tilt* panorâmico, apresentando a estrutura apoteótica do ritual comemorativo no grande átrio do palácio.



Figura 14 — Cena da festa de Balsazar, na qual a câmera realiza um *Travelling* frontal e vertical.

Fonte: Youtube.

Observamos na figura 14 que a câmera apresenta, aos poucos, o acontecimento ritualístico em comemoração à vitória babilônica para a construção da narrativa do filme. Nesse momento, a dança aparece como um elemento do ritual, compondo um breve momento da narrativa fílmica, sendo a visualidade panorâmica utilizada para construir a noção espacial faraônica do ritual. Nessa cena, a câmera se vincula ao espaço e ao espectador dilatando o tempo em que vários elementos cenográficos são dados a ver para construir a percepção panorâmica do ritual.



Figura 15 — Cena da dança sagrada no Templo do Amor em memória à ressurreição de Tammuz.

Fonte: Youtube.

Na segunda cena observada na figura 15, além da câmera estática na abertura, há um breve *travelling* frontal e vertical apresentando o espaço da realização do ritual dançado, encaminhando o olhar do espectador para o momento de maior relevância do ritual: o duo dançando. Seguido de um corte seco, a câmera

mostra o duo dançando e durante a dança há a realização de um *zoom out*, mostrando o círculo de bailarinos ao redor do duo, centralizando os personagens e dando ênfase ao duo na cena, com todos os bailarinos dançando. Colaborando novamente para a construção da narrativa através de um ritual dançado em que os personagens, pode-se pensar, constroem um par romântico para a consagração ritualística.

Desse modo, a cena 1 de *D= m/V* (2021), na figura 5, dialoga com a cena de *Intolerance* (1916) da figura 15, nas quais o movimento de câmera antecede um corte que apresenta a cena em um enquadramento menor, bem como, o movimento apresenta a locação onde se está realizando a ação cênica. Em *D= m/V* (2021), utilizamos a câmera na mão como um modo caseiro de aproximação do cinema de Griffith. Bem como, a centralização do bailarino no espaço e a estaticidade da câmera, realizando a construção dramática através da edição do material audiovisual e corporal como pode ser observado na figura 6.

Além disso, observamos a exploração de ângulos e a estaticidade da câmera como outro componente próximo ao cinema de Griffith. No entanto, evidenciamos as divergências entre *Intolerance* (1916) e *D= m/V* (2021) através do tipo de material: a película de *Intolerance* (1916) e os dados digitais de *D= m/V* (2021); O formato: um blockbuster de três horas e uma videodança de dois minutos, um longa-metragem e um curta. E a composição da narrativa através da dança: enquanto em *Intolerance* (1916) a dança é ritualística, uma grande influência da modernidade da dança, compondo alegoricamente a narrativa do filme, em *D= m/V* (2021) a dança constrói a própria narrativa.

Sendo assim, a proposta de *D= m/V* (2021) de construção de peso a partir da velocidade, do movimento da câmera e da modificação espacial perpassa o cinema de Griffith na medida em que dialoga com as tecnologias utilizadas pelo cineasta em seus filmes, as quais auxiliam na construção de narrativas em videodança e se distancia no que toca a construção de narrativa a partir da própria dança, sem a utilizar como um dispositivo de narratividade. No entanto, *D= m/V* (2021) vai além do cinema de Griffith, ao trazer a sensação de peso e a desconstrução do olhar a partir do quadro borrado gerado pelo movimento da câmera, a videodança propõe outros modos de explorar o corpo em movimento na tela aproximando-o da fisicalidade do mundo natural com o peso virtualizado.

A comparação entre as cenas das obras elucida as marcas da intermedialidade geradas a partir das explorações e investigações de D. W. Griffith em seus filmes. Observamos que as movimentações de câmera e óticas, o uso de outros ângulos e planos por Griffith geraram um arcabouço para a construção da visualidade da videodança e oportunizam estudos para outros modos de narratividade na videodança, como em *D= m/V* (2021). Além de comprovar a utilização de embasamento literário compondo uma intermedialidade de transposição midiática no cinema clássico segundo os estudos realizados pelo cineasta.

Evidenciamos ainda que os movimentos de câmera, em *Intolerance* (1916) e em *D= m/V* (2021), geram engajamentos empáticos no público e possibilitam o vínculo entre a obra e quem assiste, potencializando reações cinestésicas no corpo do espectador. Ainda enriquecem a produção de videodanças na contemporaneidade e apresentam os elementos constituintes da singularidade da intermedialidade na videodança.

Destacamos, ainda, que a obra de Griffith se enquadra em duas das subcategorias da intermedialidade, a saber: a transposição e a combinação midiática. A primeira aponta a migração das técnicas da literatura para o cinema e, em seguida, para o vídeo, e a segunda trata da mistura entre as mídias corpo e vídeo. Assim, a coreografia presente em *Intolerance* (1916) e a relação com a câmera em movimento traz para o cinema profundas contribuições cinestésicas e sua complexificação para o campo de reflexão para a área da videodança.

Ressaltamos a sensação de peso investigada na videodança *D= m/V* (2021) provocada com os cacos das técnicas de Griffith, mas caminhando além delas, deslindando as particularidades da ilha de edição capaz de gerar modificações audiovisuais possibilitando a produção de sensações cinestésicas as quais reconhecemos no mundo natural. E as que vão além dele, como as formas geométricas que recortam o corpo dançante em várias dimensões.

4.2. Berkeley e outros modos de ver

O cinema musical trouxe a dança para dentro do filme, mas não construindo a narrativa a partir dela, ela atuava como um elemento complementar do filme. Houve expoentes importantes na história do cinema. Eles exploraram e deram visibilidade à dança através dos musicais, tais como, Fred Astaire, Gene Kelly, Busby Berkeley e

Stanley Donen. No entanto, para o fim dessa pesquisa, escolhemos exclusivamente Busby Berkeley pelas contribuições imagéticas que ele trouxe ao explorar a geometria na dança e instaurar novos modos de vê-la na tela. Sendo assim, destacamos *Footlight Parade* (1933), um dos filmes mais conhecidos dele, para analisarmos as coreografias e aproximarmos com as videodanças da pesquisa.

O contexto histórico do surgimento dos filmes musicais ocorreu durante o desenvolvimento da sincronização de música e película e nesse momento viabilizou-se a união entre dança e música no cinema. Rosiny (2012) nos esclarece que nos musicais a câmera se colocou no lugar estático novamente, como no início do cinema, e observamos que Berkeley rompeu com esse lugar. A autora explana:

Com o desenvolvimento do filme sonoro, a música pôde ser sincronizada em fins da década de 1920 e tornou-se muito importante para a dança. O mais notável foi que, nos seus primórdios, a câmera era pouco movimentada, e mais uma vez tomou um lugar fixo no auditório. As cenas de dança eram apenas interlúdios na narrativa. (ROSINY, 2012, p. 128).

Então, alguns dos expoentes retomaram a perspectiva renascentista de observar a dança e apresentá-la enquanto moldura estética ao longo da narrativa e Berkeley construiu um outro lugar de observação e de manipulação da percepção da dança nos musicais, além de aproximar a dança de um lugar da estética geométrica a partir do seu olhar. Assim, Rosiny (2012) nos deslinda a respeito disso:

O ponto de vista oposto aos registros da forma de dançar de Astaire foi desenvolvido nos filmes musicais de Busby Berkeley. Enquanto no caso de Astaire a câmera tinha de estar a serviço da dança, para Berkeley era o contrário: a dança servia à câmera. As dançarinas formavam parte de suas imagens ornamentais. Era a câmera que criava a coreografia. As “garotas”, uniformizadas, eram dispostas em fileiras, rosetas ou outro padrão geométrico qualquer — movimentos e danças corais, que alcançariam novos patamares logo depois, no filme de revista alemão. (ROSINY, 2012, p. 129 - 130).

Retomamos o cinema de Berkeley nessa pesquisa por ele nos trazer outras perspectivas da dança no cinema. Com a sua investigação de outros ângulos e planos para a dança fazendo a câmera dançar com ela, notamos que as obras de Berkeley nos proporcionam o vislumbre de uma câmera dialogando com a dança e com o movimento. Por isso, evidenciamos seu filme mais conhecido, *Footlight Parade* (1933) como um exemplo dessa experiência dos musicais desse coreógrafo.

Footlight Parade (1933) traz enquanto enredo a tentativa de fazer sucesso de um ex-diretor da Broadway. Para isso acontecer, o diretor realiza diversas coreografias ao longo do filme na tentativa de fazer sucesso e ser aclamado. Desse modo, o filme tem seus últimos 30 minutos de um espetáculo musical com retorno do diretor para a fama.

Sendo assim, a dança se entrelaça à narrativa e constrói seu lugar nessa película. A cena que destacamos para análise aqui é um momento de sonho em uma cachoeira de um dos personagens em que as dançarinas movem-se na água da cachoeira e de uma piscina.

O que aproxima as nossas videodanças dos filmes de Berkeley são as geometrias exploradas em ambas. No entanto, as formas geométricas exploradas em *Footlight Parade* (1933) são criadas a partir do ambiente água e com o nado sincronizado das bailarinas; são geometrias humanas, como a figura 16 mostra. Enquanto em nossas videodanças elas são exploradas pelos efeitos visuais de sobreposição e espelhamento como nas figuras 6, 7, 9 e 12 do capítulo I.

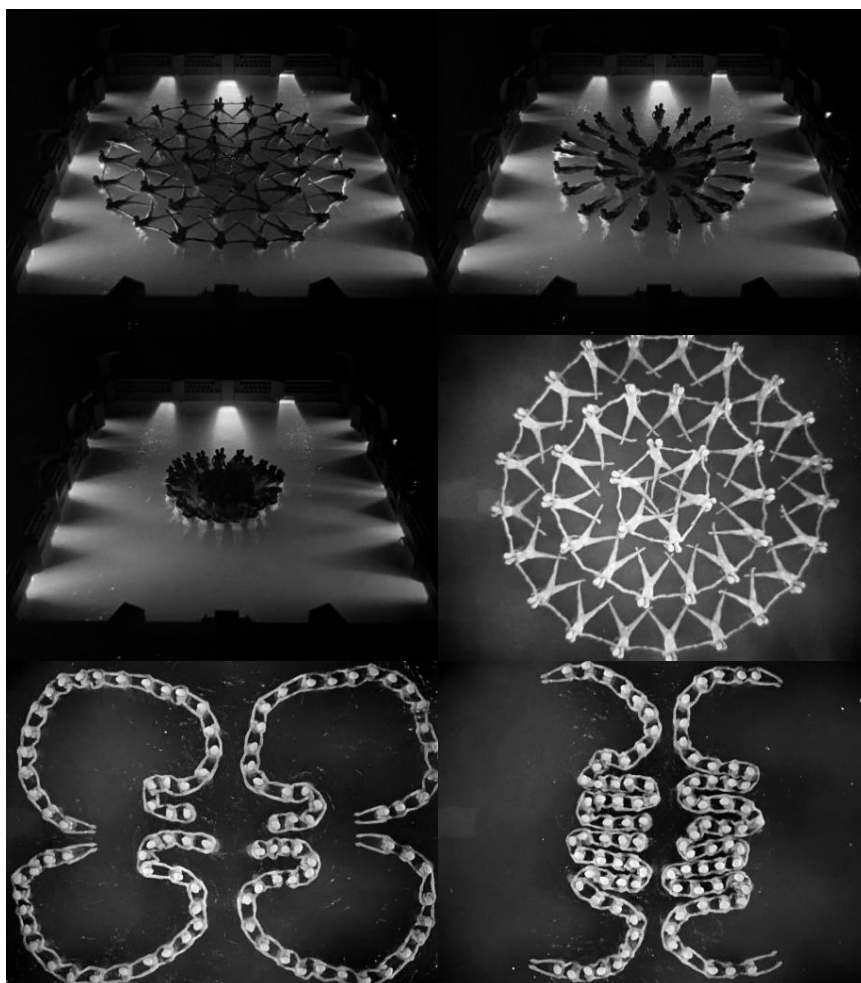


Figura 16 — Formas geométricas humanas do cinema de Berkeley.

Fonte: Footlight Parade (1933).

Em nossas videodanças, a criação geométrica foi além do corpo humano, fragmentamos a tela e exploramos na tela e em um único corpo as geometrias possíveis a partir da sobreposição e do efeito *mirror*. Além da exploração, no próprio mundo natural ao destacar na tela a terra craquelada como em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021). Sendo assim, os efeitos imagéticos da geometria se tocam, para se distanciarem e atualizarem nessas videodanças.

Além dessa exploração, Rosiny (2012) nos esclarece que o desenvolvimento do plano de vista de cima se credita a Berkeley. Logo, ele foi responsável por inserir na história do cinema outros modos de percepção do filme e de ver a dança. Assim, como essas formas reverberam ainda hoje em processos artísticos como nas videodanças por mim criadas e executadas nessa pesquisa. A autora diz:

Foi creditada a Berkeley, pela filmagem destes ornamentos — que só eram vistos efetivamente de cima —, a invenção do top-shot. Com isto, historicamente, ele liberou a dança das perspectivas frontais. Além disso, usou outras possibilidades dos meios cinematográficos, tais como trucagens com distorção das lentes e efeitos de espelho, rastreamento expansivo e tomadas panorâmicas, um tipo de edição que ia diretamente contra as regras estabelecidas por Hollywood, perspectivas incomuns e manipulações de tempo e espaço. (ROSINY, 2012, p. 130).

Então, o coreógrafo reverbera ainda hoje nos estudos das videodanças quando nos aproximamos de seu trabalho visual ao criarmos visualidades na videodança com aspectos geométricos, retomando dessa forma a memória de aspectos iniciais da intermedialidade e construindo novas memórias ao ampliar as possibilidades de criação imagética de geometrias além do corpo. Ao explorar a tela e o corpo através da fragmentação geométrica criamos outros modos de visualidades para a videodança.

4.3. A exploração da intermedialidade no cinema experimental

Retomando o conceito de fractal como formas autosemelhantes, outro caco que compõe a singularidade da intermedialidade é o cinema experimental, um movimento por meio do qual os cineastas rompiam com a narrativa clássica estabelecida, portanto, os filmes não tinham uma narrativa lógica, ela era construída pelo surrealismo e por aspectos oníricos. Dois expoentes do cinema experimental trouxeram contribuições para a videodança utilizando a intermedialidade, que são Maya Deren (1917-1961) e Hillary Harris (1929-1999).

Deren encontrou uma forma particular de tratar a relação corpo e câmera em seus filmes, trazendo aspectos que misturam o cinema e a dança. Harris não era um coreógrafo, mas um cineasta que investigou as possibilidades do corpo ser captado pela câmera em uma coreografia. Em seu filme intitulado *Nine variations on a dance theme* (1966), ele ampliou o tempo de uma coreografia de cinquenta segundos para treze minutos, através de nove perspectivas diferentes de ver o corpo.

O cinema experimental ou cinema *underground* americano, foi um movimento de vanguarda que desvinculava a narrativa do padrão clássico hollywoodiano e sua reprodução era disseminada para um público intelectualizado. Outro aspecto, é a realidade onírica abordada nos filmes, com traços do surrealismo. Este movimento

artístico traz nas obras questionamentos, provocações, transgressões estéticas e técnicas. Como explana Azevedo (2013):

Pode ser caracterizado, brevemente, pelos seguintes aspectos: foge dos padrões da mídia industrial; da cultura do espetáculo, melhor dizendo. Geralmente, os filmes tem uma circulação restrita entre um público consumidor exigente intelectualmente. Não tem como objetivo distrair e, sim, provocar ou incomodar o espectador. É um gênero de arte contestador, esteticamente comprometido com a transgressão dos valores dominantes ou até mesmo sua desconstrução. Nesses termos, recebe também a alcunha de cinema abstrato, marginal ou filme maldito. (AZEVEDO, 2013, p. 2).

O cinema é experimental por excelência, no entanto, o movimento experimental do cinema rompeu com os cânones clássicos da linguagem, produzindo novas formas de engajamento com o público, trazendo provocações conceituais, questionando a técnica e a estética, subvertendo os valores que esta arte carregava. E este potencial possibilitou novas formas de enxergar o cinema e semeou novas perspectivas de produções artísticas, influenciando vanguardas como a videoarte e a videodança. Ou seja, o caráter experimental do cinema viabilizou a intermedialidade em diversas áreas, como no teatro, na dança, nas artes visuais, na literatura, na performance. Assim, lembra-nos Menezes (2015):

Não fosse a imensa contribuição das subversões que nasceram com o cinema experimental e se estendem de várias maneiras até os dias de hoje, talvez fosse difícil crer num cinema-arte, e com certeza o mundo das imagens em movimento estaria estagnado perante o cinema-entretenimento. (MENEZES, 2015, p. 10)

Neste sentido, quem contribuiu para pensar a intermedialidade na videodança através da relação corpo-câmera-movimento foi Maya Deren. Eleanora Derenkovsky nasceu em 1917 na Ucrânia e imigrou para os Estados Unidos em 1922 com seus pais, onde concluiu toda sua trajetória escolar e acadêmica. Teve contato com a dança moderna de Katherine Dunham e se casou com Alexander Hammid, a partir daí, começaram a construir os filmes em conjunto (BRITANNICA, 2020, tradução nossa). Deren foi e é:

[...] uma diretora e intérprete influente, também chamada de 'mãe' do cinema de vanguarda americano. Seus filmes são não só poéticos, como instrutivos, apresentando uma perspectiva sobre o corpo e a

psique humana e demonstrando o potencial do filme para explorar esses aspectos. (BRITANNICA, 2020, p. 1).³⁷

Deren produziu ao longo de sua vida oito filmes, nos quais abordava a subjetividade e a relação com o corpo, contudo, para esta pesquisa foram escolhidos cinco para comparar características em comum entre eles com os quais convergem ou divergem com as videodanças da pesquisa, destacando um vínculo mais efetivo entre corpo, câmera e movimento. Os filmes escolhidos são: *Meshes of the afternoon* (1943), *A Study in Choreography for Camera* (1945),³⁸ *Ritual in Transfigured Time* (1946), *Meditation on Violence* (1948) e *The Very Eye of Night* (1958). A análise deles se constitui através da relação estabelecida entre as mídias corpo e vídeo, os aspectos de convergência, de mistura entre elas e como a criação deles reverbera em outras configurações da dança para a tela como as videodanças dessa pesquisa.

Nesse sentido, Ponso (2013) contribui elucidando a compreensão que Maya Deren detinha de sua potencialidade criativa sobre o seu fazer artístico. Para a artista, havia o entendimento que suas obras eram uma mistura de linguagens e aí se encontrava o potencial de exploração da sua arte, como explana a autora:

A grande inventividade de Deren se dá pelo fato de que a artista não tratava da dança de forma documental ou como uma simples dança filmada, mas sim como filme-dança. Mais do que uma aproximação, Deren amalgamou estas duas artes do movimento, criando uma interface que hoje é reconhecida como videodança. (PONSO, 2013, p. 42).

Desse modo, a artista já pensava e postulava sua arte através de uma característica intermediática. Havia a consciência da exploração da característica intermediática de suas dramaturgias e que elas eram exclusivas da tela, possibilidades exclusivas da existência da dança. Por conseguinte, realizamos a análise dos filmes de Maya Deren e a comparação com as videodanças da pesquisa, apresentando as características que a artista abordou e construiu em suas

³⁷ [...] influential director and performer who is often called the “mother” of American avant-garde filmmaking. Her films are not only poetic but instructive, offering insight into the human body and psyche and demonstrating the potential of film to explore these subjects. (BRITANNICA, 2020, p. 1). Tradução nossa.

³⁸ Cf. Spanghero (2003), Bastos (2013) e Ponso (2013) para outras perspectivas de análise dos filmes.

obras, viabilizando perpetuações observáveis ainda hoje na videodança. Destacam-se outros olhares para a videodança e os outros modos de perceber a relação corpo-câmera-movimento construídas através da sua criação intermediática.

4.3.1. *Meshes of the afternoon* (1943)

Um dos primeiros filmes³⁹ experimentais de Deren. Ele traz uma atmosfera de sonho na qual a protagonista revive momentos narrativos de forma cíclica. Esse filme traz uma evidente exploração dos movimentos da câmera construindo além da narrativa momentos de engajamento com o espectador, visto que em muitos momentos a câmera se movimenta e provoca “reverberações empáticas” (GRAÇA, 2019) em quem assiste.

Ponso (2013) nos direciona no que tange as atmosferas evocadas pelas obras e sua produção:

Dirigido por Maya Deren e Alexander Hamid com trilha sonora de Teiji Ito, *Meshes of [the] afternoon* é uma das obras mais influentes do cinema experimental americano. A protagonista, interpretada por Deren aparece em estado de sonho, em sintonia com o inconsciente, porém presa a uma teia de acontecimentos que se misturam com a realidade. Objetos simbólicos, como uma chave e uma faca, aparecem constantemente ao longo do filme; eventos acontecem de forma circular, em acontecimentos que se repetem. (PONSO, 2013, p. 46).

Deren trabalha com transmutações de objetos. Então, há uma modificação do espaço-tempo na troca de um objeto pelo outro, bem como, utiliza da justaposição imagética para multiplicar a protagonista ora em 3 ora somente em duas, como a figura 17 apresenta. Traçamos então um paralelo com as cenas 2 e 3 de *Entropia* (2022), figuras 9 e 10 respectivamente, as quais constroem a multiplicação de corpos e também a sua transmutação através da proximidade com o conceito de “fractal”. Para além dos aspectos observados em Deren, a transmutação em *Entropia* (2022) desconfigura o corpo tal como o conhecemos no mundo natural, assim a virtualidade permite outras configurações de corpos, o que não estava presente em Deren.

³⁹ Link para assistir ao filme: <https://youtu.be/crQrkNwc69o>



Figura 17 — *Meshes of the Afternoon* (1943), Transmutação de objetos e multiplicação de personagens.

Fonte: YouTube.

Há ainda o deslocamento de espaço em continuidade, uma marca da artista. A protagonista inicia o movimento em um ambiente e a sua continuidade acontece em outro, nesse caso, iniciou o movimento levantando da cadeira com a faca em punho, a continuidade se deu em um espaço como um jardim e sua continuação através da caminhada acontece na areia da praia, num gramado e na calçada. Por fim, retornamos à sala, como as figuras 18 e 19 mostram.



Figura 18 — *Meshes of the Afternoon* (1943), Variação e continuidade espacial.

Fonte: YouTube.



Figura 19 — *Meshes of the Afternoon* (1943), continuação da variação e continuidade espacial.

Fonte: YouTube.

A narrativa desse filme se entremeia com a realidade. A partir desse momento, a distinção entre sonho e realidade vivenciada pela personagem se misturam. O fim do filme acontece com a facada deferida contra o personagem que aparece no fim, a ação da facada se inicia em um cenário e finaliza quebrando um espelho no quarto com os cacos se espalhando em outro cenário, uma praia. Observa-se assim, que a relação espacial da obra é conectada em todos os aspectos.

A intermedialidade nessa obra de Deren é percebida através dos efeitos de edição identificados no filme, como a multiplicação da personagem, a mudança espacial, a câmera lenta e aceleração da cena, bem como, dos padrões de movimentação da câmera que gera engajamento com quem assiste captando a sua atenção. Ponso nos ajuda nesse entendimento:

Assim, os procedimentos de câmera lenta, aceleração, inversão, escolha dos enquadramentos e planos, corte e montagem dão ao cinema a possibilidade de criar outros tempos e também outros espaços: condensado, fragmentado, imaginário, deformado, artificial. Mais que isso, ao alargar o mundo dos objetos no sentido visual e auditivo o cinema provocou um aprofundamento da percepção. (PONSO, 2013, p. 50).

Desse modo, as marcas de Deren reverberam na pesquisa atual a partir da modificação espaço-temporal em *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022) através das quais exploramos as possibilidades de transformação do ambiente e reconstruímos a relação de tempo na captação fílmica. A exploração de Deren nos permite investigar modos de dilatar o tempo e remodelar o espaço conforme a nossa intenção. Nos permite ir além e criar espacialidades não-naturais e temporalidades com as quais não nos relacionamos no mundo natural gerando fissuras na nossa percepção do mundo, como observamos em *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022) com os efeitos visuais utilizados.

4.3.2. *A Study in Choreography for Camera* (1945)

Neste filme⁴⁰, Deren realiza, como o título indica, um estudo em coreografia para câmera. A exploração do corpo, do movimento e da câmera nele acontece de forma dialógica. Sua construção narrativa permeia as possibilidades de alteração do espaço e do tempo em toda a película.

A obra inicia com um aparente plano sequência em panorâmica, já nesse momento, temos uma manipulação do espaço e do tempo, devido o bailarino Talley Beatty surgir três vezes na sequência do plano; em cada aparição ele vai se aproximando da câmera e na última, ele está em primeiro plano. Ou seja, temos uma multiplicação e deslocamento do bailarino no espaço em um breve período temporal. Como podemos observar na figura 20.

⁴⁰ Link para assistir ao filme: https://youtu.be/O9t_EBuLk6s .



Figura 20 — *Study in Choreography for Camera* (1945), Plano sequência aproximando do bailarino.

Fonte: Youtube.

A cena inicial de *Study in Choreography for Camera* (1945) dialoga com a cena inicial de *D= m/V* (2021) na figura 5, ao introduzir o início da narrativa através do movimento da câmera, como um corpo ativo que observa o desenvolvimento da ação, ao mesmo tempo que a câmera parada da mesma cena em *D= m/V* (2021) constrói a relação entre a visualização do espaço que o dançarino percorre e o movimento visto pelo outro que assiste. Ressaltamos que diferente de Deren em *D= m/V* (2021) o movimento da câmera compõe um corpocâmera em movimento ao mesmo tempo em que se relaciona trocando de lugar com o intérprete subindo a escada.

Em seguida, destacamos o deslocamento espacial do corte transportando o corpo do bailarino da floresta para uma sala através da continuidade dos planos. O bailarino inicia o movimento em um espaço e o finaliza em outro completamente diferente, como observamos na figura 21. Nesse mesmo sentido, com um outro

movimento, um giro, Deren tira o bailarino da sala e o coloca em um salão de museu.

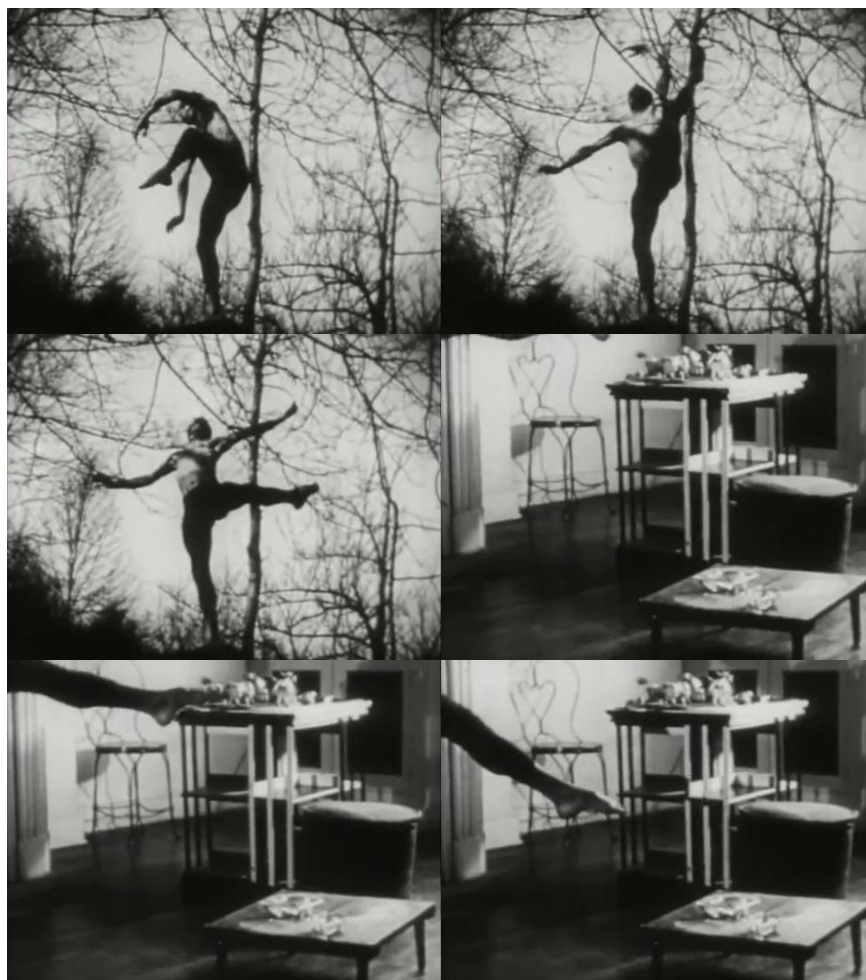


Figura 21 — Continuação do movimento em espacialidades diferentes.

Fonte: Youtube.

Outra característica observada em *Study in Choreography for Camera* (1945), é um salto de 6 segundos, um *grand jeté* no qual a câmera capta diversos momentos do salto em diferentes ângulos e estende o tempo de duração dele. O bailarino inicia o salto e a câmera apresenta todo o percurso dele até sua finalização como elucidada a figura 22. Desse modo, um movimento que acontece em um tempo de um ou dois segundos, Deren o estende para seis segundos.

Esse aspecto de variação temporal é elucidado em *D= m/V* (2021) e em *Entropia* (2022), no entanto com uma divergência fundamental. Deren dilata o tempo através do encadeamento de diferentes ângulos e planos, já nas obras apresentadas nessa pesquisa, a nossa dilatação temporal acontece através do recurso de edição de alteração da velocidade, que gera uma célula digital em que o

tempo é manipulado para ser dilatado ou reduzido. Dessa forma, apesar da proximidade, a materialidade dos filmes de Deren distancia a sua produção da nossa, enquanto a artista utilizava a materialidade do filme físico, nós utilizamos o digital, temos mais possibilidades de edição, viabilizadas em parte pela exploração profunda da relação intermediária do corpo e da câmera produzida pela artista.



Figura 22 — Dilatação temporal do salto.

Fonte: Youtube.

Ponso (2013) novamente nos esclarece sobre a consciência de Deren sobre seu processo criativo e como essa consciência da artista possibilitava a exploração de todos os recursos e potencialidades da relação entre corpo, câmera e movimento. Sendo assim, as explorações realizadas por Deren eram estruturadas e investigadas com maestria. Portanto, observamos que Deren tinha consciência da mistura que estava realizando, então a intermedialidade nesse caso, não era mero acaso. Era um estudo poético aprofundado.

No simpósio sobre cinema e poesia realizado por Willard Maas, em 1953, Deren descreve sua forma de pensar a estrutura fílmica contemporânea. Chama de estrutura horizontal às ações que levam as outras de uma forma linear e de estrutura vertical ou poética quando há ramificações, sondas, qualidade e profundidade para que a poesia aconteça. Faz referência a esses momentos como retardações em que é mais importante o “como” e não “o que”, deixando de lado a lógica narrativa. Esses momentos fílmicos podem ser uma variedade de imagens reunidas na montagem, pois todas se referem a uma ideia comum. (PONSO, 2013, p. 53).

Certamente, devido sua formação acadêmica as investigações da artista eram construídas através do percurso teórico, o que possibilitou um esclarecimento e uma consciência profunda de sua prática. Para além da academia, a investigação dela tinha a base intermediática do pensamento relacional da linguagem que investigava, o que viabilizava análises fundamentais de seus processos reverberando até hoje na criação de videodanças.

4.3.3. *Ritual in Transfigured Time* (1946)

Nesse filme⁴¹, Deren trabalha, como o título anuncia, com a transfiguração do tempo, ela esgarça as possibilidades possíveis de manipulação temporal, desde a velocidade normal, do dia a dia reduzindo a velocidade até parar, congelar as cenas. E contrapondo a velocidade de deslocamento da câmera com a dos personagens, aquela acontece mais acelerada que os personagens. As explorações espaciais são reduzidas nesse filme.

⁴¹ Link para assistir ao filme: https://youtu.be/_JLISphKyww



Figura 23 — Dilatação temporal.

Fonte: YouTube.

Na figura 23, se estabelece a contraposição entre as variações de tempo, enquanto uma personagem está em um tempo natural, a outra está desacelerada. Nessa obra, Deren explora a relação do tempo, colocando em diálogo diversas temporalidades simultaneamente. O que acontece dialogicamente de modo semelhante em *D= m/V* (2021) visto que a variação de temporalidade é trabalhada na obra para construção do sentido do seu conceito. Mas Deren complexifica a relação do tempo através da manipulação temporal na mesma cena. E em *D= m/V* (2021) a complexidade acontece para gerar a sensação cinestésica da presença do peso na tela e também da sua ausência quando há a quebra com a cena 3 na figura 7. Então, em *D= m/V* (2021) a desaceleração do tempo é utilizada como recurso de edição para criar a sensação de peso que não existe efetivamente na tela através da dilatação da imagem visual e sonora.



Figura 24 — Pausa e continuação.

Fonte: YouTube.

Na figura 24, Deren introduz, além da velocidade natural e lenta, o congelar, então, por alguns segundos o tempo para e depois prossegue. Essa cena também traz uma atmosfera cíclica, a mesma ação se repete em diferentes ângulos e perspectivas, o que dilata o tempo do acontecimento da cena. De modo semelhante, mas com outra configuração e característica, em *Entropia* (2022) o congelar é trabalhado na cena do zero absoluto, figura 13. A cena se constrói na relação com a cena anterior, então a obra acontece numa velocidade e nessa cena a velocidade desacelera bruscamente, quase não há movimentos. Enquanto Deren congela a imagem, nós usamos a pausa da dança como um tipo de *freeze*. Então, utilizamos no zero absoluto tanto a pausa como o tempo reverso e desacelerado para criar a sensação de congelamento. O que apresenta um aprofundamento da relação temporal estabelecida por Deren.

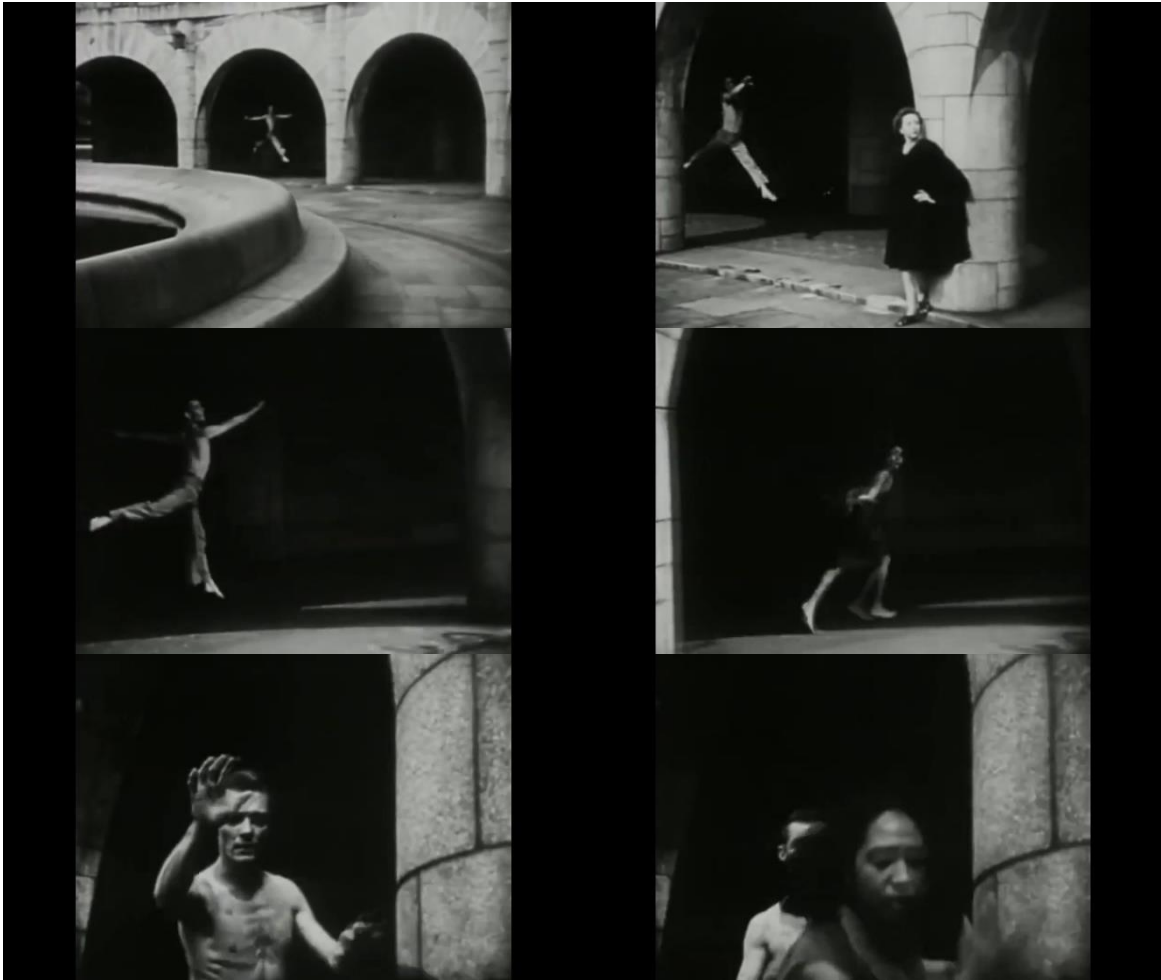


Figura 25 — Dilatação, movimento e aceleração.

Fonte: YouTube.

Na figura 25, existem três relações de tempo nas quais a construção da atmosfera temporal gera uma sensação de dilatação e encurtamento do tempo, visto que a personagem que corre está em velocidade normal, a câmera se movimenta mais aceleradamente e o personagem corre em tempo lento. Assim, as temporalidades se misturam e geram diferentes sensações no espectador. Dessa forma, Deren retoma a sua característica inicial da obra, de abordar diferentes linhas temporais na mesma cena. E essa sua característica não se encontra com nenhuma das videodanças desenvolvidas na pesquisa. A artista, com sua maestria, consegue explorar e evidenciar sua percepção da intermedialidade da videodança de modo a configurar o seu próprio espaço-tempo, a sua própria realidade.

4.3.4. *Meditation On Violence* (1948)

Meditation on violence (1948)⁴² é baseado nos movimentos de treinamento do Wutang e Shaolin praticados em escolas de boxing chinês, segundo a abertura do próprio filme. A música presente no filme, diferente de outros filmes de Deren, é uma música chinesa clássica de flauta e tambores gravados no Haiti pela própria Deren quando esteve no país. O importante a ser destacado na música é que ela constrói a dramaturgia do filme. Nesse sentido, ela vai gradativamente mudando e ganhando outras texturas ao longo do filme e implica também na mudança do tônus do intérprete Ch'ao Li Chi.

Desse modo, a variação de sonoridade aproxima *D= m/V* (2021) e *Meditation on Violence* (1948), visto que em ambas as obras, a sonoridade circunscreve um espaço de ação performativa. Em *D= m/V* (2021) a ação é a tentativa de mobilização do corpo que assiste a obra através da sensação de peso explorada na música o no som ambiente da videodança em que a alteração de volume e de velocidade auxiliam nessa mobilização de quem assiste. Em *Meditation on Violence* (1948) é o espaço de ancestralidade invocado pela música o que conduz para uma dinâmica de movimento diferente a cada variação sonora.

Identificamos no filme uma perspectiva cíclica de cinco pontos de mudança de dinâmica de movimento, a saber: inicia com um aspecto meditativo, com um tônus mais leve com movimentos mais contínuos, com a música da flauta. A partir de quatro minutos e meio, quando os tambores começam a surgir junto com a flauta, o intérprete realiza a alternância de tônus para um mais forte e contido, acelerando também a dinâmica dos movimentos, que culmina na mudança espacial de uma sala fechada para um espaço semelhante a um teatro de arena, como mostra a figura 26.

⁴² Link para assistir ao filme: <https://youtu.be/5Fm5dG78Jw8>



Figura 26 — Variação espacial.

Fonte: YouTube.

Nesse novo espaço, o intérprete que anteriormente estava com uma calça de artes marciais, uma fita na cintura e outra na cabeça, surge, com a continuação do movimento, com um figurino semelhante a um *wushu*⁴³ e uma espada, como Deren traz em seus filmes as transições espaciais com continuação pelo movimento. No novo espaço, o intérprete dança com a espada em uma dinâmica mais acelerada de tónus forte e movimentos contínuos. Ele retorna para a sala, novamente com o movimento contínuo, dessa vez de giro, retomando a qualidade de movimento do segundo momento descrito acima e finaliza a composição retornando as qualidades do primeiro momento.

⁴³ Roupa chinesa para artes marciais.

Observamos, então, algumas características nesse filme que contribuem para pensarmos a intermedialidade de Deren. A câmera nesse filme dança com o intérprete, há além da alternância de ângulo, apresentando as perspectivas do movimento e da construção da tridimensionalidade do corpo, a câmera se movimentando junto com o intérprete estabelecendo uma relação pelo olhar, entre o intérprete e a câmera. Além disso, há ainda as características de congelar o tempo e alternar o espaço, presente em quase todas as obras de Deren.

Concordamos com Ponso (2013), ao observarmos que as relações e experimentações estabelecidas por Deren com o cinema e a dança propõe diversos caminhos ao longo do século XX e no século XXI. Sendo assim, as manipulações realizadas pela artista proporcionando novos modos de perceber a materialidade do corpo: a relação espaço-temporal e as possibilidades de criação da narrativa, contribuíram para o desenvolvimento de uma prática intermediária consolidada. Ponso nos diz:

Fato é que a dança no cinema de Deren inaugura uma dimensão inventiva para as duas linguagens e que vai atravessar o século XX complexificando e extremando a relação coreográfica e cinematográfica para um lugar (ou vários lugares) de entrelaçamento. (PONSO, 2013, p. 62).

Assim, as manipulações da artista reverberam até hoje em obras de videodança, e de dança para a tela de modo geral, visto que suas experimentações trouxeram elementos significativos para a criação artística em videodança, como os elementos de proximidade entre as videodanças desenvolvidas nessa pesquisa e as obras de Maya Deren.

4.3.5. *The Very Eye of Night* (1958)

Neste filme⁴⁴, Deren traz uma perspectiva inovadora para seus filmes. Um outro modo de captar o movimento através de outros ângulos e de tornar evidente a coloração negativa em sobreposição ao preto do céu noturno, agregando também fotografias à película em movimento, fotografias de poses dos bailarinos.

O filme inicia com a animação do olho humano e a sua aproximação com a íris a medida em que o tempo passa apresentando os personagens do filme.

⁴⁴ Link para assistir ao filme: <https://youtu.be/KmR77KqJYe4>

Quando mostra a íris observa-se o *yin* e o *yang* como a luz refletida no olho humano. Então o *yin* fecha a circunferência sobre o *yang*, como mostra a figura 27, conectando a abertura ao título e ao conceito explorado na obra de olho da noite. Logo, esse movimento da abertura transporta o espectador para um momento diferente do espaço-tempo.

Ainda na figura 27, observamos o diálogo entre a bidimensionalidade da foto estática e a tridimensionalidade do movimento do vídeo. Esta obra de Deren se propõe diferente de todas as analisadas e comparadas acima. A noção de tempo e espaço que a artista traz em seus trabalhos é deixada de lado nesse trabalho, para abordar outras características da obra. Identificamos o negativo da imagem, a movimentação dos corpos acontecendo tanto como dança, quanto como deslocamento na sobreposição.

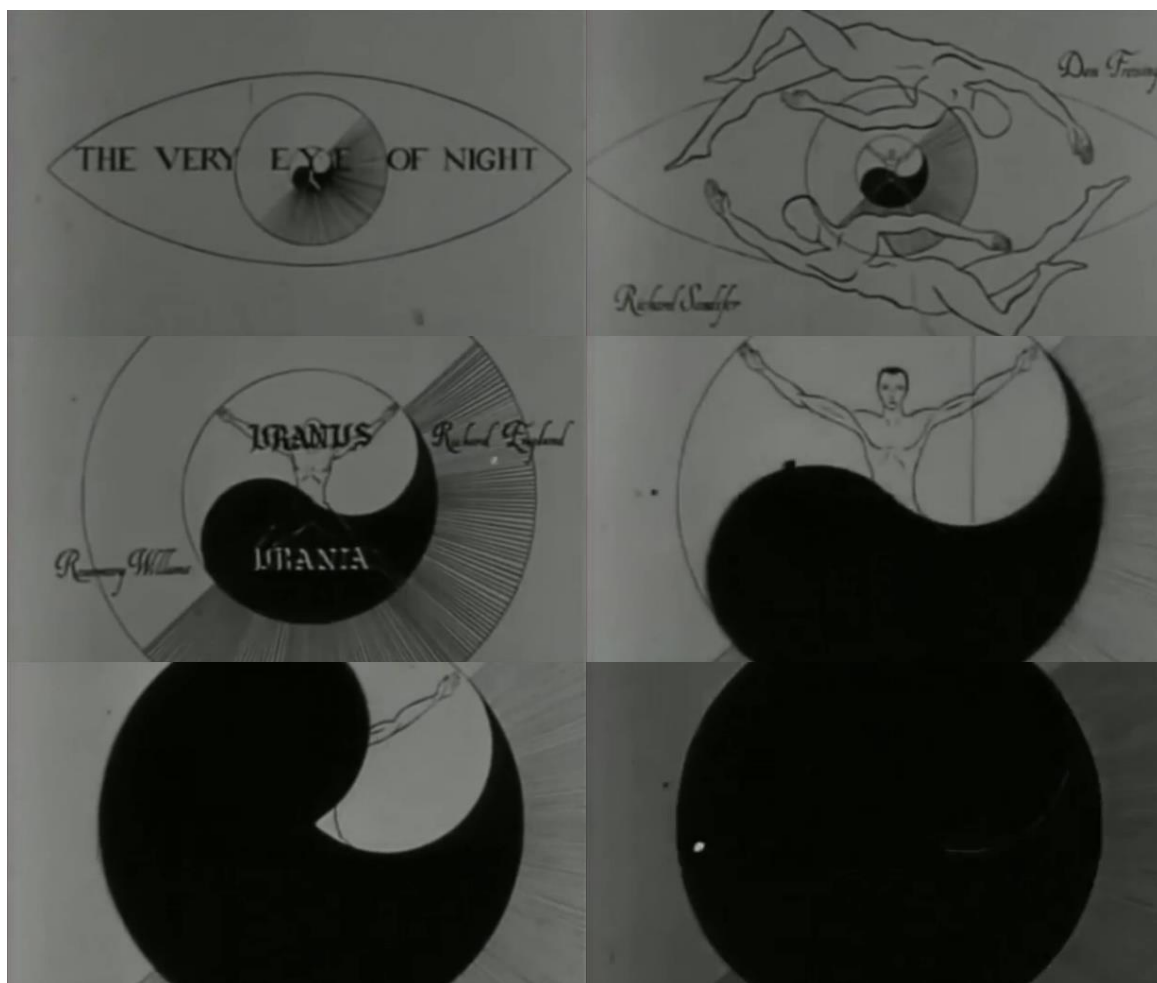


Figura 27 — Abertura da videodança.

Fonte: YouTube.

Sendo assim, a figura 27 elucida um diálogo com a abertura de *Entropia* (2022), propomos para iniciar a visualidade da obra uma organização caótica das letras do título, apresentando o título através das letras espalhadas pela tela, introduzindo o conceito da videodança desde o início do obra. Então, essa marca conceitual desde a abertura percorre um longo processo histórico e perdura se aperfeiçoando até hoje.

Em determinados momentos da obra, há exploração de planos detalhes nos membros, Deren explora também a inversão da organização espacial do filme, colocando as imagens de cabeça para baixo e ora criando bidimensionalidade no filme, ora criando tridimensionalidade através da relação da sobreposição dos bailarinos em negativo com o céu escuro, como observamos na figura 28. Deren explora diferentes recursos de montagem nesse filme, como a posição, a escala, também acrescentando os ângulos da câmera. A artista estabelece através da movimentação dos bailarinos e da música, uma atmosfera espacial com uma sensação de ausência de peso, como se estivesse flutuando numa gravidade menor.



Figura 28 — Sobreposições estáticas e dinâmicas em negativo.

Fonte: YouTube.

Portanto, um elemento presente e central em todos os filmes de Deren é o corpo, a partir dele se estabelecem as relações narrativas e criativas da sua obra. Deren explorou com maestria a técnica cinematográfica em diálogo com a coreográfica. Dessa forma, elaborou perspectivas de experimentação para a intermedialidade da videodança e explorou ao máximo as características intermediárias que a relação corpo câmera estabelece. Deren vinculou e descobriu como vincular o outro através da relação intermediária. Ponso observa:

A centralidade do corpo nos filmes de Deren fez com que fosse também pioneira de uma linguagem posterior como a videodança, pois em seus filmes pode-se elaborar com mais complexidade a relação corpocâmera. É possível perceber na obra de Deren uma invasão das especificidades coreográficas e cinematográficas quando experimenta a montagem como composição coreográfica [...]. (PONSO, 2013, p. 59).

A intermedialidade desenvolvida por Deren possibilitou a construção das videodanças dessa pesquisa. Através de suas explorações Deren viabilizou grande parte das modificações espaço-temporais que realizamos nas videodanças, construindo outros modos de ver e perceber a realidade através das obras. Contudo, abriu possibilidades para irmos além na exploração das propriedades das videodanças elencadas ao longo da pesquisa. Sendo assim, as obras de Deren marcaram elementos e possibilidades e nessa pesquisa esgarçamos essas possibilidades e criamos outras formas de olhar o espaço-tempo e as sensações que são provocadas com sua modificação.

4.3.6. Nove variações em intermedialidade

Hilary Tjader Harris, conhecido como Hilary Harris, nasceu nos Estados Unidos em 1929, foi um diretor e cineasta experimental, sua produção é voltada para filmes documentários, no entanto, trouxe importantes contribuições para a dança na tela com um filme, intitulado *Nine variations on a dance theme* (1966).⁴⁵ Neste filme, ele captou uma coreografia dançada por Bettie de Jong de cinquenta segundos em nove perspectivas distintas e na montagem ampliou o tempo de execução dela.

O filme inicia, como apresentam as figuras 29 e 30, em um plano sequência distante apresentando toda a coreografia realizada pela bailarina, acontecendo em cinquenta segundos cuja aproximação do plano sequência acontece no decorrer da execução ao redor da bailarina. No segundo tema, o plano sequência acontece apresentando a bailarina a partir do topo da cabeça deitada no chão, também dando voltas no entorno da dançarina, acompanhando a execução da coreografia.

⁴⁵ Link para assistir ao filme: https://youtu.be/70F_4zljpo8

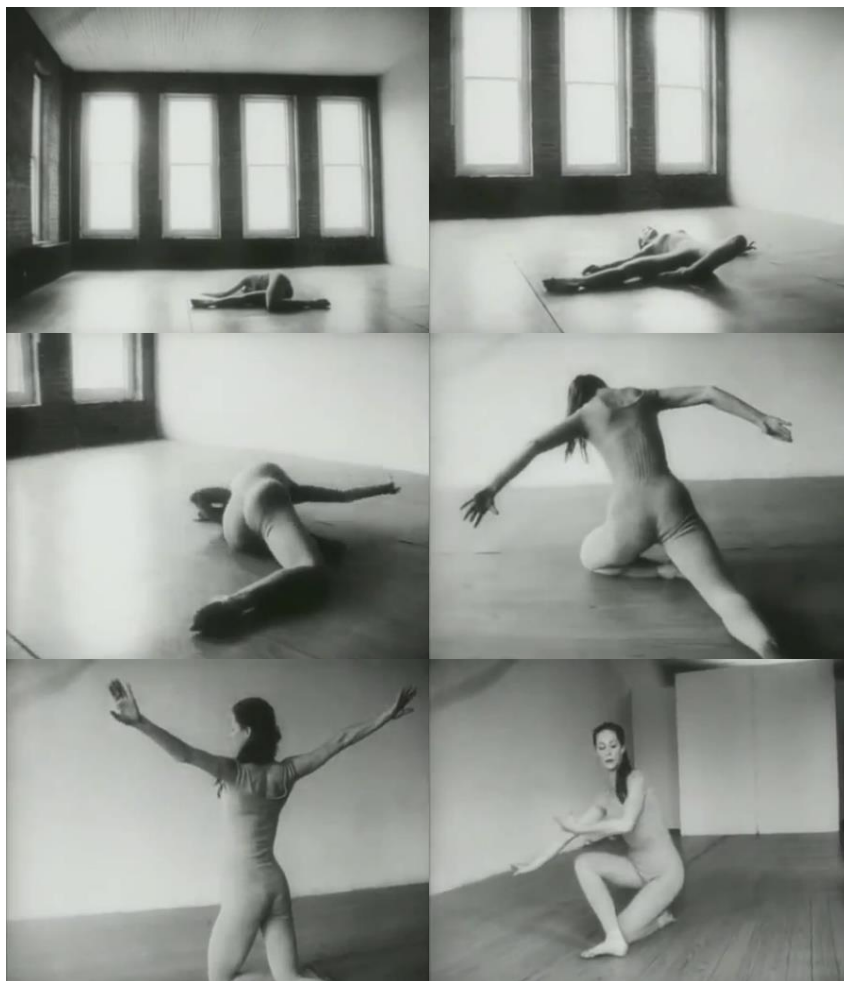


Figura 29 — Coreografia inicial de *Nine Variations on a Dance Theme* (1966).

Fonte: YouTube.

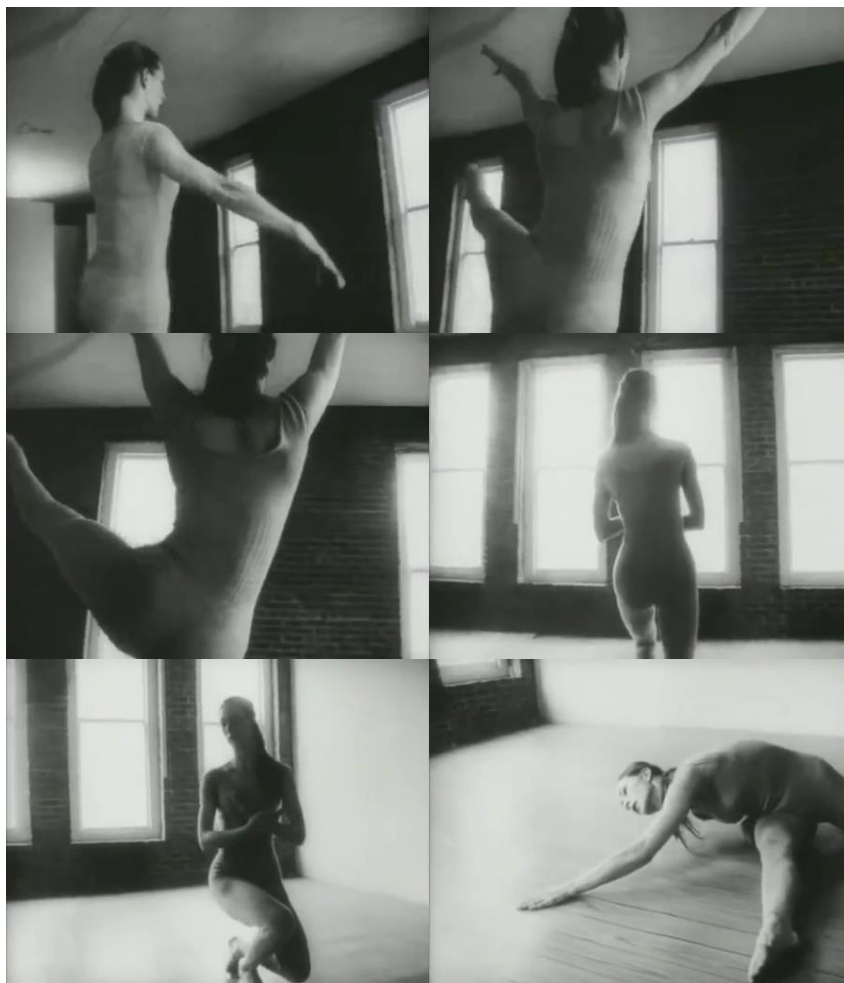


Figura 30 — Continuação da coreografia inicial de *Nine Variations on a Dance Theme* (1966).

Fonte: YouTube.

No terceiro tema o plano sequência acontece ainda mais próximo do que os dois anteriores, apresentando a parte anterior do tronco da bailarina e seu rosto, realizando um *zoom out* para mostrar todo o corpo dela. Doravante, realizando um corte e troca de ângulo e *zoom in* como um plano detalhe de rosto e mãos, mais um corte e utilização do *zoom out* e ao fim da coreografia o ângulo muda para um *plongée* com *zoom* abrindo em *zoom out*.

O quarto tema é um plano sequência de detalhes do corpo, a câmera percorre o corpo da dançarina apresentando as linhas corporais, a pele, o tecido da malha, a contração dos músculos, a expressão corporal e facial, as flexões e extensões das alavancas e articulações do corpo.

O quinto tema traz a repetição pelo corte e o plano detalhe mais específico nas mãos como um construtor da relação entre corpo e câmera, gerando continuidade e estranhamento ao repetir movimentações com planos e ângulos

distintos. O sexto tema inicia mostrando o rosto e prossegue no percurso coreográfico sendo construído por planos detalhes das mãos e pés em diferentes ângulos e planos.

O sétimo tema apresenta a rotação da câmera e o *contra-plongée* como os construtores da relação. A coreografia é mostrada de baixo e em poucos momentos vista em *plongée*. O oitavo tema é construído por detalhes que mostram as rotações e espirais do corpo da bailarina na coreografia. O nono tema é construído por planos detalhes, mas recortados, diferente dos outros temas, esse mostra recortes de diferentes partes da coreografia enquanto ela se desenvolve. É também um dos temas mais longos, se estendendo por quase 4 minutos.

Hilary Harris agrega à dança para a tela algumas características importantes. A primeira é o plano sequência dos temas iniciais e o deslocamento com a câmera na mão, ou seja, o protótipo do *steadycam*⁴⁶. A segunda é algo que Maya Deren já trouxe em seus filmes e Harris esgarça: a dilatação do tempo através dos cortes. No último tema, ele amplia a duração da coreografia de cinquenta segundos para quatro minutos, o que faz parecer outra coreografia, muito mais longa. Observamos a relação dos cortes com a trilha sonora, então, em muitos momentos o ritmo da edição e dos cortes dialogam com o ritmo e a melodia da trilha sonora. O movimento de câmera gera engajamento e novas perspectivas para olhar a coreografia.

Em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021) nos aproximamos de Harris e também de Griffith, misturamos as técnicas da montagem paralela e da extensão do tempo de duração da obra construindo sua dramaturgia. Na videodança, utilizamos dois planos sequências na maior parte do tempo, com sobreposições de outros pequenos planos, através dos quais, expandimos a duração da obra e construímos a dramaturgia relacional entre os aspectos da estética política da videodança em questão. Em *D= m/V* (2021) o tempo foi também alterado ao longo da obra, em determinados momentos sendo dilatado como nas cenas 1 e 2 nas figuras 5 e 6 e na cena 3 na figura 7 sendo acelerado. Enquanto Harris buscava apresentar outros modos de olhar a dança com sua multiplicação de temas e ampliação do tempo, nós buscamos explorar outras camadas do tempo ora pra

⁴⁶ Cf Rosiny (2012).

gerar sensações cinestésicas, ora para contrapor cenários diferentes na mesma obra.

4.4. Cunningham e o esgarçamento

Merce Cunningham é o coreógrafo conhecido por instalar, de fato, a videodança no mundo contemporâneo. Acompanhando uma mudança de paradigma da ciência, o coreógrafo insere a dança nessa mudança, esgarçando a codependência com ambientes tecnológicos e colocando outros olhares para o corpo que dança, retirando-a do pensamento hegemônico da época.

Ao contrário dos e das artistas e expoentes⁴⁷ utilizados para contrapormos e analisarmos as obras apresentadas nesse texto, Cunningham está presente aqui para contrapormos seu pensamento⁴⁸ ao pensamento desenvolvido nessa pesquisa. Apontando o que ressoa ainda hoje e o que diverge ao criarmos e desenvolvermos nossas videodanças.

Os atravessamentos de Cunningham com a tecnologia perpassam a televisão, o vídeo, o cinema e o computador, poderíamos, talvez, o nomear como artista multimídia, mas essa discussão foge da nossa pesquisa. Desse modo, o processo criativo do coreógrafo se aproxima da lógica das mídias e facilitou sua inserção no mundo midiático a partir das suas proposições de ruptura com os paradigmas artísticos até o momento.

Santana (2002) nos auxilia ao descrever e aprofundar o pensamento de Merce Cunningham, assim, a partir da ótica da autora nos propomos o diálogo com o pensamento para desenvolvimento das videodanças. Através da autora, percebemos que o coreógrafo tinha um pensamento em consonância com a evolução tecnológica da época e isso o aproximava de métodos criativos cada vez mais complexos. A autora aponta:

Em 1968, o coreógrafo já vislumbrava a possibilidade de utilizar o computador para simular a dança, o que permitiria ao criador vê-la e

⁴⁷ Há outros expoentes de fundamental importância para a videodança ao redor do mundo, tais como: Birgit Cullberg, Anne Teresa de Keersmaeker, DV8 Physical Theatre. No entanto, nessa pesquisa buscamos mudanças mais bruscas nos paradigmas da videodança para esgarçar a intermedialidade existente.

⁴⁸ Para maior aprofundamento sobre o coreógrafo ler o livro *O dançarino e a dança: conversas com Jacqueline Lesschaeve*.

analisá-la em seus detalhes, através de uma visão tridimensional de figuras que pudessem representar os bailarinos – uma idéia evolutiva do esquema utilizado por Petipa com seus pequenos bonecos de papel. (SANTANA, 2002, p. 58).

Cunningham ao explorar as ferramentas do computador aprimorou sua relação com a tecnologia e complexificou seus processos criativos para além da relação de ferramenta. A utilização da tecnologia na obra dele era em nível intermediário de codependência. Como nos elucidava Ivani Santana:

No computador, Cunningham pôde encontrar a lógica que utiliza na dança. Através dessa máquina aberta digital, o coreógrafo conseguiu dar conta da complexidade de suas obras, sempre estruturadas com um alto grau de informação. O trânsito realizado entre o coreógrafo e a tecnologia serviu também para ampliar sua própria capacidade criativa. Para Cunningham, utilizar o computador não estava relacionado à questão da memória, da notação, do arquivo, mas a uma visibilidade de ver algo nunca antes vislumbrado em seu processo artístico. (SANTANA, 2002, p. 59).

Ao gerar esse ambiente intermediário com as tecnologias, Merce Cunningham constrói outros modos de relação e vínculo entre elas e os processos criativos, bem como, propõe outros modos de ver a dança do ou no vídeo, do ou no cinema, da ou na televisão e do ou no computador. Perspectivas únicas foram criadas, tão singulares e gerando, cada vez mais, outras possibilidades de interação com o público, agora que a obra pode ser vista sob a ótica do coreógrafo, o público toma a liberdade de olhar cada elemento e construir seus próprios processos subjetivos de percepção. Para Ivani Santana:

Cunningham quando faz uso da tecnologia do vídeo ou do cinema, propõe um outro olhar, uma outra maneira de recortar o sistema dança. O espectador, nesse novo meio, não terá mais todos os pontos a escolher, mas estará vendo através do olho do coreógrafo, um olhar de dentro da própria obra, pontos de vistas jamais alcançados pelo espectador na apresentação estritamente cênica. (SANTANA, 2002, p. 87).

Desse modo, o pensamento de Cunningham se apresenta em consonância com as descobertas científicas e tecnológicas de sua época, ao dar ênfase à fisicalidade da dança e ao próprio desejo de mover do corpo; criando através da tecnologia e com o acaso ele esgarça todos os contornos da dança até aquele momento.

Assim, o que ressoa do trabalho de Cunningham no nosso processo criativo é o modo de ver do criador e o diálogo com o acaso ao propormos o uso do princípio da incerteza para criar nossas dramaturgias intermidiáticas. No entanto, o pensamento de Cunningham e seus processos criativos se propõem muito mais complexos do que os desenvolvidos nessa pesquisa. Também nos aproximamos do pensamento dele ao trazermos elementos da ciência para auxiliar os processos criativos.

Não obstante, nos distanciamos do pensamento de Merce Cunningham ao utilizar temas e tecer conexões conceituais para as composições. Apesar da fisicalidade presente em nossas obras, suas construções estética e poética perpassam um lugar abstrato e subjetivo de aproximação com os conceitos investigados, o que vai na contramão do pensamento do coreógrafo que investia na criação do movimento para criar danças. Então, nos aproximamos e nos distanciamos do pensamento do coreógrafo ao longo dos nossos processos, a principal característica dialógica se encontra exatamente no lugar intermidiático da videodança, a partir da qual a criação se dá entre as mídias.

4.5.A intermedialidade no Brasil: expoentes e festivais contemporâneos

No Brasil, a intermedialidade na videodança tem um aspecto híbrido latente. Enquanto primeiro *tape* datado temos uma obra da artista Analivia Cordeiro, a qual podemos nomear como videoarte, videodança e *computerdance*⁴⁹ simultaneamente. Em um aspecto mais geral, a obra mistura o computador, o vídeo e a dança enquanto linguagens. A intermedialidade no contexto brasileiro explorou três mídias diferentes com suas particularidades, investigando as potencialidades das obras, carregando também uma carga política no caso de Zózimo Bulbul, por exemplo.

⁴⁹ “Esta pesquisa realizada por Analivia de 1973 a 1976 é pioneira da videoarte no Brasil assim como uma das primeiras *computer-dance* do mundo. O programa de computador foi feito na linguagem Fortran IV. A saída fornece instruções que coordenam a performance dos dançarinos com as tomadas e efeitos das câmeras de vídeo. A relação entre interpretação/programação pressupõe tanto elementos definidos quanto elementos indeterminados, estimulando a criatividade dos dançarinos. Esta pesquisa nunca pretendeu uma animação usando pessoas reais. Esta pesquisa aborda o binômio liberdade/planejamento que é presente em nossa sociedade até hoje”. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/computer-dance-portugues/>

Uma outra obra também analisada, desta vez do diretor, poeta e ator negro Zózimo Bulbul, se intitula enquanto curta-metragem, ou seja, traz as características do cinema, mas facilmente pode ser observado e analisado enquanto videodança, já que temos um aspecto do corpo em movimento muito presente na obra e a relação dele com a câmera. Desse modo, a intermedialidade presente na obra é tão pulsante que pode ser observada em duas perspectivas do audiovisual.

4.5.1. Analívia Cordeiro

Analívia Cordeiro é uma videoartista, bailarina, coreógrafa, arquiteta e pesquisadora corporal brasileira. É conhecida como a precursora da videoarte no Brasil e da *computerdance* no mundo. Ela tem um trabalho pioneiro na relação intermediária das artes. O registro mais antigo de videodança brasileira é também o mais antigo de videoarte e *computerdance*, segundo Machado:

[...] o mais antigo *tape* admitido como pertencente à história do nosso vídeo, conservado e acessível para exibição, até hoje, é o *M 3x3*, na verdade uma coreografia para vídeo, concebida pela bailarina Analívia Cordeiro para um festival em Edimburgo e gravada pela TV Cultura de São Paulo em 1973. (MACHADO, 2007, p. 15).

Em *M3x3* (1973)⁵⁰, a característica mais marcante de intermedialidade é o desujeitamento dos corpos das dançarinas. Os corpos perdem suas identidades e se tornam avatares espalhados nos quadros da regra dos três terços. Sendo assim, o corpo em ausência só tem sua característica orgânica enquanto forma humanoide, como pode ser observado na figura 31.

⁵⁰ Link para assistir a obra: <https://youtu.be/mk1yN7BV5N0>

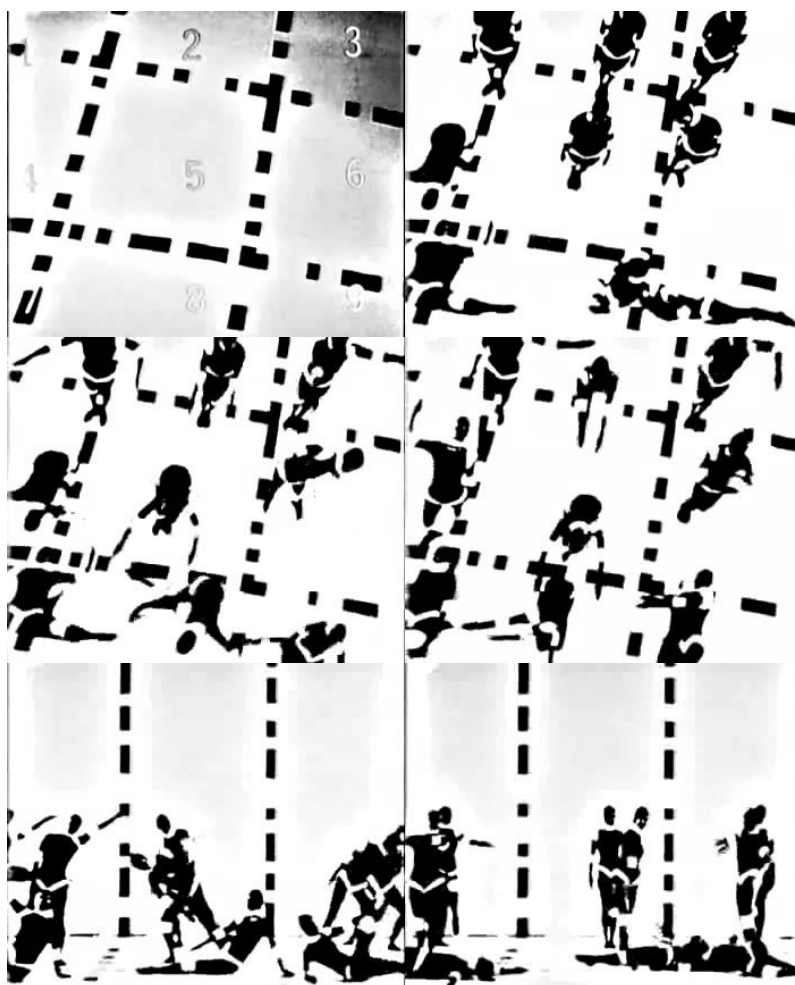


Figura 31 — Visualização de *M3x3* (1973).

Fonte: YouTube.

Nesse sentido, a obra de Analivia Cordeiro modifica o corpo no mundo virtual, explorando características da forma humana e modelando os avatares a partir disso. A obra de Analivia Cordeiro remodela o corpo através da manipulação dos dados digitais do corpo no computador, além de reconstruir a realidade na qual as bailarinas estão em contato. Outrossim, Analivia Cordeiro mistura a realidade do vídeo e a realidade do mundo real ao trazer a regra dos três terços de enquadramento fotográfico para a obra.

Desse modo, todas as características que compoem a realidade tal qual a conhecemos são modificadas nessa obra, transformando-a em uma digitalização do mundo. O que a aproxima de *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022) quando reeditamos a locação da videodança para as construções de sentido das obras. Então, essa marca da brasilidade de Analivia Cordeiro em *M3x3* (1973) ressoa ainda hoje nas obras de videodança desenvolvidas nessa pesquisa. As marcas da artista também

apontam para outros lugares de subjetivação e reconstrução da realidade, como no caso das videodanças *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022), as quais abordam diferentes dimensões de conceitos físicos e suas organizações em processos criativos. Além de proporcionar a experimentação desses conceitos complexos nos corpos que assistem e que experimentam a obra através da pesquisa.

Sendo assim, os cacos da história da videodança ao redor do mundo convergem nessa pesquisa e se vinculam criando diferentes prismas para olhar a intermedialidade da videodança e suas construções dramáticas intermediárias. Podemos observar essas construções nas videodanças *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022), elas criam dramaturgias intermediárias na tela através da manipulação espaço-temporal, como escrito acima, possibilitando ver os corpos, o espaço e o tempo serem alterados e remodelados, produzindo formas geométricas naturais e fractais e cenários imagéticos que desconstróem o comumente observado em trabalhos audiovisuais.

4.5.2. Zózimo Bulbul

Destacamos além de Analivia Cordeiro, o cineasta negro Zózimo Bulbul como também um dos representantes da exploração da câmera com o corpo em movimento no contexto brasileiro. Em seu filme de estreia como diretor, *Alma no Olho* (1973)⁵¹, um curta-metragem facilmente percebido como videodança assim como a videoarte de Analivia Cordeiro, o diretor explora “[u]ma metáfora sobre a escravidão e a busca da liberdade através da transformação interna do ser” (CINEMATECA, 2021), retratando o negro na sociedade branca da época, que ainda perdura na sociedade de hoje.

Em 1971, Bulbul protagonizou o longa *Compasso de espera*, dirigido por Antunes Filho. Ele interpreta o papel de um poeta negro que conquista certa proeminência em um ambiente burguês e intelectual eminentemente branco, confrontando desse modo o racismo atávico da sociedade brasileira, ainda dissimulado sob o mito da democracia racial. Em seguida, Bulbul obteve as pontas de película que haviam sobrado da realização do longa de Antunes Filho e com elas dirigiu

⁵¹ Link do filme: <https://youtu.be/JUKoZTc9BQI>

seu primeiro curta-metragem, chamado *Alma no olho*. Dada a precariedade do material, que limitava o controle do contraste fotográfico e condicionava a filmagem a planos curtos, Bulbul colocou-se em cena numa sequência de enquadramentos icônicos que condensavam de modo experimental e provocativo os estereótipos da imagem do homem negro na história do Brasil. Além de ser uma criação sem precedentes na filmografia brasileira, esse curta desencadeou o compromisso de Bulbul com a articulação de um cinema dirigido e produzido por negros. (FUNDAÇÃO, 2021).

Não há muitos movimentos de câmera na obra, mas isso não retira a sua potência, já que utiliza de diversas mudanças de planos e ângulos diferenciados para mostrar o corpo nu, além de apresentá-lo e construir com ele uma dramaturgia crítica à sociedade da época em que se insere. A obra de Bulbul poderia ser trazida para os dias de hoje e manteria o tom crítico à nossa sociedade. A figura 32 nos mostra a construção dessa narrativa a partir de planos, cujo foco é a construção imagética do corpo negro através dos seus traços e características.



Figura 32 — Ângulos e planos de *Alma no Olho* (1973).

Fonte: YouTube.

Fendas no tempo ou feridas rasuradas (2021) evoca a memória de *Alma no Olho* (1973), não em um aspecto de técnica, mas de estética; o curta de Bulbul traz críticas e tece uma dimensão política da estética através do corpo negro em cena. A videodança da primeira seção dessa dissertação traz a tona o aspecto político que atravessa a videodança, desde o cinédança de Maya Deren até o curta de Zózimo Bulbul. Observamos a latência histórica de processos com força e dimensão política da estética para denúncia, exposição e visibilização de aspectos estruturais e constituintes da sociedade, aspectos esses que necessitam serem expostos para serem transformados.

Na videodança *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021), a dimensão política da estética suscita tanto um autobiografia quanto uma potência micropolítica de insurgência possibilitada pela característica intermediática da videodança que permite a disseminação em rede através da codependência entre corpo e tecnologia, seja o corpo humano ou o corpo ambiente presente nesse processo. Dessa forma, viabiliza o rompimento com cânones ocultos de políticas de morte presente no interior do país, especificamente da região nordeste.

Nesse sentido, entendemos que além de processos de digitalização do corpo e modificação espaço-temporal do mundo e do corpo, a videodança também constrói visibilidade para aspectos invisíveis da sociedade. Assim, a característica intermediática da videodança evidencia a potencialidade do dar a ver das tecnologias, além de expor também as desigualdades presentes no cotidiano do Brasil, desde tecnologias e técnicas barateadas até a construção de qualidades estéticas diversas.

4.5.3. Festivais e outras realidades

No Brasil e na América Latina, depois da década de 1970 houve uma profusão de festivais⁵² que auxiliaram no desenvolvimento da videodança. Até hoje,

⁵² Para citar alguns exemplos de festivais temos o mais longo festival do Brasil, Dança em Foco Festival de Vídeo e Dança com uma coleção de livros que auxiliaram a construção dessa pesquisa. A Mostra Internacional de Videodança de São Carlos (MIVSC). O VideoDanzaBA Festival Internacional de Videodança de Buenos Aires. E o FIVER Dance Film Festival de Madrid. Existem dezenas de festivais de videodança e para conhecer outros pode-se acessar a lista de festivais na tese de Lilian Graça intitulada: "A percepção cinestésica na videodança: reverberações empáticas entre corpos de carne e da tela". Disponível nas referências dessa dissertação.

existem um sem número de festivais, desde festivais locais até internacionais, quase todos os estados do país tem produção de festival de ou relacionado à videodança. Alguns festivais tem um viés acadêmico e outros mais comerciais.

Desse modo, os festivais constroem um panorama de viabilização da produção de videodanças e conseqüentemente da exploração intermediática dos seus processos criativos. Então, nos festivais podemos observar um desdobramento desses processos em obras com aspectos complexos e também em obras mais simples que abordam aspectos mais singelos da relação intermediática existente.

Para além dos festivais, existem outros modos criativos de produção que abordam outros níveis de relação intermediática da videodança, como é o caso da produção em realidade virtual ou aumentada ou interativa, por exemplo. Um exemplo desses modos de produção com interatividade é *Framing body*⁵³, obra da artista brasileira Cynthia Domenico na qual a criação em videodança acontece em tempo real e com diversos e múltiplos corpos. Nessa obra, o público cria a obra em conjunto com a artista e a relação intermediática aí acontece simultaneamente com quem assiste e cria ao interagir com os dispositivos disparadores da projeção.

Outro exemplo dessa experiência de outra realidade é a instalação *Swing*⁵⁴ das artistas Christin Marczinik e Thi Binh Minh Nguyen, não é uma videodança, mas uma instalação que constrói seu ambiente virtual a partir do movimento do corpo balançando sentado em um balanço. A instalação foi realizada no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) em São Paulo. Nessa obra, a construção intermediática se inicia a partir da colocação do óculos de realidade virtual que transporta os espectadores para uma realidade em aquarela. A partir do balanço do corpo, a realidade sai de um tom cinzento e constrói outros padrões de cores e de ambientes.

Desse modo, as possibilidades intermediáticas criadas a partir da interatividade e da realidade virtual viabilizam outros modos de experienciar e manipular a realidade. A interatividade e a realidade virtual possibilitam também outros modos de ver a realidade, diferentes formas e meios para criar a partir e com o movimento, e outras possibilidades de dramaturgias intermediáticas.

⁵³ Link para conhecer *Framing Body*: <https://www.youtube.com/watch?v=jjGRwvy-2ow> ou https://m.facebook.com/framingbody/posts/?ref=page_internal .

⁵⁴ Link para assistir *Swing*: https://file.org.br/file_sp_2015/file-sao-paulo-2015-installation-98/?lang=pt

Por fim, observamos que no percurso histórico da videodança, os aspectos intermediários que fortaleceram e desenvolveram esse novo produto estético midiático continua ressoando em videodanças desenvolvidas atualmente, como as videodanças elaboradas durante essa pesquisa. Em outro sentido, notamos que há uma prática atual que caminha para a interatividade e para a realidade aumentada ou virtual na qual se insere o espectador dentro da obra para a construção coletiva do processo artístico. Dessa forma, as dramaturgias intermediárias caminham para o lugar da interatividade e de maior estabelecimento de vínculo com o espectador, o aproximando da prática artística, como um possível cocriador dos ambientes artísticos.

5. Considerações Finais

A presente pesquisa buscou investigar a intermedialidade na videodança a partir da criação poética e dramaturgica, elaborando, a partir dessa busca, a trilogia dos três processos criativos elencados no capítulo I, a saber: *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021), *Densidade* (2021) e *Entropia* (2022). Por meio dos processos criativos desenvolvemos noções de protocolos de dramaturgias intermidiáticas embasadas nas leis do caos e da cosmologia. O percurso de apresentação da pesquisa nessa dissertação se dá a partir da pesquisa prática, seguido pela conceituação teórica e finalizando na análise comparativa histórica.

Essa ordem foi escolhida para evidenciar a pesquisa prática que me constitui enquanto artista, destacando a importância da investigação corpomidiática nesse trabalho. Em seguida, trazendo o embasamento teórico que cria a coluna vertebral da pesquisa e a necessidade de categorizar e salientar aspectos intermidiáticos da videodança. Finalizando no contexto histórico, indo do cinema clássico que introduziu os elementos audiovisuais na história e dos musicais que reformularam as tecnologias cinematográficas, chegando ao cinema experimental com a investigação profunda das técnicas cinematográficas em relação com o corpo, o que formulou um pano de fundo para o surgimento da videodança após o advento da televisão. Por fim, trazendo o olhar histórico para a produção nacional ressaltando os seus aspectos significativos nas criações poéticas e nos festivais.

O que permanece ao longo da dissertação são as propriedades das videodanças que vão além dos marcadores temporais da história do audiovisual em encontro com a dança. Essas propriedades são as possibilidades de modificação espaço-temporal construindo outros sentidos e perspectivas de percepção cinestésicas através da utilização de elementos que aproximam o audiovisual do mundo natural, como a sensação de peso e aspectos de formas geométricas naturais e não-naturais.

Além disso, o vínculo criado pelos processos comunicativos que originam a intermedialidade na videodança desponta como um marcador que se sobressai ao longo da pesquisa evidenciando a necessidade de vinculação das mídias entre si e da minha relação com a pesquisa e com o objeto pesquisado. Desse modo, essa descoberta potencializou os processos criativos e o processo de escrita dessa dissertação.

Neste sentido, *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021) traz para a pesquisa o conceito de fractal a partir da visualidade gerada pelas imagens da terra craquelada, paisagem vinculada a minha infância e parte da adolescência. Além de construir diálogo com a dimensão política da estética através das paisagens cartográficas e conceituais da obra, evidencia uma política de morte no sertão nordestino e propõe modos de insurgências por meio de processos criativos em videodança. Processos que evidenciam as micropolíticas insurgentes dos corpos em contato com o ambiente onde se vinculam.

A partir do conceito de fractal evocado por *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021), *Densidade* (2021) explora esse conceito e expõe outros da cosmologia, tais como: a densidade de buracos negros, a velocidade acelerada ou lenta presente no universo e as modificações espaço-temporais geradas pela densidade. Através desses conceitos evidencia a potencialidade da gravidade gerando respostas cinestésicas em quem assiste através do movimento do som e da própria velocidade do movimento na tela, seja do corpo ou dos *frames*.

Entropia (2022) foi o último experimento prático desenvolvido na pesquisa. Nessa obra, o conceito de fractal é profundamente investigado, esgarçando seus entendimentos. Ainda trabalhamos os conceitos de entropia e de zero absoluto. Estes, na física, descrevem organização e movimento de partículas, assim, intentamos um sistema fechado, ou parcialmente fechado, em que evidenciamos esses conceitos. Demonstramos a pausa e o movimento ao longo da videodança e as possibilidades imagéticas de visualidades geométricas não comuns na produção audiovisual de *mainstream*, criando, assim, outros modos de sentido e de dramaturgias intermediáticas.

Nas obras, predominantemente em *Densidade* (2021) e *Entropia* (2022), utilizamos as premissas dos engajamentos empáticos para que as formas em movimento gerem no corpo de quem assiste movimentos através da empatia estética. Assim, as obras trazem diversos modos de movimento na tela buscando se vincular com o público provocando reações cinestésicas através ora do rompimento, ora da manutenção de padrões de visualidades do audiovisual.

Observamos nas obras desenvolvidas particularidades que geram protocolos dramaturgicos intermediáticos. Nessas particularidades destacamos os seguintes conceitos do mundo quântico: instabilidade, probabilidade e irreversibilidade. Eles

permearam os processos criativos das obras criando conexões e diálogos e apresentando protocolos de dramaturgias intermediáticas através de conceitos explorados nas leis do caos.

Dessa forma, as obras desenvolvidas evocaram e salientaram esses conceitos que viabilizaram a produção de protocolos de criação para videodança colocando em ênfase a sua natureza intermediática criativa em que corpo e tecnologia são codependentes. Tais aspectos caóticos também construíram as “bifurcações” ao longo do percurso de pesquisa as quais possibilitaram o desenvolvimento evolutivo para onde a pesquisa se encontra atualmente.

Além disso, as obras estabeleceram as correlações de “memória” da física quântica ao serem encontrados caminhos cognitivos percorridos em cada processo que retomam aspectos do processo anterior, produzindo outro lugar na criação estética. Isto é, os processos criativos perpassam por um lugar cognitivo em que a criação das obras se vincula às imagens e processos do passado, amplificando suas potencialidades e promovendo complexificações aos processos subsequentes.

Para a criação dramaturgica das obras desenvolvidas nessa pesquisa, a aleatoriedade e a imprevisibilidade, características do caos, se apresentaram enquanto direcionadores para organizar os processos criativos constituindo a trilogia de videodanças, vinculada por elementos do caos com aspectos singulares evidenciados em cada obradiscurso. As obras são independentes entre si ao mesmo tempo em que são codependentes, ou seja, não há necessidade de vê-las em ordem cronológica, mas elas estão conectadas através dos conceitos e dos protocolos dramaturgicos.

O conceito de intermedialidade se dá na convergência das mídias corpo e vídeo na videodança, como abordada nessa pesquisa, essa relação identificamos na subcategoria de combinação de mídias gerada a partir do vínculo entre ambas as mídias. Por meio dessa ligação midiática foram possibilitadas insurgências e rompimentos estéticos na criação artística, que puderam e foram disseminados em rede pelas plataformas de vídeo e pelas redes sociais. Assim, os atravessamentos políticos de pequenas comunidades foram levados para espaços mais amplos de visibilidade, esgarçando as fronteiras geográficas, como o destacado em *Fendas no tempo ou feridas rasuradas* (2021).

Notamos ainda em *D= m/V* (2021) e *Entropia* (2022) que o efeito *mirror* auxilia na produção de sentido e alteração da composição da realidade conhecida com a digitalização do ambiente. A edição cria formas diferenciadas, multiplicando o corpo e ampliando a complexidade relacional da cena. Desse modo, os efeitos de edição produzem outras percepções de realidade, outros modos de ver a realidade; os efeitos geram um prisma que coloca em cena elementos viabilizadores dos aspectos quânticos do mundo e das teorias do caos os quais possibilitam a vinculação com o público e com o artista gerando outros modos de percepção da obra e do mundo.

Para identificar o processo intermediário da videodança e refletir sobre a propriedade de mistura existente nesse produto midiático, levantamos aspectos socioculturais da modernidade que romperam paradigmas e nos deslocaram para os paradigmas de hoje. Assim, percebemos que as características da era líquido-moderna, tais como, a mutação, a efemeridade dos processos e as interfaces possibilitaram a existência de misturas entre áreas e entre artes, tornando as estéticas fluídas e tecnológicas. O que viabilizou as mudanças de paradigmas nas diversas áreas. A característica sônica da videodança no seu percurso histórico é viabilizada a partir dessa propriedade líquido-moderna de mistura.

Ao retomar a noção de intermedialidade, identificamos que a videodança se enquadra em todas as subcategorias propostas na intermedialidade de sentido restrito, a saber: a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermediárias. Para nossa pesquisa, a videodança foi entendida como combinação de mídias, como dito acima, visto que sua característica de dança para a tela viabiliza modos diferentes de intermedialidade ao compararmos com as outras subcategorias, estabelecendo a relação de vínculo entre o pensamento dançado e editado. Além disso, a relação entre corporeidade e corporalidade acontece simultaneamente em processos criativos intermediários visto que a sua propriedade aponta para o lugar de simultaneidade entre ver e fazer.

Nessa ótica, constatamos três pilares constitutivos da combinação de mídias na videodança, a saber: movimento, captura e edição. Esses pilares oportunizaram a criação das dramaturgias intermediárias como as desenvolvidas nessa pesquisa, através de elementos do caos, pois a mistura das artes da dança e do vídeo proporciona a manipulação da percepção do corpo, do mundo e constroem abstrações, que não são possíveis em outras subcategorias intermediárias da

videodança por suas respectivas particularidades de vínculo entre os pilares e entre as mídias.

Desse modo, com as perspectivas midiáticas apresentadas na revisão bibliográfica, identificamos que as mídias corpo e vídeo possibilitam uma relação intermediária através das suas características de transmissão, registro e cálculo de informações, além da relação de codependência com o ambiente e sua consequente evolução. Além disso, elas também estabelecem relações espaço-temporais de comunicação. Assim sendo, elas acabam compondo relações dialógicas entre si e construindo outros produtos estético midiáticos, como a videodança.

Observamos, ainda, que os cacos da história da videodança constroem um fractal se constituindo através de expoentes como cineastas, videastas e coreógrafos/coreógrafas. Desse modo, foram criados diversos modos de percepção da dança para a tela, bem como, aconteceram diversas contribuições para o cinema.

O cinema trouxe para a videodança diversas contribuições imagéticas e inovadoras, na verdade, todas as transformações sofridas pelo cinema favoreceu o surgimento da videodança. Desse modo, desde a inserção de movimento de câmera no cinema clássico e a investigação de outros ângulos de câmera construíram as possibilidades de exploração intermediária na videodança. Além disso, os aspectos geométricos também foram explorados nos musicais através dos corpos em movimento, eles ressoam até hoje como pudemos observar nas videodanças desenvolvidas nessa pesquisa. Aspectos que expandimos com a exploração de formas por meio do ambiente e dos efeitos imagéticos da tela.

Já o cinema experimental trouxe outros modos de explorar a dança na tela, alguns expoentes centralizaram no corpo dançante as narratividades que possibilitaram outros modos de construção fílmica. Nos quais há a exploração de elementos temporais, espaciais, narrativos, ângulos, movimentos de câmera e modificações da realidade gerando diversas atmosferas. Assim, podemos observar um estudo aprofundado da relação do corpo dançante com a câmera no cinema experimental, seus expoentes esgarçaram as potencialidades dessa relação nas suas narrativas e nas visualidades.

Quando a videodança de fato se consagra enquanto tal, há uma experimentação fecunda intermediária entre dança e tecnologia construindo outros modos de relação e vínculo entre elas e os processos criativos, bem como,

propondo outros modos de ver a dança do ou no vídeo, do ou no cinema, da ou na televisão e do ou no computador. Perspectivas únicas foram criadas, tão singulares e cada vez mais gerando outras possibilidades de interação com o público, ele tomando a liberdade de olhar cada elemento e construir seus próprios processos subjetivos de percepção.

No contexto brasileiro, a videodança tem uma característica híbrida presente, a sua particularidade de mistura se apresenta acentuada no Brasil. As primeiras obras consideradas enquanto videodança evidenciam esse hibridismo sendo nomeadas por dois ou mais tipos de linguagem das estéticas tecnológicas. Outrossim, as videodanças brasileiras difundem perspectivas de estéticas visuais e dimensões políticas da estética, destacando marcas de processos históricos violentos, como o racismo, ou abordam questões tecnológicas, como avatares computadorizados.

Também salientamos a profusão de festivais de videodança no país, uns reconhecidos internacionalmente, outros regionais, mas com uma demanda significativa de produção artística. O que aponta para uma produção expressiva de obras em videodança no país, colocando em destaque a utilização desse produto midiático enquanto viabilizador econômico de difusão de obras, visto o barateamento possível na produção de videodanças.

Além disso, a partir da análise comparativa entre as videodanças desenvolvidas na pesquisa e as obras históricas fílmicas da videodança, notamos que as obras refletem o percurso da história de forma não intencional, ou seja, as obras criadas na pesquisa trouxeram e expandiram os elementos que originaram o objeto estético midiático videodança. Assim, ressaltamos a importância do estudo da contextualização histórica dos objetos estudados, visto que os objetos carregam as assinaturas do seu percurso histórico e possibilitam sua exploração e ampliação destacando modos de criar diferentes dos históricos investigados.

Evidenciamos, por fim, que as obras produzidas ao longo desse processo de pesquisa apontam para a estética política como um modo criativo de insurgência de outras subjetividades não hegemônicas, colocando em destaque percursos históricos não visibilizados por meio dos quais provocaram perturbações nas estruturas do poder. Propõe-se ação de denúncia e de exposição, salientando essas

outras possibilidades da dimensão política da estética viabilizada pela intermedialidade para que possam ser provocadas mudanças na estrutura social.

Acrescenta-se ainda a existência de uma prática atual que caminha para a interatividade e para a realidade aumentada ou virtual na qual insere o espectador dentro da obra para a construção coletiva do processo artístico em videodança. Dessa forma, as dramaturgias intermediáticas se encontram no lugar da interatividade e de outros estabelecimentos de vínculo com o espectador, o aproximando da prática artística enquanto um possível cocriador dos ambientes artísticos, gerando outra experiência estética e perceptiva.

Portanto, os caminhos apontados pela pesquisa para seu prosseguimento se dão no aprofundamento das possibilidades de dramaturgias para a dança na tela em aspectos de interatividade, como a relação de vínculo estabelecida na videodança com o espectador e o aprofundamento das questões de presença visto que há características distintas da videodança em relação a presença virtualizada.

6. Referências Bibliográficas

ALMA no olho. Curta-metragem. Produção e direção: Zózimo Bulbul. 1973. Publicado pelo canal Coletivo INÁ. Disponível em: <<https://youtu.be/m3LcVNbFLW4>>. Acesso em: 02 fev. 2022.

ALMEIDA, Samuel Leandro; CAVALCANTE, Alex Beigui de Paiva. Intermedialidade entre corpo e vídeo. In: AMARAL, Sergio Ferreira do; VOLPE, Maria Fernanda Elias; GARBIN, Mônica Cristina (Orgs.). **Dança e tecnologia: quais danças estão por vir?**. Salvador: ANDA, 2020.

ANALIVIA Cordeiro. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>. Acesso em: 06 de setembro de 2021. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

ANALIVIA Cordeiro. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética do sólido a estética do fluxo. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscilla (Orgs.). **Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir**. 1ª reimpressão. São Paulo: Educ, 2011.

A STUDY in Choreography for Camera. Videodança. Produção e direção: Maya Deren. 1945. Publicado pelo canal The House of Hidden Knowledge. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dk4okMGiGic>>. Acesso em: 02 fev. 2022.

AZEVEDO, Joachin. **Dois ou três notas sobre cinema experimental**. 2013. Site. Disponível em: <<http://lounge.obviousmag.org/ruinas/2013/08/cinemaexperimental.html>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A carta, o abismo, o beijo: os ambientes de imagens entre o artístico e mediático**. São Paulo: Paulus, 2018.

BAITELLO JUNIOR, Norval. A ciência dos vínculos. In: BORNHAUSEN, Diogo Andrade; MIKLOS, Jorge; SILVA, Mauricio Ribeiro da (Org.). **CISC 20 anos: comunicação, cultura e mídia**. São José do Rio Preto, SP : Bluecom Comunicação, 2012. Disponível em: <<https://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/20-teses-e-dissertacoes/105-e-book-cisc-20-anos-comunicacao-cultura-e-midia.html>>. Acesso em: 19 jan. 2022.

BAITELLO JUNIOR, Norval. O tempo lento e o espaço nulo: mídia primária, secundária e terciária. In: FAUSTO NETO, Antônio et al. (Org.). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/7-baitello-junior-norval/10-o-tempo-lento-e-o-espaco-nulo-midia-primaria-secundaria-e-terciaria.html>>. Acesso em: 01 ago. 2020.

BASTOS, Dorotea Souza. **Mediadance**: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BOUDIER, Marion et al. Movimento. In: CALDAS, Paulo; GADELHA, Ernesto (orgs.). **Dança e Dramaturgias (s)**. Traduzido por Nathália Mello, Rosa Ana Druot de Lima, Sylvain Druot - Fortaleza; São Paulo: Nexus, 2016.

BOUDIER, Marion et al. Sentido. In: CALDAS, Paulo; GADELHA, Ernesto (orgs.). **Dança e Dramaturgias (s)**. Traduzido por Nathália Mello, Rosa Ana Druot de Lima, Sylvain Druot - Fortaleza; São Paulo: Nexus, 2016.

BOUDIER, Marion et al. Corpo. In: CALDAS, Paulo; GADELHA, Ernesto (orgs.). **Dança e Dramaturgias (s)**. Traduzido por Nathália Mello, Rosa Ana Druot de Lima, Sylvain Druot - Fortaleza; São Paulo: Nexus, 2016.

BRITANNICA, The Editors of Encyclopaedia. **Maya Deren**. Encyclopedia Britannica, 2020. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Maya-Deren>>. Acesso em: 09 mar. 2021.

CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LÉVY, Regina (Orgs.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução do inglês por Ricardo Quintana, tradução do espanhol por Léo Schlafman. - Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

CALDAS, Paulo; GADELHA, Ernesto (orgs.). **Dança e Dramaturgias (s)**. Traduzido por Nathália Mello, Rosa Ana Druot de Lima, Sylvain Druot - Fortaleza; São Paulo: Nexus, 2016.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CERBINO, Beatriz; BRUM, Leonel. Videodança/screedance, uma discussão contemporânea - entrevista com Douglas Rosenberg. **ARJ**. Brasil. v. 3, n. 2. p. 104 – 112. Jul-dez. 2016.

CLÜVER, C. Inter textus / inter artes / inter media. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 10–41, 2006. DOI: 10.17851/2317-2096.14.2.10-41. Disponível em: < <https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18067> >. Acesso em: 5 set. 2021.

CLÜVER, C. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 8–23, 2012. Disponível em:< <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>> . Acesso em: 5 set. 2021.

D=M/V. Videodança. Produção e Direção: Samuel Leandro. 2021. Publicado pelo canal Samuel Leandro. Disponível em: < <https://youtu.be/OExrMuB3tgw> >. Acesso em 01 fev. 2022.

ENTROPIA. Disponível em: <<https://www.manualdaquimica.com/fisico-quimica/entropia.htm>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

ENTROPIA. Videodança. Produção e Direção: Samuel Leandro. 2021. Publicado pelo canal Samuel Leandro. Disponível em: < <https://youtu.be/Spbe9Dwr75k> >. Acesso em 24 fev. 2021.

FENDAS no tempo ou feridas rasuradas. Videodança. Produção e Direção: Samuel Leandro. 2021. Publicado pelo canal Samuel Leandro. Disponível em: < <https://youtu.be/cnlQMJkWUF4> >. Acesso em 24 fev. 2021.

FERNANDES, Ciane. **O Corpo em movimento**: o sistema Laban/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas. 2ª edição – São Paulo: Annablume, 2006.

FUNDAÇÃO Bienal de São Paulo. Zózimo Bulbul. 34ª Bienal. 2021. Disponível em: <<http://34.bienal.org.br/artistas/8590> >. Acesso em: 26 ago. 2021.

GRAÇA, Lilian Seixas. Engajamentos empáticos no audiovisual – videodança. In: AMARAL, Sergio Ferreira do; VOLPE, Maria Fernanda Elias; GARBIN, Mônica Cristina (Orgs.). **Dança e tecnologia**: quais danças estão por vir?. Salvador: ANDA, 2020.

GRAÇA, Lilian Seixas. A percepção cinestésica na videodança: reverberações empáticas entre corpos de carne e da tela. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019. Disponível em:<<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/30515>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

HAN, Byung-chul. **No enxame**: perspectivas do digital. Tradução de Lucas Machado. Petropolis, RJ: Vozes, 2018.

HAWKING, Stephen. **Buracos negros**: palestras da BBC Reith Lectures. Tradução de Cássio de Arantes Leite. 1ª ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

HAWKING, Stephen. **Uma breve história do tempo**. Ilustração de Ron Miller; Tradução de Cássio de Arantes Leite. 1ª ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HENDERSON, Robert M. **D. W. Griffith**. Encyclopedia Britannica, 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/D-W-Griffith>>. Acesso em: 07 mar. 2021.

HIGGINS, Dick. Intermídia. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b.

INTOLERANCE. Longa-metragem. Produção: Wark Producing Corp. Direção: D. W. Griffith. 1916. Publicado pelo canal Free Great Movies. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=SyqDQnoXa70> > . Acesso em: 01 fev. 2022.

JANOS, Michel. **Geometria fractal**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2008.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. Por uma teoria do corpomídia. In: GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São paulo: Annablume, 2005.

KITTLER, Friedrich A. **Gramofone, filme, typewriter**. Tradução de Guilherme Gontijo Flores, Daniel Martineschen. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: EdUERJ, 2019.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**, Tradução de Paulo Neves. 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Editora Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MEDITATION on violence. Videodança. Produção e direção: Maya Deren. 1948. Publicado pelo canal Arlene Sierra. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=BmVQ3YcMUuc> >. Acesso em: 02 fev. 2022.

MENEZES, Natália Aly. A experimentação latente no cinema e o experimental como estratégia de superação. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - REBECA**. Ano 4, Ed 8, julho a dezembro. 2015. Disponível em: < <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/184> >. Acesso em: 12 mar. 2021.

MESHES of the afternoon. Videodança. Produção e direção: Maya Deren e Alexander Hammid. 1943. Publicado pelo canal Clássicos de Mulheres no Cinema. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=e6khTTvxj-Y> >. Acesso em: 02 fev. 2022.

MÜLLER, Jürgen E. **Intermedialidade revisitada**: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b.

M3x3. Videoarte/Computerdance. Produção: TV Cultura. Direção: Analivia Cordeiro. 1973. Publicado pelo canal Analivia Cordeiro. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=hZnn55oqPZ4> > . Acesso em: 02 fev. 2022.

NASCIMENTO, Wanderson Flor do. Da necropolítica à ikupolítica: para os terreiros, o problema não é morrer pelo toque de iku, mas ser morto por elementos violentos que nos retirem da comunidade. **Revista Cult**. 2020. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/da-necropolitica-a-ikupolitica/>>. Acesso em 22 fev. 2021.

NINE Variations on a Dance Theme. Videodança. Produção e direção: Hilary Harris. 1966. Publicado pelo canal Kinodanz. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=03Qa3KMxXWc>> . Acesso em: 02 fev. 2022.

OTÁVIO Donasci. Disponível em: <<https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/otavio-donasci/>> Acesso em: 31 jan. 2022.

PRIGOGINE, Ilya. **As leis do caos**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

PONSO, Luciana Cao. **Formas do dançar o impossível**: um salto do cinema de 1930 em direção à videodança. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes) – Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

RAJEWSKY, Irina O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.). **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a.

RAJEWSKY, Irina. **A fronteira em discussão**: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Orgs.). **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b.

REDAÇÃO. **Os efeitos que já podemos ver da pandemia sobre o meio ambiente**. 2020. Site EcoDebate. Disponível em: <<https://www.ecodebate.com.br/2020/05/15/os-efeitos-que-ja-podemos-ver-da-pandemia-sobre-o-meio-ambiente/>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

RITUAL in transfigured time. Videodança. Produção e direção: Maya Deren. 1946. Publicado pelo canal Out 1. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DDyMBeVFiF4>> . Acesso em: 02 fev. 2022.

ROLNIK, Suely. **A hora da micropolítica**. São Paulo: n-1 Edições, 2020.

ROSEMBERG, Douglas. Essay on Screen Dance. Fev, 2000. Dance For the Camera Symposium. Disponível em: <<http://www.dvpg.net/docs/screendance.pdf>> . Acesso em: 23 jan 2022.

ROSEMBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. In: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LÉVY, Regina (Orgs.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução do inglês por Ricardo Quintana, tradução do espanhol por Léo Schlafman. - Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

ROSINY, Cláudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária. In: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LÉVY, Regina (Orgs.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução

do inglês por Ricardo Quintana, tradução do espanhol por Léo Schlafman. - Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

ROSINY, Claudia. **Tanz Film:** Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lúcia; ARANTES, Priscilla (Orgs.). **Estéticas Tecnológicas:** novos modos de sentir. 1ª reimpressão. São Paulo: Educ, 2011.

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

SANTAELLA, Lúcia. **O signo à luz do espelho.** In: Folhetim 400, Folha de São Paulo, 1984.

SANTANA, Ivani. As variedades da presença na Dança Expandida e Dança Telemática como estudo de caso. In: VENTURELLI, S.; ROCHA, C. (Orgs.). **Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.** Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016. 73-84 p. Disponível em: < https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/ivani_santana.pdf >. Acesso em: 25 set. 2020.

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

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto:** Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Educ, 2002.

SKLAR, Robert; COOK, David A. **History of the motion picture.** Encyclopedia Britannica, 2021. Disponível em: < <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/D-W-Griffith> >. Acesso em: 07 mar. 2021.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: < https://www.academia.edu/463865/A_dan%C3%A7a_dos_enc%C3%A9falos_acesos >. Acesso em: 01 ago. 2020.

STAEHLER, Helena Cecilia Carnieri. As vanguardas no teatro de Robert Wilson. **Pontos de Interrogação**, v. 7, n. 1, jan.-jun., p. 69-90, 2017. Disponível em: < <https://www.revistas.uneb.br/index.php/pontosdeint/article/view/3931#:~:text=Resumo,aos%20mestres%20da%20vanguarda%20hist%C3%B3rica> >. Acesso em: 09 mai 2022.

TANATOPOLÍTICA: regulamentos ocultos da morte dos outros. Palestra de Márcia Tiburi em 03 de outubro de 2008. Publicado pelo canal Instituto CPFL. Disponível em: < <https://vimeo.com/26935920> >. Acesso em: 24 fev. 2021.

THE VERY Eye of Night. Videodança. Produção e direção: Maya Deren. 1959. Publicado pelo canal Stzanusf. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=z061WKTW2Ms> >. Acesso em: 02 fev. 2022.

TIBURI, Márcia. Os desafios da política. **Revista Cult**. 2018. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/o-desafio-da-politica/>>. Acesso em: 22 fev. 2021.

TOURINHO, Ligia Losada. **Dramaturgias do corpo**: protocolos de criação das Artes da Cena. Tese (Doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

UFJF NOTÍCIAS. **Pandemia e Meio Ambiente: Impactos momentâneos ou nova normalidade?**. Site Notícias UFJF. Disponível em: <[https://www2.ufjf.br/noticias/2020/04/24/pandemia-e-meio-ambiente-impactos-momentaneos-ou-nova-normalidade/#:~:text=Imagens%20de%20sat%C3%A9lite%20mostram%20que,ar%20ao%20redor%20do%20mundo.&text=A%20Ag%C3%Aancia%20Espacial%20Europeia%20\(ESA,e%20para%20a%20chuva%20%C3%A1cida](https://www2.ufjf.br/noticias/2020/04/24/pandemia-e-meio-ambiente-impactos-momentaneos-ou-nova-normalidade/#:~:text=Imagens%20de%20sat%C3%A9lite%20mostram%20que,ar%20ao%20redor%20do%20mundo.&text=A%20Ag%C3%Aancia%20Espacial%20Europeia%20(ESA,e%20para%20a%20chuva%20%C3%A1cida)>. Acesso em: 12 mar. 2021.

UHLMANN, Günter Wilhelm. **Teoria geral dos sistemas**: do atomismo ao sistemismo (uma abordagem sintética das principais vertentes contemporâneas desta proto-teoria). CISC: São Paulo, 2002.

VAN KERKHOVEN, Marianne. O processo dramaturgico. In: CALDAS, Paulo; GADELHA, Ernesto (orgs.). **Dança e Dramaturgias (s)**. Traduzido por Nathália Mello, Rosa Ana Druot de Lima, Sylvain Druot - Fortaleza; São Paulo: Nexus, 2016.

WEATHER SPARK. **Condições meteorológicas médias de Jucurutu**. Disponível em: <<https://pt.weatherspark.com/y/31206/Clima-caracter%C3%ADstico-em-Jucurutu-Brasil-durante-o-ano>>. Acesso em: 22 fev. 2021.

ZERO absoluto. Disponível em:<<https://mundoeducacao.uol.com.br/fisica/zero-absoluto.htm>>. Acesso em: 31 jan. 2022.