

BETWEEN THE PERFORMATIVE AND THE CAPTURED ON THE SCENE: creative processes and innovations in the creation of videodance and play *Donna*

ENTRE O PERFORMATIVO E O CAPTURADO NA CENA:
processos criativos e de inovações na criação da videodança e peça *Donna*

Isabelle Ingrid Freitas Rodrigues

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação, Lisboa

Abstract

The first forms of dance manifestations are linked to the theater and, over time with the independence of form of artistic language, dance has acquired more and more space. And nowadays, its association with technology has generated the specific language of video dance, a complex and modern form of artistic, technological and audiovisual creation.

With the advent of electricity, the scenic work of art began to change and incorporate new technological tools for innovation in the scene, above all it transforms the public's relationship with the stage and the public's access to the scenic and audiovisual work of art.

In the twentieth century, the image became the center of attention either with the advent and consolidation of cinema, or in its incorporation on the stage and in its technological relationship with dance that resulted in this new artistic language.

With the impact of image culture and the intervention of new forms of artistic production, what makes us think about the concept of performance and ask about the nature of scenic artistic languages combined with the digital world.

Keywords: movie theater; video dance; creative processes; performance; and technologies

Capítulo 1 – A dança na sua relação com os Media

De acordo com Kathleen Smith¹, a dança no cinema como um gênero autônomo ainda parecia nova na década de 1990, quando uma espécie de mini-era de ouro da atividade se manifestou. A autora fala sobre o hibridismo era um conceito novo, e as instituições culturais estavam ansiosas para parecer progressistas ao adotá-lo. Ela acrescenta a sua visão sobre o Canadá, colisões de dança e mídia encontraram apoio regular da CBC, da Fundação Bravo! FACT e de vários conselhos de artes. Emissoras como BBC e Channel 4 na Grã-Bretanha e NPS na Holanda - bem como muitas outras instituições culturais na Europa, Austrália e nas Américas - também estavam financiando e moldando a evolução desse tipo de narrativa sem palavras.

Para Smith, embora fosse definitivamente uma cena de nicho, a dança na tela parecia estar numa trajetória robusta de públicos engajados e crescentes. Para ela nos festivais dedicados pipocaram por toda parte, e festivais de artes cênicas expandiram seus

mandatos para incluir explorações cinematográficas de movimento e coreografia. A autora [acrescenta quando Marc Glassman e eu fundamos o *Moving Pictures Festival of Dance on Film and Video* em 1992, apresentado anualmente em Toronto e com um programa de turnê nacional, fazíamos parte de um circuito internacional pequeno, mas bastante financiado, dedicado a explorar as interseções de dança para a câmera.]



Fig. 1. Cartaz do The Dance Centre²

A pesquisadora acima aborda que em meados dos anos 2000, a bolha estourou. Ela relata que houve um período de intensa perturbação levou a grandes mudanças em muitos níveis. As oportunidades de financiamento e transmissão para a dança no cinema se esgotaram e os sistemas e plataformas de distribuição se transformaram completamente. A experimentação encontrou um novo lar no meio das artes visuais. Ao mesmo tempo, a revolução digital estava impactando tudo relacionado à produção de filmes e vídeos. Novas tecnologias como realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR), *internet* móvel e mídia social apareceram aparentemente da noite para o dia. A terminologia e o discurso em torno das artes corporais e midiáticas também se tornaram mais investigativas, com o pensamento sobre performance, dança, interatividade e a tela evoluindo e se expandindo entre as disciplinas.

A estudiosa ainda afirma ser verdade que os artistas de dança agora estão familiarizados com a tecnologia de vídeo como uma ferramenta coreográfica do dia a dia no estúdio, e também para a autopromoção, apresentando vídeos em seus *feeds* do *Facebook* e *Instagram* ou sites de empresas. Fazer e postar vídeos é um procedimento padrão para artistas independentes de todos os matizes - não é necessário nenhum treinamento especializado em produção de filmes. Deve haver alguns *clunkers* na mistura.

Smith reforça a ideia que também é verdade que, nos últimos anos, as ideias sobre o que é “bom” na arte mudaram. Apesar de uma ênfase geral persistente nos valores da produção, um produto cultural inteligente e de grande orçamento é apenas um tipo de resultado quando se trata de expressão artística.

Na Paraíba e no Rio Grande do Norte no Brasil se tem produzido bastante material audiovisual na área de videodança e de cinema com valores de baixa produção devido as condições adversas da política que muitas vezes são desfavoráveis aos artistas, do contexto da pandemia e do desemprego.

Ana Baer³ aborda a coreógrafa tanto no palco quanto no seu trabalho de vídeo. Quando eu crio um trabalho de vídeo, na maior parte, estou criando videodança, também conhecido como *screen dance*, não estou documentando. Estou fazendo a dança para a câmera. Ela aborda que as vezes coreógrafo para o palco e observa que está aí a morada do trabalho. E acrescenta, outras vezes, coreógrafo uma peça sabendo que irei reorganizar e manipular o material durante o processo de edição. Para concluir afirma que no processo da edição, manipula-se os mesmos elementos utilizados durante o processo coreográfico de uma peça ao vivo, elementos como tempo, espaço, dinâmica, velocidade e composição espacial, além disso, incorpora-se o movimento da câmera, bem como a composição dos quadros.

A artista acima explica que criou um trabalho político em que o tema e a invenção do movimento a partir desse tema foram elementos centrais do processo criativo. Ela aborda temas comuns no seu trabalho de anteriormente onde incluem pobreza, injustiça, impunidade e questões socioeconômicas semelhantes. Ela criou peças sobre assassinatos em cidades fronteiriças, onde houve tortura de mulheres e crianças que viviam nas ruas, entre outros assuntos. A estudiosa ficou intrigada com as semelhanças e diferenças entre o México e os EUA, mas em algum momento a linha começou a se confundir e as questões políticas não eram tão essenciais para o meu trabalho criativo.

Para Baer, quando há uma projeção de um lado do palco e uma dança ao vivo do outro, a maioria do público prefere a projeção. Ela investiga que ao sobrepor a imagem aos dançarinos, você captura toda a atenção do público. A investigadora dá outra

possibilidade de compartilhar os elementos na projeção do vídeo e no palco, o que torna a obra autorreferencial. Ela exemplifica que poderíamos projetar os mesmos bailarinos como elemento de ligação e vivenciar os dois, ao vivo e na tela, isso poderia acontecer simultaneamente ou em momentos diferentes da peça.

Destacamos a obra de Yvonne Rainer's⁴, pois desloca a discussão de hibridismo. De acordo com os autores Kyle Bukhari, e Sarah Lawrence College⁵ abordam o conceito de hibridismo estético como o resultado do movimento das próprias formas midiáticas, um processo aumentado pela forma como escolhemos e percebemos como obras de arte.

Os estudiosos abordaram a obra da Mão do artista, pois a obra exibe uma abordagem hibridizada e indeterminada da mídia artística. Rainer deliberadamente mostra a mão de todos os lados – sugerindo uma perspectiva escultural e tridimensional. A seguir uma das imagens da obra:



Fig 2. Yvonne Rainer's Hand Movie (1966). Câmera: William Davis. Permission courtesy of the artist⁶

Ainda de acordo com o pensamento dos pesquisadores acima as ideias-chave associadas ao trabalho de Rainer do período é a noção de materialidade do corpo – o corpo como material para trabalhar, como se fosse compensado ou aço. Em suas próprias palavras, Rainer questionou “como usar o performer como meio ao invés de persona. Eles investigam Gilles Deleuze⁷ que grandes cineastas poderiam ser comparados “não apenas com pintores, arquitetos e músicos, mas também com pensadores”, colocando o filme no mesmo nível com a filosofia como um empreendimento produtor de conhecimento, e elevando-a acima de sua relações estéticas.

Kyle Bukhari, e Sarah Lawrence⁸ que postulam que uma imagem é apenas um subconjunto do que existe fora das bordas do plano. Elas abordam que reside um outro movimento conceitual. O “fora de campo” exige a atenção do espectador mudança mental para fora do quadro e depois de volta para ele.

O pontencial é reconhecido como sendo inerente ao hibridismo e escolhendo criativamente receber o mesmo conteúdo através de diferentes canais artísticos, sugiro novos significados surgem de uma obra que inicialmente parecia vinculada a um único conceito estético, ou seja, filme experimental, assim como observou as pesquisadoras acima. No filme *Donna* de Monica Lins, a equipe se engajou para trabalharmos com o conceito de hibridismo em cenas específicas, desde uma linguagem pitoresca até a aproximação com a linguagem da videodança, assim como observou a diretora e a sua assistente de direção Ingrid Freitas, o que nos caracterizamos como um filme experimental. Bukhari e Lawrence observaram tal que a configuração dos meios de dança, cinema, pintura, escultura e a arte performática pode ser visualizada como num estado de deslocamento contínuo.

Para concluir as autoras citadas investigam o princípio de argumentação que o movimento da dança é como uma temática abrangente dos filmes, estruturando dinamicamente as várias análises, pontos de vista, propostas e teorias reunidas.

1.1 A imagem no filme e no teatro

De fato, como analisou Sontag⁹, há uma grande questão: uma divisão e oposição intransponível entre as duas artes. Há algo genuinamente "teatral", diferente em espécie do que é originalmente "cinematográfico".

Acreditamos que um dos critérios para avaliar um filme é a sua liberação das impurezas da teatralidade, assim como observou Sontag e ressaltou a história do cinema é freqüentemente tratada como a história da emancipação do teatro, pois agora o ator podia ser visto "de perto".

O evento real sendo gravado é uma performance teatral. Sontag observa, o primeiro uso da câmera cinematográfica era fazer um registro documental de cenas da realidade: os filmes de cenas de multidões de *Lais Lumiere* em Paris e *Nova York* feitos na década de 1890 antecedem qualquer uso de filme a serviço de peças teatrais.

Os filmes consolidaram no seu tempo um papel primordial para as artes. De acordo com Sontag, os filmes foram freqüentemente aclamados como a arte democrática, a arte da sociedade e da massa.

Para Sontag, no cinema, o espectador está esteticamente em movimento permanente enquanto o olho dele se identifica com a lente de câmera, que muda permanentemente na distância e direção.

No teatro temos o uso lógico do espaço. Já o cinema, através da edição, por meio da mudança de plano que é unidade básica da construção do filme tem acesso a um uso descontínuo do espaço, assim como observou Sontag.

De acordo com Sontag, no cinema temos uma arte tão êxtase, potencialmente, tão complexa. Pois uma rigorosa combinação de música, literatura e imagem.

É preciso ressaltar que nenhum conceito ou caracterização de teatro e cinema, embora as mais evidentes possam ser consideradas verdadeiras. Pois

tanto no cinema quanto o teatro são artes associadas ao tempo.

O cinema como uma forma de arte recente, há cerca de 120 anos, como observou Jones¹⁰, citado por Sontag, esta forma como o berço do teatro em comparação com os vários milênios de história teatral, após um exame detalhado, pode ser revelado que o filme, história e teatro estão intrinsecamente ligados e para sempre interligados.

Não há um conceito absoluto sobre a caracterização do teatro e cinema, mesmo as mais evidentes, podem ser consideradas certas, Jones exemplifica que tanto o cinema quanto o teatro são artes temporais, ou seja, move-se pela música, não está presente constantemente. Há, atualmente, o uso de filmes em eventos teatrais ao vivo que tendeu a ser estereotipado. Assim como investigou Jones e descreveu: filme é empregado como documento, de suporte ou redundante para os eventos de palco ao vivo: como em produções de Brecht em Berlim Ocidental.

O cinema opera através de fotogramas, ou seja, de cortes imóveis, vinte e quatro imagens ou segundos (ou dezoito no início), assim como observou Deleuze. O autor resalta o que essa linguagem oferece como foi muitas vezes constatado, não é o fotograma, porém uma imagem média a qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: pelo contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato.

Para Deleuze¹¹ o cinema pode ser definido como o sistema que reproduz o movimento reportando-o ao instante qualquer, ou seja, o instante qualquer é o instante equidistante de outro.

Os contemporâneos podiam ser sensíveis a uma evolução que guardava consigo as artes e mudava o estatuto do movimento, até na pintura, assim como constatou Deleuze. Ele afirma que com mais razão ainda, a dança, o balé, a mímica abandonavam as figuras e as poses para liberar valores não posados, não pulsados, que vinculavam o movimento ao instante qualquer. E acrescenta:

Por isso a dança, o *ballet* e a mímica tornavam-se ações capazes de responder aos acidentes do meio, isto é, a repartição dos pontos de um espaço ou dos momentos de um acontecimento. Tudo isso conspirava com o cinema (Deleuze, 1983, p.45)

Um plano onde a câmera se movimenta: ela pode ir de um ponto a outro. Transformar a posição respectiva dos conjuntos – tudo isso só é necessário se a modificação relativa exprime uma mudança absoluta do todo que passa por estes conjuntos. Assim como esboçou Deleuze exemplifica numa cena: a câmera segue um homem e uma mulher que sobem uma escada e chegam a uma porta, que o homem abre; em seguida a câmera os deixa e retrocede num único plano, contorna a parede exterior do apartamento, atinge a escada descendo-a de costas, desemboca na calçada e se ergue pelo exterior até a janela opaca do apartamento visto de fora.

Para Deleuze no contexto da exposição de um mundo onde imagem e movimento é conjunto daquilo que aparece. E, acrescenta: não se pode nem mesmo dizer que uma imagem aja sobre uma outra ou reaja uma a outra. O autor ainda explica:

Não há móvel que se distinga do movimento executado, nada do que é movido se distingue do movimento recebido. Todas as coisas, isto é, todas as imagens, se confundem com suas ações e reações: é a variação universal. Toda imagem não passa de um "caminho sobre o qual passam em todos os sentidos as modificações que se propagam na imensidão do universo. Cada imagem age sobre outras e reage a outras em todas as suas faces e através de todas as suas partes elementares. (Deleuze, 1996, p. 187)

O autor citado expõe da imagem movimento: ela torna-se imagem-ação no qual transformam-se insensivelmente da percepção à ação. Ele afirma a operação considerada não é mais a eliminação, a seleção ou o enquadramento, mas a encurvação do universo, da qual resulta ao mesmo tempo a ação virtual das coisas sobre nós e nossa ação possível sobre as coisas.

1.2 Montagem

Segundo Deleuze¹² há quatro tipos de montagem. É que as imagens-movimento são, a cada vez, o objeto de composições muito diferentes: a montagem orgânico-ativa, empírica, ou melhor, empirista do cinema americano; a montagem dialética do cinema soviético, orgânica ou material; a montagem quantitativo-psíquica da escola francesa, em sua ruptura com o orgânico; a montagem intensivo-espiritual do expressionismo alemão, que vincula uma vida não-orgânica a uma vida não-psicológica.

O estudioso acima investiga a razões da fenomenologia e a teoria de Bergson, citada por Deleuze, como diferentes que sua própria oposição deve nos direcionar. Ele define o que a fenomenologia erige em norma é a "percepção natural" e suas condições. Então, tais condições são coordenadas existenciais que definem uma "ancoragem" do sujeito percipiente no mundo, um estar no mundo, uma abertura para o mundo que vai exprimir no célebre: " toda consciência é consciência de alguma coisa." O autor conclui: consequentemente, o movimento percebido ou realizado deve ser compreendido evidentemente não no sentido de uma forma inteligível (Idéia), que se atualizará numa matéria, mas de uma forma sensível (Gestalt) que organiza o campo perceptivo em função de uma consciência intencional em situação.

O primordial do naturalismo está na imagem-pulsão, assim como constatou Deleuze. Ele afirma que esta compreende o tempo, mas unicamente como destino da pulsão e devir de seu objeto e detalha:

Um primeiro aspecto diz respeito à natureza das pulsões. Pois se elas são "elementares" ou "brutas", no sentido que remetem a mundos originários, podem assumir figuras muito complexas, estranhas e insólitas em relação aos meios derivados onde emergem. É claro que, com frequência, elas são relativamente simples, como a pulsão de fome, as pulsões alimentares, as pulsões sexuais, etc. (Deleuze, 1983, p. 215)

Para Deleuze é preciso que a pulsão seja exaustiva. Ele afirma que é até mesmo insuficiente afirmar que ela se contenta com aquilo que um meio lhe oferece ou lhe deixa. O autor aborda:

Tal contentamento não é uma resignação mais um grande júbilo no qual a pulsão reencontra sua potência de escolha, pois no seu íntimo, ela é o desejo de mudar o meio, de buscar um novo meio de explorar, para desarticular, contentando-se tanto mais com o que este meio apresentar, quanto mais baixo, repugnante e nojento ele for. Os júbilos da pulsão não são medidos pelo afeto, isto é para as qualidades intrínsecas do objeto possível. (Deleuze, 1983, p. 219)

O cinema americano contenta-se em invocar o enfraquecimento de uma viabilização através do meio, e a intervenção de um traidor na ação, assim observado por Deleuze. Ele afirma que o fabuloso é que, com todos esses limites, ele tenha conseguido propor uma concepção forte e coerente da histórica universal, monumental, antiquária e ética. Ele investiga:

Portanto, se procurarmos definir a originalidade de Chaplin, o que lhe conferiu uma posição incomparável no burlesco, é preciso procurar em outra parte. É que Chaplin soube escolher os gestos próximos e as situações distantes correspondentes, de modo a fazer emergir ao mesmo tempo de sua relação uma emoção particularmente intensa e um riso, e a redobrar o riso por meio dessa emoção. (Deleuze, 1996, p. 270)

Os cineastas soviéticos se definiam através de uma concepção dialética da montagem: tratava-se, porém, de uma definição nominal, suficiente para diferenciá-los das outras grandes correntes do cinema, mas que não impedia as profundas diferenças entre uns e outros, nem suas oposições, na medida que cada um se interessava por um aspecto ou uma "lei" especial da dialética, assim como observou Deleuze e ele afirma:

A dialética não era para eles um pretexto, como também não era uma reflexão teórica e a *posteriori*: era em primeiro lugar uma concepção das imagens e de sua montagem. O que interessa Pudovkin é a lei da quantidade e da qualidade, do processo quantitativo e do salto qualitativo; o que todos os seus filmes nos mostram são os momentos e os saltos descontinuos de uma tomada de consciência enquanto supõem um desenvolvimento contínuo milenar e uma progressão no tempo, mas enquanto reagem também sobre eles. (Deleuze, 1997, p. 275)

Para Deleuze o paradoxo de Keaton consiste em inscrever imediatamente o burlesco numa grande forma. Ele questiona se é verdade que o burlesco pertence essencialmente à pequena forma, há em Keaton algo de incomparável, mesmo com Chaplin, que apenas conquista a grande forma através da figura do discurso e do pagamento relativo do personagem burlesco.

Para nos aprofundarmos num debate clássico sobre os estudos narrativos: há a questão das fronteiras entre realidade e ficção. O cinema como arte pode ser entendido como um método de ficcionalização do real, especificamente, porque o real é moldado pelos modelos narrativos e pelo olhar pessoal do artista.

O progresso do mundo atual gera a discussão importante da forma como o público se relaciona e responde às narrativas, sempre mais interativas e não lineares. De acordo com Reiser, citado por Deleuze, as formas narrativas, sem dúvida, continuarão o seu processo de expansão e evolução como resultado não apenas da inovação tecnológica, mas da engenhosidade da humanidade em encontrar as maneiras mais eficazes e inesperadas de usá-las.

Para Ron Burnett¹³, a mente humana está programada para a linguagem, também está programada para as imagens. Ele afirma que, na realidade, a linguagem, as imagens e os sons são partes inerentes do pensamento humano e do corpo humano, bem como locais geradores para o processo de pensamento e sentimento. Ele analisa:

Mas nenhuma análise da subjetividade pode ser responsável por todos os fragmentos e, como resultado, o ato de ver com os olhos é sempre contraditório porque não está claro se pontos de vista podem realmente ser encontrados. Essa falta de clareza é palco de intensa luta entre diversas subjetividades que constituem todo ser humano. (Burnett, 2004, p.10)

O autor acima aborda os desafios sobre o ponto de vista que se tornaram cada vez maiores com a chegada de tecnologias digitais no qual adicionaram mais e mais camadas ao mundo-imagem. Ele investiga certas tensões como produtivas, necessárias e muitas vezes estimulantes. E conclui que essas ambiguidades são provocativas o suficiente para abrir os pontos de vista que são necessários para entrar em novos e desafiadores discursos sobre o impacto dos mundos das imagens.

Para Burnett, se ver é criar, então as imagens nunca são “apenas” o produto de um ou de vários processos internos ou externos. Ele afirma que a distância de um evento, pessoa ou imagem – é criada por meio de um ato de engajamento que temporariamente conecta e supera a tempestade de pensamento dentro da mente humana. O autor estuda:

No entanto, como considero ver um ato intensamente criativo, é provável, senão desejável, que o que vejo não seja o que outra pessoa verá. Não estou sugerindo que a interpretação das imagens

seja inteiramente subjetiva e relativa. Existem convenções, códigos e regras que governam os elementos de uma imagem e sua organização geral. (Burnett, 2004, p. 15)

Há uma tensão e contradição entre o que é dito e o que é vivenciado com as imagens, assim como observou Burnett. Ele afirma que localizaria a criatividade de ver dentro desta tensão. Pois isso é tanto uma luta com a linguagem que parece inadequada em relação ao que foi visto quanto uma luta com a validade ontológica do que foi retratado ou criado por fotógrafo. O autor detalha:

À medida que mais inteligência é processada em mundos-imagens, a questão da fronteira entre humanos e imagens tornam-se cada vez mais complexa. Ao mesmo tempo, os mundos digitais têm muito a ver com a integração das imagens em todos os aspectos da atividade humana e, portanto, enfatizam a importância de compreender como as imagens pensam. (Burnett, 2004, p. 37)

Quando o espaço físico se sobrepõe ao espaço da *diegese*, o espaço emergente para a arte e a performance parece abrir novas percepções de espaço e lugar na audiência. Precisamos de uma redefinição do conceito de espaço físico, uma vez que através de tais tecnologias uma nova forma de espaço urbano parece estar emergindo, que não é principalmente visual, mas em essência, conceitual.

O conceito de interação, extremamente visitado por estudiosos da área, através das mais distintas nomenclaturas, acaba por vir à tona no século XX com estudiosos norte-americanos como elemento primordial no pensar a experiência de interação do homem com as novas mídias. Nesse contexto, portanto, se constitui num campo vasto de possibilidades de aplicação, tornando-se um conceito ora subjetivo e amplo, ora objetivo e restritivo.

De igual forma, o conceito da videodança que também surge nas recentes discussões de narrativas interativas mostra-se como complementar ao de imersão, embora preze por uma experiência oposta àquela. Os limites entre os dois campos, no entanto, ainda é turvo e até mesmo pouco explorado pela academia no Brasil, principalmente no que tange as linguagens interativas.

2. A evolução dos instrumentos dos media

O estudioso Peter Weibel¹⁴, em seu texto *La Condicion Postmedial*, acredita entre as conquistas primordiais da nova mídia técnica, vídeo e computador, assim como a antiga mídia técnica, a fotografia e o cinema, não apenas deram início aos novos movimentos artísticos e criaram novas mídias de expressão, porém exerceram um impacto decisivo na mídia histórica. Ou seja, a nova mídia não apenas criou um novo ramo na árvore das artes, mas também modificou a árvore das artes como um todo.

O aspecto abordado pelo autor sobre a necessidade de distinguir, por um lado, entre os antigos meios técnicos (fotografia e cinema) e os novos meios técnicos (vídeo e computador) e por outro, as artes como a pintura e escultura, que até hoje não se considera mais como mídia, mas sob a influência da nova mídia eles se tornaram a própria mídia, especificamente, mídias antigas e não técnicas.

Na obra abaixo é uma imagem muito realista com representação de paisagem e de acontecimentos em perspectiva circular, representou no século XIX o estado da arte do ilusionismo visual e pinturas em perspectiva em grande escala com efeitos de luz.



Fig 3. Exemplo do ilusionismo visual¹⁵

A partir das experiências das novas mídias, teremos uma visão diferente das antigas. Pois com as práticas dos novos meios técnicos, também valorizaremos de novo as práticas dos antigos meios não técnicos. Ou seja, poderia se dizer que a verdadeira conquista da nova mídia consiste não apenas em ter desenvolvido novas formas e possibilidades artísticas, mas que a sua verdadeira realização está em ter transformado a antiga mídia acessível e mantê-la viva, porque eles forçaram essas mudanças radicais. Assim como foi observado pela investigação de Peter Weibel.

Segundo Peter Weibel a fotografia apareceu, de forma exemplar, como inimiga na fabricação daquelas imagens que copiavam fielmente a realidade e que até a fotografia prometia ser uma cópia mais confiável da realidade. Por outro lado, a pintura foi retirada da representação do mundo objetivo, após uma luta de cinquenta anos, e focado na representação do mundo da pintura em si (superfície, forma, cor e as propriedades dos materiais e dispositivos técnicos da estrutura para óleo), como chegou para ser mostrado triunfantemente na pintura abstrata da primeira metade do século XX. Quando a pintura da segunda metade do século XX (do pop ao surrealismo) voltou-se mais uma vez para as imagens do mundo dos objetos.

Os autores Jay Bolter e Richard Grusin¹⁶ se debruçaram sobre a fotografia digital que representa uma ameaça para aqueles que acreditam que a fotografia tradicional tem uma relação especial com a realidade. Por exemplo, durante a Primeira Guerra Mundial, duas meninas tiraram fotos com cartão recortes de tabuleiro e conseguiram convencer grande parte do *pub* inglês que as fadas existiam.

As fotografias devem revelar verdades (por exemplo, sobre a qualidade da cultura americana) mais convincentes do que o fato sobre registro para o qual a fotografia costumava reivindicar. Podemos apreciar aqui a dimensão política da remediação. Com seus ensinamentos digitais, Meyer remedia a fotografia tradicional em uma imagem que é deveria ser mais autêntico por causa de seu esclarecido ou intensificado mensagem ideológica, assim observada pelos autores Bolter e Grusin.

Os autores citados ainda explanam sobre a tecnologia digital pode ter sucesso onde a impressão de impressão e outras técnicas analógicas não foram bem-sucedidas no passado, abalando a fé de nossa cultura na transparência do gráfico. Com isso em mente, podemos ver como as técnicas digitais sugerem uma nova maneira de entender toda a fotografia. Em vez de dividir mundo da fotografia em imagens verdadeiras e enganosas, ou até em imagens tocadas e alteradas, podemos distinguir fotografias em com base em suas reivindicações de imediatismo. Uma fotografia pode ser uma pressão do desejo de imediatismo ou uma representação desse A fotografia que se apresenta para ser vista sem ironia pressiona o desejo de imediatismo, enquanto uma fotografia que chama arte.

A pintura, antes de aparecer na fotografia, se referia direta e imediatamente ao mundo dos objetos, o que ela fez depois da descoberta da fotografia foi, em primeiro lugar, referindo-se cada vez mais ao mundo objetivo, como este foi apresentado pela fotografia, isto é, pela fotografia objetiva e figurativa e, em segundo lugar, por ser também filtrando através das experiências das propriedades pictóricas-iminentes, como a explosão de cores, etc, de acordo com a ótica de Weibel.

3. Histórico do grupo E.A.T

Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N na obra¹⁷ apresentam que o E.A.T foi um grupo sem fins lucrativos da década de 1960 a 1980 na qual tinham como objetivo mobilizar as artes, a indústria e a ciência em torno de projetos que envolvem participantes de cada área, ou seja, envolvia interdisciplinaridade entre artistas e engenheiros. Assim como observou os autores (2003), o E.A.T organizou atividades educativas para familiarizar o público com tecnologias de telecomunicações, como teletrabalho e transmissões de satélite. Em 1965, com a ajuda de Robert Rauschenberg, Billy Klüver buscou a expertise de engenheiros na Bell Laboratories (Murray Hills, Nova Jersey, EUA) para participar de um projeto interdisciplinar que combina teatro de vanguarda, performance, dança e novas tecnologias. O grupo, também, organizou fóruns sobre tecnologias emergentes como holografia, lasers e imagens geradas por computador. É o que nos mostram os estudiosos (2003).

Os artistas e representantes deste grupo, no século XX, fortaleceram o vínculo entre arte e tecnologia, que

desencadeou a criação de muitos “capítulos” em todo o mundo: EUA, Canadá, Japão, França, Inglaterra e Índia. Cada um desses capítulos produziu inúmeros eventos, atividades, boletins informativos e confrontos entre artistas e indústria. E tudo aconteceu antes que a globalização se tornasse um chavão, assim como foi investigado por Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N (2003). Segue uma ilustração do experimento de 1966:



Fig 4. Experimento E. A. T¹⁸

De acordo com Oppenheimer¹⁹ os participantes se interessavam por colaborar em processos experimentais. O autor analisa o processo da criativa colaboração de *Nine Evenings* com a rápida expansão dos artistas utilizando novas comunicações e outras tecnologias digitais, no século XX, no quais arte e tecnologia estavam cada vez mais juntos. O investigador aborda escritos contemporâneos sobre cultura digital cujo podem ser classificados em três categorias. Em primeiro: aqueles com foco nas artes cênicas, tecnologia e performance, música ou artistas de dança que fizeram parte das nove noites. Em segundo lugar, aqueles com foco nas conexões entre engenharia, ciência e as artes: tempo, teoria cibernética, práticas colaborativas criativas, dicotomias e metáforas de “duas culturas” e tecnologias invocadas e usadas tanto por artesãos quanto por engenheiros.

Para Oppenheimer os participantes do experimento também enfatizam e exploram as mesmas ideias e conceitos de vanguarda pré-revolucionários em torno da arte, ciência e tecnologia que impulsionaram à visão do projeto. No entanto, poucos deles enfocam em profundidade o processo colaborativo criativo e as interações como fenômenos distintos.

3.1 Análise crítica da obra

No contexto da análise da obra para a videodança percebo que o experimento já é precursor na fusão de linguagens artísticas como, por exemplo, dança e a tecnologia. Nas nossas pesquisas para o trabalho da tese na presente área me fizeram a analisar esta obra por essa ótica. Quando percebo no vídeo *Open Score*, *Nine Evenings Theater and Engineering*, 1966, E.A.T que a câmera também é produtora de dança e que gera uma fusão do vídeo mais a linguagem cênica

da dança. O que resultaria uma linguagem específica chamada videodança.

Pela visão da história, segundo João Vieira²⁰, Maya Deren foi precursora na tentativa de integração entre diferentes formas de expressão artística. Pois, persistiu e experimentou, com constância, meios possíveis de diálogo entre dança, performance e cinema. A movimentação que trabalham, cada qual a sua própria maneira.

De acordo com os autores Cerbino e Mendonça²¹ a partir de meados do século XX, essa hibridização entre dança e vídeo se aprofunda ainda mais, especialmente com o progresso tecnológico e a invenção das câmeras. Eles abordam a videodança não apenas como o somatório de duas áreas, mas como um produto artístico, construindo uma própria identidade que não deixa de lado os aspectos narrativos do vídeo e, de forma simultânea, investiga e questiona o corpo como suporte da dança, já que a câmera também pode ser apontada como produtora de dança.

De acordo com os autores McPherson e Fildes²² os compositores minimalistas, a exemplo, Steve Reich e Philip Glass, criaram *loops* periódicos de som para originar novas experiências entrópicas auditivas, desintegrando e regenerando, deformando e reformando. A música na obra em análise deste artigo é um fator que contribui bastante para se pensar sobre os estímulos sonoros que provocam no espectador junto com a engenharia e o experimento cênico.

No experimento E.A.T, percebemos a videodança bastante presente a partir da fase inicial do experimento, quando decorre após 1 minuto do vídeo do filme, a intérprete se agacha com a raquete e o câmera acompanha o seu movimento, gerando o movimento com a câmera, o que se interpreta como o câmera produzindo a videodança. A obra tem importância a nível mundial. É provocadora no sentido de interação público, artista e engenheiros. É de extrema importância de novas formas de pensar a arte cênica aliada ao progresso tecnológico. É instigadora no sentido de provocar sensações intimistas para o público.

Por fim, analisamos a obra e experimento do E.A.T como precursora e questionadora da fusão de linguagem cênica e tecnológica. No século XX, até os dias de hoje, percebe-se um enorme progresso no campo da união entre tecnologia e arte cênica. Um grande exemplo disto está claro na linguagem da videodança da atualidade na qual a história da América vem aperfeiçoando e criando diálogos cada vez mais possíveis na fusão de linguagens artística e tecnológica.

3.2 Open Score

A presente pesquisa aborda a clássica obra *Open Score, Nine Evenings Theater and Engineering*, 1966, que foi um experimento em arte e tecnologia dos representantes: Billy Kluver, Fred Waldhauer, Robert Rauschenberg, Robert Whitman, etc. A obra será analisada e descrita e investigamos os processos criativos desta buscando a linguagem da Videodança nesta obra. Segue uma ilustração do experimento:



Fig 5. Open Score, Nine Evenings Theater and Engineering²³, 1966

O experimento acontece num ginásio e no centro há uma quadra de tênis. Duas equipes distribuídas de lados opostos no espaço e a camera foca numa jogadora no qual a câmera dá visibilidade ao movimento de agachamento da mesma e um *close* nas nádegas. A câmera capta apenas o seu corpo junto com a raquete no qual a rede está ao seu fundo.

A jogadora inicia o jogo de tênis e a dupla joga um pouco, enquanto uma equipe observa. Os jogadores entram em foco na câmera e os movimentos das partes inferiores do corpo da jogadora são mais enfatizados numa imagem um tanto turva de obscuridade.

3.3 O lamento da imperatriz

A seguir descrevo a obra *O lamento da Imperatriz* de Pina Bausch. A obra inicia retratando uma mulher no campo limpando o mato. Em seguida, outra mulher dança fantasiada de coelho com a cor preta. Na outra cena uma mulher caminha de vestido social e uma mulher fumando de social na vida urbana e outra mulher caminha de terno e calcinha fumando. Uma moça carrega um carneiro pelos seus chifres. Outra mulher caminha no mato de vestido azul de mangas longas.

Há o retrato das árvores com numeração. Homens caminham com bebês e outro caminha numa barra de sala de aula de dança, encostando sua mão e deslizando a mão na barra. Também há um homem cavando o buraco de chão no campo. Em paralelo, uma mulher sentada nua de olhos vendados e um homem caminando com um armário nas costas no campo.

Em outro momento o foco está numa mulher que aperta um cinto amarelo com um vestido branco. Em seguida, um homem suspende outro na mata e outro dança a parte do tronco com uma espécie de argila. Mulher passeia de branco na piscina e outra de rosto estática e olhos claros. Mulher passeia de rosto estático e olhos claros. A camera foca no homem suspenso com as árvores na mata. Mulher com rosto triste e chorando e suspensa num homem na sombra de uma vidraçaria com braços abertos e homens de braços abertos.

Mulher molhada suspense o braço esquerdo depois o direito num cenário de chuva. Homem coberto de plástico olhando ao redor. Em seguida outra mulher com o lenço girando. Mulher com movimentos das mãos submersa em água e sua cabeça procura o ar. Outra mulher de vermelho joga um lençol no chão. Em paralelo, outra mulher no telefone.

Há uma cena de cachorros latindo aguardando na expectativa de alguém. Também, cachorros de vestido vermelho dança em todos os planos. Homem num restaurante cruzando as pernas com poucas roupas fumando. Em seguida, outro homem sentado na sala com imagem da figura de uma mulher seminua ao fundo.

Uma mulher com físico oriental dança na neve. Casal se diverte com espuma numa banheira, uma velha olha e fecha as cortinas. Outro casal formal com roupas estático. Homem acena com movimentos repetidos numa imagem embaçada. Outro homem olha uma imagem. Homem olha uma mulher fixamente. Homens andam de patins por um espaço na tela preto e branco. Sala ampla com vidraças e detalhe de movimentos de mãos.

Mulher caminha na neve com uma caixa. Em seguida, homem caminha na neve com asas de anjos. Em paralelo, uma mulher corre muito rápida na neve.

O documentário se inicia com uma sonoplastia ao fundo sobre a vida de marinheiro. Um grupo de homens se movimenta com uma mulher ao centro. A bailarina Pina Bausch entrevista uma bailarina que mostra uma calcinha preta. Outra mulher com roupa verde na cabeça de cima se aproxima. Em seguida, Pina Bausch retira o seu óculo numa cabeceira.

A câmera faz um *contra plouge* numa bailarina negra que dança com vestido rosa bebê. Pina Bausch olha os bailarinos enquanto fuma um cigarro e a câmera foca as costas da artista. Bausch se mistura com os bailarinos enquanto passa umas coordenadas. A câmera foca a bailarina de camisa preta e mostra o detalhe do seu masso de cigarro.

Pina Bausch entrevista uma mulher de camisola amarela e dois bailarinos se movimentam ao redor. A câmera foca acima uma mulher de vestido comprido verde e a mulher faz movimentos com as mãos

de forma retilínea. Os bailarinos se movimentam enquanto homens e mulheres confidenciam algo e mostram objetos.

A câmera retrata pessoas em movimento, a exemplo de uma pessoa que toca saxofone. Outro artista é focado tocando piano.

A câmera mostra outro foco do comboio de uma imagem subterrânea de Lisboa. Em seguida, mostra Pina Bausch refletindo sobre a vida e fumando com a sonoplastia de fado sobre um amor ao marinheiro. A câmera mostra uma mulher de vestido rosa em vários níveis e com variações de planos. A câmera mostra uma mulher ao microfone sussurrando e se joga numa fileira de homens que mantém mãos suspensas. Os casais dançam uma valsa e Pina Bausch reflete sobre a cena com uma luminária preta ao lado.

Considerações finais

O que chama a nossa atenção na atualidade, considerando o que foi produzido a partir da década de 1960, a performance já consegue ganhar espaço e inovação no palco com a união de dois campos de estudo, a exemplo, do teatro e a engenharia através do grupo *Open Score Nine Evenings Theater and Engineering*.

Houve uma crescente emancipação das velhas mídias, pintura e teatro, para as novas mídias, fotografia e cinema e a interseção da dança com o filme no qual fez surgir uma nova expressão de arte como a videodança através do vídeo e do computador.

Atualmente vimos um festival consolidado e anual em Lisboa de videodança de grande importância internacional no qual podemos acessar obras de relevância na área, interligando relações entre corpo, dança, performance e tecnologia.

A obra de Pina Bausch *Wuppertal* Lisboa de Fernando Lopes está sendo analisada em analogia com o espetáculo prático teatral desenvolvido na tese no qual partimos da metodologia de entrevistas dos atores e bailarinos.

Na obra o Lamento da Imperatriz de Pina Bausch percebemos um constante diálogo entre a sociedade do campo e a sociedade urbana. Abordamos na criação de uma videodança atual chamada *Donna* de André Rosa que está em processo de edição à transposição de argumento da linguagem do filme *Donna* de Monica Lins e com roteiro de Isabelle Rodrigues para a realização desta obra. Na obra da videodança tivemos que nos adaptar a novas formas de criar no contexto da pandemia. A obra retrata a vida de uma mulher em constante conflito sobre o que a sociedade espera dela e o que realmente ela deseja fazer.

Também, está sendo produzido um espetáculo de teatro virtual de Alisson Bernardes com o argumento do filme *Donna* com experimentações de brincadeiras

com a câmera para criar linguagens misturadas no intuito de quebrar a quarta parede nos quais atores falam para a câmera e para o público que está assistindo. No momento em que se quebra a quarta parede o personagem vai dá a opção de o público escolher o desfecho de sua história. O final da história sempre permanece o mesmo, independente do que o público escolher para o desfecho da história de um personagem no qual realmente pode mudar. O diretor acredita que esse trabalho que, também, se adaptou ao contexto da pandemia, será um trabalho diferenciado.

Notas Finais

¹ Acesso através do link: <https://danceinternational.org/evolving-story-dance-film-overview-new-forms-now/>

² Disponível através do link: <https://danceinternational.org/evolving-story-dance-film-overview-new-forms-now/>

³ Acesso no *Journal of screendance. Home*, Vol 5, 2015, Salzer. Coreógrafa da videodança mexicana. Acesso através do link <https://screendancejournal.org/article/view/4446/3841>

⁴ Rainer's, Y; Movie, H; Serra's; Lead, H. *Movements of Media. The International Journal of Screendance* 8, June, 2017. Acesso através do link file:///C:/Users/USER/Downloads/Movements_of_Media_in_Yvonne_Rainers_Hand_Movie_1%20(7).pdf

⁵ Acesso no site file:///C:/Users/USER/Downloads/Movements_of_Media_in_Yvonne_Rainers_Hand_Movie_1%20(6).pdf

⁶ *Movements of Media*. June 2017. The International Journal of Screendance.

⁷ Deleuze, Gilles. Na sua obra *Cinema 1 – Limagem-Mouvement*. Copyright c da tradução: Editora Brasiliense S. A. Tradução Stella Senra, 2017

⁸ Em sua obra *Movements of Media. June 2017. The International Journal of Screendance.*

⁹ Em sua obra *Film and Theatre. The Tulane Drama Review*, 1996. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

¹⁰ *Film and Theatre. The Tulane Drama Review*, 1996. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

¹¹ Deleuze, Gilles. Na sua obra *Cinema 1*. Copyright c da tradução: Editora Brasiliense S. A. Tradução Stella Senra, 2017

¹² Deleuze, Gilles. Na sua obra *Cinema 1*. Copyright c da tradução: Editora Brasiliense S. A. Tradução Stella Senra, 2017.

¹³ Burnett, Ron. *How Images Think*. Massachusetts Institute of Technology, 2004.

¹⁴ Weibel. P. *La condición postmedial*. *Revista Austral De Ciencias Sociales*, 2017. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

¹⁵ Disponível através do link <https://secure.grupulosofona.pt/ulht/moodle/mod/folder/view.php?id=195781>

¹⁶ *Remediation: understanding new media*. Cambridge: Th e MIT Press, 2000, 293 p. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

¹⁷ *The New Media Reader*, 2003, London. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

¹⁸ Acesso através do link Acesso através do link: <http://ellengallery.concordia.ca/piste-de-reflexion/9-evenings-reconsidered-art-theatre-and-engineering-1966/?lang=en>

¹⁹ *The New Media Reader*, 2003, London. Tradução da autora Isabelle Rodrigues.

²⁰ Na obra *Imagens e Movimento*, 2009-2010, São Paulo.

²¹ Em sua obra *Audiovisual, videodança e dança: conceitos e devoramentos*. 2011.In.: Anais da ANPAP, 2011. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/beatriz_cerbino.pdf

²² Rosiny, C *Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermídiaica*. In: *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. 2009. Rio de Janeiro.

²³ Acesso através do link https://secure.grupolusofona.pt/uht/moodle/pluginfile.php/543134/mod_resource/content/1/FMT_session4_Timeline-1960s_20190320.pdf

Referências bibliográficas

Agamben, G. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios* / tradutor: Vinicius Nicastro Honesko 1. Chapecó, SC: Argos, 2009.

Benjamin, W. *A obra de arte na época de sua possibilidade de reprodução técnica*. Edição Kindle, L&PM Editores, 1955.

Bertinotto, A. *Performing Imagination: The Aesthetics of Improvisation. Imagination et performativité Klesis*, 2013 – *Revue philosophique* – 28.

Burnett, Ron. *How Images Think*. Massachusetts Institute of Technology, 2004.

Caldas; Brum, L. *Dança e tecnologia* / curadores: Paulo Caldas e Leonel Brum; tradução Carla Branco [et al.]. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006

Cerbino, B; Mendonça, L. *Ensaaios contemporâneos de Videodança*. Dança em foco, Rio de Janeiro., 2011.

Deleuze, Gilles. *Cinema 1 – Límage-Mouvement*, 1983. Copyright c da tradução: Editora Brasiliense S. A. Tradução Stella Senra, 2018.

Englebart, D. "Augmenting the Human Intellect", in Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N. (eds.) (2003). *New Media Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1962.

E.A.T. "Nine Evenings", in Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N. (eds.) (2003). *New Media Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1965.

Franco, O. (2019). *Little Left to Tell. Catálogo da exposição*. Ed. Stolen Books, p. 1-114.

Haraway, D (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.* in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge, 1991, pp.149-181.

Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology*. In *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Garland Publishing, 1977. (pp3-35)

Kapp, E. *Elements of a philosophy of technology: on the evolutionary history of culture*. Edited by Jeffrey West Kirkwood and Leif Weatherby. Translated by Lauren Wolfe. University of Minnesota Press, 2018.

Weibel, P. (2017). *La condición postmedial*. *Revista Austral De Ciencias Sociales*, 2017. (10), 137-142.

Madison, James (*Film and theatre: Hybridization and the convergence of mediums*. Spring, 2016.

Miranda, J Corpo e imagem. Lisboa: Vega – Passagens, 2008.

Miranda, B. *Corpo e Imagem*. 1ª ED, editora Annablume, Portugal, 2011.

Monteiro, G. (2015) *Teatro e cinema: uma perspectiva histórica*. Revista Moringa. João Pessoa, V.6 N. 1 Jan-jun.

Vieira, J. *Imagens e Movimento* - Rumos dança- by Itaú Cultural Dança - Issuu, São Paulo, 2009-2010

Kapp, E. *Elements of a philosophy of technology: on the evolutionary history of culture*. University of Minnesota Press, 2018.

Oliveira, L; Vieira M; Rangel, L; Pinto, A; *Dança em múltiplos conceitos educacionais* / Marclio. Organizadores. – Salvador, 2020 /; ANDA– 324 p.: il. – (Coleção Quais danças estão por vir? Trânsitos, poéticas e políticas do corpo, 3).

Phelan, Peggy. (*Unmarked: the politics of performance*. First published by Routledge 11 New Fetter Lane, London,

1993. EC4P 4EE

Pimenta, Carlos. *Teatro e tecnologia*. Criação, produção, recepção- do deus ex machina ao teatro virtual – Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação. Lisboa, 2020.

Radway, J. A. (1987) *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Verso, London, pp. 10-15

Rainer's, Y; Movie, H; Serra's; Lead, H.(2017). *Movements of Media*. The International Journal of Screen Dance 8, June

Rodrigo, F. Poéticas entre o cinema e o teatro: reflexões sobre a presença e a atuação cênica a partir da obra de John Cassavetes, Brasília, sexta-feira 27 de março, 2015.

Rosiny, C. *Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária*. In: *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano, 2012.

Schulze, G. *Distributed choreography: a framework to support the design of computer-based artefacts for choreographers with special reference to Brazil*. Department of Dance Studies. School of Arts. University of Surrey. August., 2005.

Sontag, Susan. *Film and Theatre. The Tulane Drama Review*, Vol. 11, No. 1 (Autumn), pp. 24-37. Publishad by The Mit Press, 1996.

Tonezzi, J. Inovação e significação em Cena. Revista Brasileira de estudos da presença. ISSN 2237-2660. Porto Alegre, 2014 v.4, n.2, p. 333-350, maio/ago. Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/presenca> >

Vieira, J. *Imagens e Movimento* - Rumos dança. Organizadores Chistine Greiner, Cristina Santo e Sonia Sobral. by Itaú Cultural Dança - Issuu, São Paulo, 2009-2010.