UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Escola de Belas Artes

Programa de Pós-graduação em Artes

Luísa Cunha Machala

VIDEODANÇA: dos agenciamento à emergência

Belo Horizonte

2020

Luísa Cunha Machala

VIDEODANÇA: do agenciamento à emergência

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Artes.

Linha de pesquisa: Artes da Cena

Orientadora: Prof. Dra. Graziela de Andrade Côrrea

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2020

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

793.3
M149v
2020

Machala, Luísa, 1992-
Videodança [recurso eletrônico] : do agenciamento à emergência / Luísa Cunha Machala. – 2020.
1 recurso online.

Orientadora: Graziela Correa de Andrade.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Dança – Teses. 2. Videoarte – Teses. 3. Performance (Arte) – Teses. 4. Improvisação (Dança) – Teses. 5. Dança – Discursos, ensaios, conferências – Teses. I. Andrade, Graziela Corrêa de II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada por Luciana de Oliveira Matos Cunha – Bibliotecária – CRB-6/2725

PPG Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Escola de Belas Artes - UFMG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **LUISA CUNHA MACHALA** Número de Registro **2018672210.**

1Titulo:**"Videodança: dos agenciamentos à emergência"**

Profa. Dra. Graziela Correa de Andrade – Orientadora – EBA/UFMG

Profa. Dra.Carolina Natal Duarte – Titular – UFRJ

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 19 de fevereiro de 2020.

AGRADECIMENTOS

Olhando para trás me pergunto: por que a Dança? Essa resposta não me atravessa de forma linear, vem como palavras soltas, imagens, memórias cruzadas, cheiros e, principalmente, gera um movimento intenso, feito um redemoinho que faz girar tudo isso sem que faça sentido a ideia de início e fim. Cada vez mais reconheço que ver a dança permeada por tudo aquilo que normalmente é entendido como uma "não-dança" é o que me traz aqui e agora.

Agradeço imensamente aos meus pais por incentivarem e apoiarem, desde sempre, o traçado do meu caminho a partir do desejo. Agradeço pelo cuidado, proteção e por nos estimular, eu e meus irmãos, a construir nossas próprias vozes. Não há como não lembrar sem arrepiar os pêlos dos finais de semana preenchidos de muita música e movimento: os vinis, o violão, o trombone, o bolero, o forró. Essa energia pulsante da arte que sempre nos abraçou é, definitivamente, um presente que não tem preço.

Obrigada mãe pela mulher forte que você é, pelo exemplo diário ao enfrentar a vida com garra, mas com muita sensibilidade e afeto. Obrigada por nos incentivar a dizer sim e/ou não com porquês ou tentativas de porquês. Por nos fazer refletir sobre nós mesmos e sobre o mundo. Obrigada pai por toda dedicação à nossa família, por lutar pela nossa estabilidade em todos os níveis. Obrigada pelo carinho, admiração e respeito demonstrados de um jeito que é só seu.

Obrigada Gu pelos dias de muita cantoria e violão. Obrigada pela oportunidade de te ver criar em sons, palavras, cores e movimento. Por mesmo na distância ser uma forte referência para mim. Obrigada Jota pela irmandade, companheirismo, por poder dividir besteiras e coisas sérias da vida. Antes de tudo, por ser alguém que vive comigo a difícil escolha de ter a arte como profissão. Ao Gu e ao Jota, meus irmãos queridos, por me fazerem enxergar cada vez mais longe, por serem exemplo de dedicação em todas as escolhas que fazem. Ter vocês como parâmetro é um privilégio, principalmente por permearem a seriedade e o foco com momentos de leveza e descontração. Enfim, por me fazerem reconhecer que para se levar algo a sério é preciso não levar tão a sério assim, por mais que isso pareça contraditório.

Agradeço profundamente à Licenciatura em Dança da UFMG, curso que me acolheu e me fez refletir sobre o quanto a Dança é um conhecimento rico e amplo. Por me fazer perceber que teoria e prática se fundem em forma de corpo e movimento e que a Dança é, e não meramente representa ou é instrumento de algo. Agradeço pela oportunidade de ter participado do PLI, Programa de Licenciaturas Internacionais, financiado pela CAPES, com o qual pude realizar uma dupla formação em Estudo Gerais: artes e culturas comparadas pela Universidade

de Lisboa, em Lisboa, Portugal. Ao longo desses dois anos que vivenciei fora do Brasil, pude tecer ainda mais laços entre dança e vida.

Ao Hélio e a Raiane por estarem sempre comigo, por cada vez mais serem minhas âncoras, um dos meus pontos de referência no mundo. A amizade de vocês é indescritível. À Babi por toda sensibilidade e conexão, por ser prima e, antes de tudo, amiga e confidente. À Juju pelas graças e trocas sobre a vida, e por agora fazer parte da família. À Mari pela sinceridade, força e por toda inspiração que corre no seu mover. À Bela e Anna pelos bons ouvidos e carinho, principalmente nesses últimos tempos. À Babys por todo cuidado, disponibilidade e pela antiga amizade. Aos demais amigos por deixarem meus dias vivos e alegres. Nessa fase nebulosa que tenho enfrentado, vocês têm sido meu respiro.

À minha orientadora profa. Graziela Andrade por toda paciência, carinho e disponibilidade. Por me inspirar sempre com suas palavras, falas e movimentos sempre embebidos de Dança e Arte como um todo. Pelo olhar atencioso ao longo de todo processo de pesquisa e por incentivar as minhas escolhas.

Aos membros da banca por aceitarem contribuir com seus profundos conhecimentos no andamento desta pesquisa. Agradeço a disponibilidade e a leitura cuidadosa.

Agradeço à CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela concessão da bolsa de Mestrado ao longo do ano de 2019, o que permitiu minha dedicação a esse processo de tamanha e constante aprendizagem.

Por fim agradeço pela oportunidade em ver o mundo com os olhos da dança: seja nos palcos, nas palavras que escrevo, no asfalto e na terra que piso, nas escolhas e encontros que tenho. Essa dança, essa dança translúcida, pó, poeira, vento, ventania... sempre atravessada, porosa, cheia do que oferecer.

“Se você quiser eu danço com você
Meu nome é nuvem, pó, poeira, movimento
O meu nome é nuvem
Ventania, flor de vento
Eu danço com você o que você dançar”
(BORGES; BASTOS, 1981)

RESUMO

Esta pesquisa, de caráter bibliográfico, propõe-se a levantar teorias, identificar conceitos, propor discussões e refletir sobre a videodança enquanto emergência, contexto no qual é possível destacar o agenciamento entre corpo, técnica, espaço e tempo. Compreende-se, segundo a teoria dos sistemas complexos, a emergência se referindo a uma novidade, algo da ordem do imprevisível que surge de uma relação coletiva (MITCHELL, 2009; CARIANI, 2009). Por sua vez, a videodança é entendida por autores como SPANGHERO (2003), WOSNIAK (2006), TRINDADE (2009) e BRUM (2012), como algo que não se restringe a um registro documental, mas é em si uma novidade criativa gerada do encontro não hierárquico entre os elementos que a integram, quer sejam, corpo, técnica, espaço e tempo em agenciamento dinâmico. Como agentes, cada um desses elementos possui graus de autonomia e é a partir do modo como eles interagem que a videodança emerge. Para fundamentação teórica de tal discussão elegeu-se ainda Stiegler (2009), por considerar técnica e humano como coexistentes e entender que a primeira carrega consigo poéticas próprias, o que faz com que seja possível pensar processos criativos de forma mais horizontalizada, nos quais o humano passa a ser apenas um de seus componentes, quebrando-se lógicas antropocêntricas dessa relação. Já as questões do espaço e do tempo foram aqui perscrutadas através dos conceitos de coreopolítica (LEPECKI, 2012), heterotopia (FOCAULT, 1967) e espaço-trio (NATAL, 2012). A partir da pesquisa teórica realizada, foi possível perceber a importância das perspectivas coletivas e colaborativas para a criação da videodança como emergência, uma vez que esses tipos de processo repensam a questão da autonomia e tratam a obra como uma deriva das relações que a compõem. Além disso, percebeu-se que dependendo de como ocorre seu agenciamento, a videodança constrói espacialidades, corporalidades e temporalidades próprias. Ademais, ao reconhecermos a emergência relacionada ao imprevisível, a algo que rompe com monótonos modos de agir, consideramos a potência de se pensar o dissenso como um importante dispositivo criativo para que a videodança emerja como uma identidade própria e não mera transposição de obras coreográficas.

Palavras-chave: videodança; emergência; agenciamento.

ABSTRACT

The purpose of this bibliographical research is to identify theories and concepts, to propose discussions and rto eflect upon videodance as emergency. In this context, it is possible to highlight the agencying among body, technique, space and time. In accordance with complex system theory, emergency is defined as a novelty, something unpredictable that emerges from a collective relation (MITCHELL, 2009; CARIANI, 2009). Videodance, on the other hand, is understood by authors as SPANGHERO (2003), WOSNIAK (2006), TRINDADE (2009) e BRUM (2012) as something that is not restricted to a documentary record, but something that is in itself a creative novelty generated from the non-hierarchic encounter of the elements of which it is composed: body, technique, space, and time in dynamic agencying. As agents, each of these elements has different degrees of autonomy and it is from their different modes of interaction that videodance emerges. For the theoretical foundation of such a discussion, Stiegler (2009) was also selected because he considers technique and man as coexisting and understands the former to carry its own poetics, making it possible to analyze creative processes in a more horizontal way, in which the human part becomes just one of the components, breaking with certain anthropocentric logics of this relation. The issues of space and time were analyzed by the concepts of choreopolitics (LEPECKI, 2012), heterotopia (FOCAULT, 1967), and space-trio (NATAL, 2012). On the basis of the theoretical research, it was possible to notice the importance of the collective and collaborative perspectives to the creation of videodance as emergency, since these types of processes rethink the issue of autonomy and treat the work as a result of the relations of which it is composed. In addition, it was observed that depending on the agencying, videodance can build particular spatialities, corporealities and temporalities. Furthermore, when we recognize that emergency is related to unpredictability, to something that breaks with monotonic modes of action, we can consider the power of thinking about dissent as an important creative device for videodance to emerge as something of its own and not the mere transposition of choreographic work.

Keywords: videodance; emergency; agency.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Bolex 16mm.....23
FIGURA 2 - Maya Deren.....24
FIGURA 3 - *Meshes of the afternoon*……...25
FIGURA 4 - *A Study in Choreography for camera*……..26
FIGURA 5 - *Nine Variations on a dance theme*……...28
FIGURA 6 - Portapak Sony.....31
FIGURA 7 - Merce Cunningham.....35
FIGURA 8 - *Hand Movie*.....38
FIGURA 9 - Elaine Summers.....39
FIGURA 10 - M3X3.....42
FIGURA 11 - *FF* de Kerenina dos Santos.....46
FIGURA 12 - Sensações contrárias de Amadeu Alban.....46
FIGURA 13 - *Marahope 14/07* de Paulo Caldas e Alexandre Veras.....47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....11

2 VIDEODANÇA.....15
2.1 Câmeras portáteis e a dança na tela: para além do registro**.....16**
2.2 Transformações do espaço-tempo na videodança: dança e técnica em diálogo**.....21**
2.3 O registro da dança e os processos criativos híbridos: desdobramentos da imagem do corpo em movimento**.....25**
2.4 Videodança no Brasil: um breve e possível traçado histórico**.....35**

3 EMERGÊNCIA.....45
3.1 Sistemas complexos e emergência**.....46**
3.2 Processos criativos e autonomia: a emergência na perspectiva da Arte**.....49**

4 O SER-HUMANO COMO UM SER-TÉCNICO.....59

5. CORPO, TÉCNICA, POLÍTICA E ESPAÇO: ELEMENTOS DE UM AGENCIAMENTO.....65
5.1 A Coreopolítica pensada no contexto das mídias digitais**.....65**
5.2 Espaços outros: o conceito de heterotopia de Foucault**.....71**
5.3 O espaço-trio: tensionamentos para um novo estado da dança**.....75**

6 PALAVRAS FINAIS.....81

REFERÊNCIAS.....87

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é uma revisão bibliográfica que busca levantar teorias e conceitos, propondo discussões e reflexões a partir das quais se pretende compreender a videodança enquanto emergência (MITCHELL, 2009; CARIANI, 2009; PEARSON, 2011). O desejo por este tema de pesquisa surgiu em meados de 2016, quando comecei a me arriscar como *videomaker* e editora de videodanças. Sem ter feito cursos na área de audiovisual, esse era para mim o lugar do não-saber, do teste, do amadorismo, do experimental. Como artista da dança, vi nas possibilidades do vídeo potências coreográficas, incursões do corpo em movimento em outros espaços-tempos. Usando a câmera junto a meu corpo, sempre me senti como alguém que também dançava, por mais que a minha imagem não estivesse em cena. A noção de que mesmo por detrás da câmera e do computador eu ainda me percebia em estado de dança abriu minha curiosidade para pesquisar a videodança enquanto um novo modo de criação artística.

Neste caminho, ao iniciar os estudos sobre a história da formação da videodança, percebi a ainda escassa produção teórica do assunto, mesmo que a sua prática estivesse cada vez mais difundida devido às facilidades de acesso a materiais de vídeo, de edição e, inclusive, de plataformas de divulgação. Brum (2012) observa que no Brasil houve um aumento da pesquisa acadêmica sobre videodança a partir da década de 1990, mas que mesmo assim há até o presente momento uma grande disparidade em relação a sua prática. Como veremos, de maneira geral, pesquisadores constroem o traçado da formação da videodança a partir da história do cinema e reconhecem que ela vem sendo esboçada desde a primeira metade do século XX.

Observei também que a definição de videodança não é consensual, nem mesmo em sua nomenclatura, que possui muitas variações: videodança, vídeo-dança, dança para a tela, dança na tela, cinedança, dancine, entre outras. Apesar disso, percebi ao longo da pesquisa uma característica que tem perpassado às questões da videodança: o fato dela não ser apenas um registro documental, isto é, uma espécie de transposição da dança que vemos nos palcos para a tela. A videodança seria a própria obra artística, algo que emerge do encontro entre os conhecimentos específicos das áreas da dança e do vídeo. Diante desse fato, questionei: afinal, o que a faz ultrapassar os limites de apenas ser um vídeo de dança e passar a carregar um nome próprio?

Ao longo do meu primeiro ano na pós-graduação da Escola de Belas Artes da UFMG pude entrar em contato com assuntos e conceitos que foram cruciais para o redirecionamento do meu projeto de pesquisa. Assim, tive contato com o conceito de emergência da teoria dos

Sistemas Complexos que, em linhas gerais, diz uma novidade, uma reação impossível ou difícil de prever que ocorre em sistemas auto-organizados (MITCHELL, 2009; CARIAN, 2009).

As perguntas persistiam: ora, se a videodança é tida como um conhecimento específico que se cria a partir da relação não hierárquica entre vídeo e dança, podemos compreendê-la, então, como uma emergência? Isso significaria percebê-la como ocorrência de uma relação sistêmica: mas que sistema é esse? Visto que a videodança também é concebida como potência para outras experiências e poéticas do corpo no espaço-tempo em razão da mediação tecnológica, sugiro para essa pesquisa a compreensão de que a videodança se cria a partir do agenciamento entre corpo, técnica, espaço e tempo - sendo o movimento uma transversalidade dessa relação. A ideia de agência enfatiza que essa relação se dá de maneira mútua, a partir de exercícios de autonomia entre seus componentes, como acontece em sistemas que geram emergências.

No primeiro capítulo desta pesquisa foi feita uma revisão bibliográfica sobre o traçado histórico que vem sendo construído sobre a videodança desde a primeira metade do século XX. A partir de teóricos como Brum (2012 e 2016), Costa (2012), Caldas (2012) e Santana (2002 e 2012), foi possível discorrer e refletir sobre questões que perpassam a dificuldade de definição do campo, as modulações do corpo em movimento no espaço-tempo a partir da mediação tecnológica e a compreensão da videodança enquanto uma produção híbrida que envolve a interação entre bailarinos, *videomakers*, editores, dispositivos técnicos e demais integrantes. Foi também realizado um breve e possível traçado histórico da formação da videodança no Brasil. Já que este é um assunto ainda pouco pesquisado, considera-se a importância de voltarmos os olhos para as especificidades presentes em nosso país, que certamente traz consigo diferenças em relação às produções teóricas e práticas desenvolvidas em outros lugares do mundo. Por fim, refleti sobre a videodança como um conceito aberto, fluido e em constante transformação (MUÑOZ, 2016; BRUM, 2012; COSTA, 2012).

Tendo como base a proposta de Mitchell (2009), no capítulo 2 é explicado o funcionamento de um Sistema Complexo e a definição de emergência nesse contexto. Em seguida, a discussão de emergência é ampliada para o campo da arte, por meio de Cariani (2009), Pearson (2011) e Morin (2011). A partir desses autores foi possível evidenciar as diferenças entre emergência criativa e emergência combinatória, identificar o conceito de emergência epistemológica, compreender as noções de autonomia e *selfawareness* e refletir sobre como o conceito de emergência pode ser considerado uma potência criativa em processos que envolvem arte e tecnologia. Além disso, viu-se que, ao conferirmos autonomia às técnicas envolvidas em um processo criativo, a figura do artista é descentralizada, passando a ser

encarada como mais um dos elementos da obra. Nesse cenário, a técnica deixa de ser mero objeto e passa a ser agente, isto é, a técnica também interfere na criação. Nesse jogo entre corpo e técnica, a obra pode ser entendida como uma emergência dessa interação. Percebendo que os conceitos e discussões possuem a autonomia e a interação como transversalidades, refletimos sobre os processos criativos colaborativos e coletivos como interessantes estratégias para geração de emergências, já que possuem como um de seus princípios a horizontalização das relações. Vimos também o conceito de redes de criação de Salles (2006), que aproxima a ideia de processo criativo com a teoria dos Sistemas Complexos ao dizer que se trata de um campo relacional que possui a dinamicidade como uma de suas características.

No terceiro capítulo desta pesquisa me propus a pensar as relações entre ser-humano e técnica a partir de Stiegler (2009). O autor compreende que técnica e humano são coexistentes, o que cria rupturas com as recorrentes visões antropocêntricas e hierárquicas sobre esse assunto. Além disso, Stiegler, pautado no conceito de transdução de Gilbert Simondon, considera que a técnica é uma externalização da memória do humano e diz que nesse processo de liberação de memória, aquilo que a técnica retorna da inscrição humana não é mera representação: a técnica apresenta um diferir. A partir disso, foi possível refletir sobre a técnica como possuidora de poéticas próprias, algo que faz o humano repensar sua própria existência. Movidos por essas ideias, refletimos sobre a agência entre corpo e técnica na videodança, pensando-a como uma transdução de uma experiência relacional.

Já no capítulo 4, perpassamos pelos conceitos de coreopolítica (LEPECKI, 2012), heterotopia (FOUCAULT, 1967) e espaço-trio (NATAL, 2012) para pensarmos a relação de agenciamento entre corpo, técnica, espaço e política. Segundo Lepecki a dança é uma coreopolítica, isto é, um agenciamento entre corpo, movimento e lugar. O autor traça sua discussão refletindo sobre o controle dos movimentos dos corpos no espaço urbano. Ao pensar a arquitetura e o policiamento, Lepecki diz que estamos sendo constantemente coreografados pelo espaço e que a dança enquanto coreopolítica pode criar o dissenso, ou seja, contrapor o *modus operandi* a que estamos sujeitos na sociedade. A partir disso, nos propusemos a pensar as mídias digitais como mais um agenciamento da dança na contemporaneidade, algo que, apesar de certa invisibilidade, também tem delineado e controlado nossas ações. Com o conceito de espaço-trio de Natal (2012), que se refere à interação entre o espaço físico-geográfico, o espaço da tela-imagem e o espaço do corpo, foi possível compreender que a dança na imagem em movimento somente cria uma identidade própria quando esses elementos se agenciam. Baseada no conceito de heterotopia de Foucault (1967), Natal diz que quando esses três espaços deixam de ser meros objetos e se inter-relacionam, criam-se espaços outros. Por

último, no capítulo 5, foram retomadas as ideias principais da pesquisa, criando conexões e reflexões para se entender a videodança enquanto uma emergência em que se destaca o agenciamento entre corpo, técnica, espaço e tempo. Durante todo o trabalho são destacadas as ideias de autonomia, processos criativos colaborativos e coletivos e o dissenso como possíveis dispositivos para que a videodança seja uma emergência e não mera transposição de obras coreográficas.

2 VIDEODANÇA

As aproximações entre dança e vídeo durante o século XX e XXI têm gerado diferentes possibilidades de criação artística. Pesquisadores se debruçam em um possível traçado histórico dessa relação, sobre suas especificidades, poéticas próprias e problemáticas. Nesse amplo espectro da dança e do vídeo, Brum (2012, p.76-77) identifica que a partir dos anos 1970 surge uma maneira particular de integração entre essas duas áreas - esboçada desde 1940: a videodança.

Com nomenclatura e grafia não consensual[1], podendo ser reconhecida como vídeo-dança, vídeo dança, videodança, dança para a tela, dança na tela, cinedança, dancine - entre outras possíveis nomeações encontradas na literatura -, esse modo de se fazer dança cresce expressivamente nas últimas décadas, embora ainda haja pouca produção teórica sobre o assunto (BRUM, 2012). Atribui-se este crescimento ao avanço tecnológico e ao acesso cada vez maior a aparelhos de vídeo e softwares para edição, além de plataformas para divulgação desses materiais, como o *youtube* e o *vimeo*, o que faz ser inevitável a dinamicidade e alcance da produção da videodança. Podendo ser realizada de maneira experimental e, portanto, barata, essa é uma forma de criação acessível. Com os celulares ou qualquer outro dispositivo de vídeo nas mãos, basta o interesse de explorar essa área híbrida. Rompe-se com as burocracias e grandes gastos financeiros para apresentação em palcos italianos, além do aumento da potência do alcance da obra quando posta a navegar nas redes.

Brum (2012, p.76 - 77) versa que a partir da década de 1970 há um crescimento na produção de videodança principalmente nos Estudos Unidos e que, desde então, diversos festivais têm sido criados para sua circulação. Em 1975 foi publicado o texto *Videodance* de Jeffrey Bush e Peter Z. Grossman, que se tornou uma obra de referência e levanta questões até hoje discutidas (BRUM, 2012), como em relação à identificação da videodança como um gênero independente híbrido (ROSENBERG, 2012, p.6). Já no Brasil,

> [...] os primeiros textos que problematizam o tema começaram a ser publicados a partir do final da década de 1990; e no que se refere à formação de artistas neste campo, são recentes os primeiros cursos de dança que incluem disciplinas específicas da área. Trata-se de uma cena que emerge da aproximação de artistas do audiovisual e da dança que, juntos, encontram no vídeo um manancial repleto de novos recursos para realizar suas ideias. Uma demanda que vem redimensionando de modo intenso o contexto de

[1] Para esta dissertação opta-se pelo uso do termo videodança por acreditar que essa grafia, quando não separada por hífen, sugere uma relação não dicotômica entre os conhecimentos. A videodança não seria nem vídeo, nem dança, mas aquilo que surte do encontro de ambos. Para além disso, escolhe-se a nomenclatura associada ao vídeo e não ao cinema, por compreender que esse é um modo de fazer que não está somente restrito à cinematografia. O vídeo, dessa forma, consegue abarcar de maneira mais plural as possibilidades criativas desse campo híbrido.

> produção e circulação de obras, mas que infelizmente não está sendo acompanhada pela produção teórica (BRUM, 2012, p.76-77).

A ainda escassa produção teórica relatada por Brum foi logo percebida no processo de pesquisa desta dissertação. Com dificuldade encontram-se livros, dissertações e teses que discorram sobre o gênero. Artigos são mais frequentemente encontrados, muitos deles gerados por incentivo do Dança em Foco, importante festival internacional de vídeo e dança do Brasil, que desde 2003, além das mostras de videodanças nacionais e internacionais, promove oficinas e cursos formativos na área, palestras, debates e publicação de livros. O Festival é de grande valor para o fortalecimento da produção acadêmica e artística do tema no país.

Das referências bibliográficas pesquisadas, notaram-se algumas questões recorrentes na discussão sobre videodança, a saber: a construção de um traçado histórico a partir do cinema, a dificuldade de definição do termo e a modulação do espaço e do tempo a partir dos recursos tecnológicos associados. De maneira geral, vê-se um exercício de compreensão desse recente fenômeno que cresce e se transforma diariamente, reconfigurando as lógicas da dança ao trazer outras potencialidades do corpo em movimento no espaço-tempo. Autores discutem sobre a videodança enquanto uma produção híbrida, onde bailarino, *videomaker*, editor e técnica estão em estado de troca, sendo que a partir desse encontro dá-se o nascimento da obra. Ao longo desse capítulo, veremos como essas questões são trazidas e pensadas por estudiosos do tema. A partir de artistas e obras consideradas importantes para a formação da videodança, será possível perceber como a área tem se delineado.

2.1 Câmeras portáteis e a dança na tela: Para além do registro

Dentre as possibilidades de traçados históricos do desenvolvimento da videodança, considera-se aqui a criação de câmeras filmadoras portáteis de baixo custo na primeira metade do século XX como um importante detonador do seu fenômeno. A Bolex 16mm (Figura 1), criada em 1935, é um exemplo de câmera do gênero que influenciou o modo de se pensar o vídeo na época (BRUM, 2012). Com o maior acesso a esse novo recurso técnico que permitia, devido o seu peso reduzido, a realização de movimentos da câmera junto ao corpo, artistas passaram a explorar de maneira caseira esse recurso, gerando novas estéticas. Sem as amarras de um tripé ou de alguma estrutura que deixasse a câmera fixa, foi possível explorá-la em movimento, em um íntimo diálogo entre a câmera e o corpo do *videomaker*.

Figura 1: Bolex 16mm

Fonte: Harrington School (2015)

Maya Deren (1917-1961) é um grande exemplo da ruptura estética do cinema que emergiu na época. Considerada precursora do cinema experimental e da videodança, antes mesmo deste nome ser consensualmente utilizado, a bailarina e cineasta desenvolveu filmes em que o corpo era foco. A artista iniciou sua pesquisa em 1941 quando, então casada com o fotógrafo Alexander Hammid, comprou a câmera filmadora portátil Bolex 16mm e gravou seu primeiro filme: *Meshes of the afternoon* (DEREN, 2013), que em 1947 venceu o *Grand Prix International for 16mm Film* no Festival de Cannes - categoria de filmes experimentais (SPANGHERO, 2003, p.34). “Era a primeira vez que uma cineasta mulher e uma produção cinematográfica originária dos Estados Unidos ganhavam o prestigiado prêmio” (SPANGHERO, 2003, p.34).

Figura 2: Maya Deren

Fonte: Gartenberg Media (2018)

Em *Meshes of the afternoon*, o movimento dançado não foi o centro da exploração da artista, como acontece mais para frente em outros trabalhos. Entretanto, nota-se a presença do corpo e do movimento como fundamentais para construção poética da obra. Explorando sombras, variações do tempo da ação do corpo, repetições de movimentos e descontinuidades espaço-temporais, o corpo parece se fundir aos ambientes. Filmada por seu marido, Deren atuou como a personagem central e como codiretora da obra. Segundo Vieira, o filme surpreende pelo:

> [...] contínuo abalo que propõe em nossos sentidos normais de causalidade espaço-temporal, quer pelo fluxo narrativo que constrói diversos enigmas a partir de uma iconografia de objetos relacionáveis (flor, chave, espelho, faca), quer, ainda e principalmente, pela experiência radical que envolve o espectador, em uma proposta que tematiza, no próprio processo cinematográfico de filmagem (registro) e posterior montagem (estabelecimento de relações entre diferentes planos), as tensões entre exterioridade e interioridade que caracterizam a arte em geral e o cinema em particular (VIEIRA, 2012, p. 16-17).

Figura 3: *Meshes of the afternoon*

Fonte: Gartenberg Media (2018)

Apesar do desenvolvimento da captação de áudio no cinema na primeira metade do século XX, Maya Deren persistiu na estética do filme mudo, afastando-se da textualidade e investindo nas poéticas do corpo e do gesto. Spanghero (2003) salienta a importância da artista e delineia a diferença das suas proposições criativas ao relacionar dança e cinema:

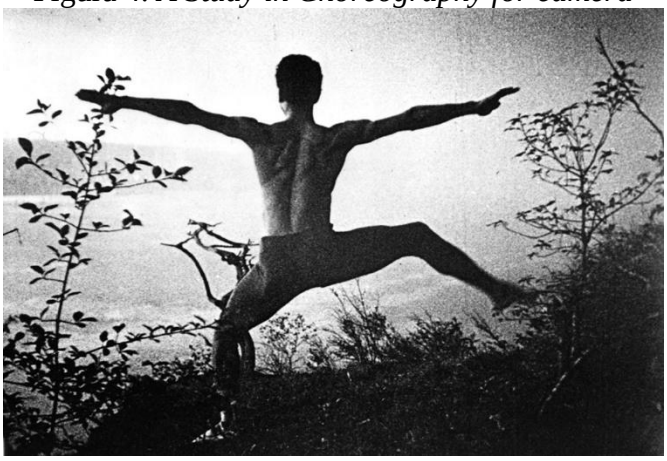
> Maya Deren, nascida Eleanora Derenkovskaya em 1917, em Kiev, Ucrânia, é considerada pioneira na interação da dança com o cinema. Mais do que isso, a obra desta artista é uma referência fundamental para todos os interessados na sétima arte. Embora existam filmes de dança mais antigos, Maya Deren marca uma diferença radical ao propor uma interface entre as duas linguagens que escapasse da simples documentação e do entretenimento. Hábil no tratamento da iluminação, alternando perspectivas de espaço e tempo, criando ilusão e explorando técnicas de edição, a artista é tida hoje como uma das mais importantes cineastas da história do cinema da América do Norte, continente para o qual ela imigrou em 1922 (SPANGHERO, 2003, p. 34).

O que se nota é que Maya Deren buscava uma estética própria para a dança na tela, divergindo daquelas que até então vinham sendo construídas que, em sua maioria, realizavam uma transposição da dança que ocorria nos palcos para o vídeo, mantendo sua relação frontal e buscando enquadrar todo o corpo do bailarino (BRUM, 2012; VIEIRA, 2012 e NATAL, 2012). Em outras palavras, é como se a câmera representasse a perspectiva de um espectador sentado em uma plateia. Com o uso da câmera em movimento e outros recursos para edição da imagem, Deren desenvolveu uma dança que somente seria possível de acontecer nas telas. Dessa forma, destaca-se uma provável característica que distinguiria a videodança: o fato de não ser apenas um registro de dança com caráter documental, mas um processo criativo que pensa a dança dentro das especificidades desse híbrido contexto. A partir desse entendimento, é possível dizer que a videodança não seria o registro da obra, mas a própria obra artística.

Em *A Study in Choreography for Camera* (DEREN, 2010), exemplificado pela figura 4 e lançado em 1945, Deren explora a dinamicidade do espaço em uma coreografia. Para a artista, de acordo com Brum (2012), nesta obra a câmera não atua meramente como um olhar do

observador, mas como mais uma potência criativa para sua construção. Com o uso da edição, o bailarino em movimento é capaz de transitar por diferentes lugares, o que constrói uma ambiência onírica no vídeo.

Figura 4: *A Study in Choreography for camera*



Fonte: Arcevo de Maya Deren, 1954

Brum diz que, em *A Study in Choreography for camera*:

> Ao incorporar à coreografia um recurso específico da linguagem do audiovisual – continuidade de movimento com descontinuidade espacial – a cineasta cria uma sequência até então inédita no cinema, uma dança tão relacionada com a câmera e com a edição que não poderia ser realizada em qualquer outro lugar a não ser naquele filme em particular (BRUM, 2012, p. 92).

Para Rosiny (2012, p. 126), *A Study in Choreography for Camera* pode ser considerada "[…] como um marco da gênese da videodança" justamente por seu modo inovador de trabalhar o espaço-tempo. A autora descreve:

> A edição de elementos de espaço e tempo em longas tomadas é característica nos filmes mudos de Deren. Em parte, eram filmados ao contrário, produzindo uma série artificial de imagens em que frequentemente se perde a referência cinestésica para a gravidade, de modo que as imagens transmitem um efeito de suspensão (ROSINY, 2012, p. 126-127).

A dupla exposição foi outro recurso de edição bastante explorado por Maya Deren que, segundo Spanghero (2003), altera noções de temporalidade e configura o processo de edição como um exercício de composição,

> [...] o que supostamente transformaria os *filmmakers* em verdadeiros coreógrafos. Como se ao editar um filme o cineasta tivesse montando uma coreografia das imagens,

> trabalhando com o tempo e o espaço, assim como fazem os orquestradores do corpo (SPANGHERO, 2003, p. 34-35).

As manipulações do corpo no espaço-tempo possibilitadas pela mediação tecnológica fazem emergir outra forma de dança, uma estética híbrida que amplia as possibilidades cênicas. Para essa emergência, muitos teóricos salientam a importância de uma relação interdependente entre vídeo e dança, como foi possível notar nas citações acima. Essa relação implica que uma área não se torne objeto da outra. O corpo-câmera, o corpo-performer e o corpo-editor são parte do processo criativo dessa nova dança. Para Spanghero (2003), Deren recria o corpo na tela, o que inspira outros cineastas e artistas da dança a se debruçarem nessa pesquisa nos anos seguintes, como será visto ao longo do capítulo.

2.2 Transformações do espaço-tempo na videodança: dança e técnica em diálogo

Quando a dança e o audiovisual se cruzam, outras camadas das relações do corpo em movimento no espaço-tempo são mobilizadas. Apesar da perda da tridimensionalidade, com os recursos videográficos se ganha a possibilidade de estabelecer diferentes relações de continuidade e descontinuidade espaço-temporais, gerando uma lógica própria da dança nesse contexto.

A dança cênica "[...] tem na continuidade a base de sua constituição espaço-temporal" (COSTA, 2012, p. 204), já na videodança, outra possibilidade cênica dessa arte, a continuidade se rompe de diversas formas. Segundo Costa:

> Na linguagem audiovisual, podemos experimentar diversas relações entre espaço e tempo. Saltos no espaço com continuidade temporal, saltos no tempo com continuidade espacial, um "mesmo" movimento acontecendo a cada momento num espaço descontínuo. Todas essas variações criam uma experiência profundamente descontínua da representação do espaço-tempo. A percepção dessa descontinuidade muitas vezes é suavizada pelo uso de uma série de procedimentos de linguagem e pela experiência do próprio espectador, mergulhado numa duração concreta que restitui toda a descontinuidade vivida no filme à continuidade da experiência de assistir ao próprio filme (COSTA, 2012, p. 206-207).

Como exemplo das possibilidades de modulação espaço-temporal temos a obra *Nine Variations on a dance theme* (HARRIS, 2010). Filmado por Hilary Harris (1929-1999), documentarista americano, é considerada uma grande influência para a formação da videodança. A obra conta com a participação da bailarina Bettie De Jong e foi gravada com uma câmera portátil. Com duração de 12 minutos, o vídeo registra uma pequena coreografia

que é repetida pela bailarina por nove vezes. A cada vez que ela reinicia a sequência coreográfica, uma nova perspectiva da câmera em relação ao seu corpo é explorada. Cada vez mais a câmera se aproxima do corpo de De Jong, fazendo uma mesma coreografia ser apresentada de forma múltipla.

Figura 5: *Nine Variations on a dance theme*

Fonte: Harris (2010)

Segundo Rosenberg (2012, p. 319), "Hilary Harris realizou a filmagem *Nine variations* em mais ou menos 25 sessões de cerca de duas ou três horas cada, durante um ano". Apesar da continuidade do tempo construída na videodança, como se estivéssemos acompanhando durante 12 minutos ininterruptos um corpo se mover, trata-se da composição de fragmentos de vídeos realizados em momentos distintos, mas em um mesmo local. Rosenberg analisa que:

> O corpo que vemos não é o de Ms. De Jong, num dia em particular de 1967, mas um construído durante aquele ano e que estava em processo de se tornar o que era, enquanto ocorria sua tradução em filme. Assim, a ação de tornar-se, envelhecer e amadurecer está toda registrada em *Nine variations*, embora o que se vê, em última análise, seja uma versão lírica, cinética, e altamente editada de um corpo dançando. Um corpo impossível, se preferir (ROSENBERG, 2012, p .319).

A partir da análise de Rosenberg, pode-se ler que presente, passado e futuro se cruzam permeados pelo movimento de um corpo impossível, ou seria, talvez, um corpo que se faz possível nesse ambiente? Os desdobramentos do corpo no espaço e tempo criados na videodança provocam reflexões sobre o seu conceito e sobre as percepções de espaço, tempo e da própria dança nessa outra configuração.

Sobre os desdobramentos que a relação corpo-câmera provoca na percepção do espaço-tempo em *Nine Variations*, Brum diz que:

> Há uma variação de ângulos e movimentos de câmera em cada uma das sequências, porém seguindo a continuidade do tempo, quebrando apenas na última variação. Os movimentos de câmera se tornam mais dinâmicos e se aproximam pouco a pouco da bailarina a cada variação, criando um ambiente de intimidade e de fluxo cinestésico entre a câmera e a intérprete, simulando um duo (BRUM, 2012, p. 93).

Como já visto, as câmeras portáteis possibilitaram maior mobilidade ao estarem relacionadas diretamente com o corpo do videomaker. Esse corpo-câmera, capaz de permear a *kinesfera*[2] da bailarina, gera diferentes percepções do espaço e do tempo. Tratando-se de uma mesma sequência coreográfica que é repetida por nove vezes, fica ainda mais evidente o quanto essa interação promove transformações na cena. Analisando as interferências da câmera nas criações de videodança, Rosiny diz que:

> Na videodança, a câmera está se tornando elemento importante do movimento. Pode intensifica-lo ou anulá-lo, variá-lo e torná-lo estranho em sua tridimensionalidade. A câmera pode observar a distância ou dançar ela própria, produzindo desse modo uma relação cinestésica (ROSINY, 2012, p. 137).

Caldas cita a obra *Nine Variations on a dance theme* como um grande exemplo para se pensar que:

> **Para além do que se passa diante da câmera**, importa, então, sublinhar o quanto uma dimensão coreográfica poderia ou deveria ser reconhecida nos procedimentos da câmera e/ou da edição: talvez aí, sobretudo, se dê a passagem que, efetivamente, faça surgir na dramaturgia das imagens um efeito dança. Pois aí, na cinedança ou na videodança, vemos problematizadas as diversas dimensões coreográficas possíveis: a do corpo filmado, da câmera que filma, da edição que compõe (CALDAS, 2012, p. 251, grifo nosso).

Ao dizer que a composição coreográfica na videodança está "para além do que se passa diante da câmera", Caldas valoriza o pensamento da videodança enquanto processo. Além disso, o autor evidencia que a dança não está somente no corpo do bailarino, mas em todo processo de criação da videodança. Bailarino, videomaker, câmera, editor e interface de edição dançam em composição. Pode-se pensar, portanto, que a videodança cria elementos próprios

[2] Termo cunhado por Rudolf Von Laban, teórico da dança criador da *Labanotation*. Segundo Rengel: "Cinesfera é a esfera dentro da qual acontece o movimento. Também é denominada de kinesfera. É a esfera em volta do corpo do agente na qual e com a qual ele se move. O centro da cinesfera é o centro do corpo do agente, e/ou o corpo é a locação central de cinesfera" (RENGEL, 2003, p. 32).

de composição coreográfica, uma vez que outras possibilidades cênicas de exploração do tempo e espaço são criadas a partir da relação entre corpo e técnica. Nesse sentido, vê-se como extremamente importante considerá-los de forma interdependente. É a partir da potencialidade de cada um, e principalmente de seu encontro, que um novo modo de se perceber corpo, imagem e movimento se constrói.

No momento em que a videodança é gravada, os corpos do bailarino e do videomaker são mediados pela câmera, que registra de forma bidimensional tal experiência: cria-se um novo espaço, o espaço da tela. Aquilo que é gravado pela câmera pode ser visto como o encontro da relação entre corpo e técnica. Nesse estágio inicial constrói-se uma primeira dimensão dos corpos em movimento no espaço-tempo. Com os processos de edição novas camadas são estabelecidas, construindo uma dança que tem corpo, espaço e tempo próprios. Com os materiais de vídeo, na edição se costuram essas imagens, gerando cruzamentos de tempos e espaços distintos, podendo transmitir entendimentos de continuidade ou descontinuidade. Para Rosenberg:

> Na construção de uma *screendance*, a linearidade tradicional do processo coreográfico é aberta e exposta a um tipo muito particular de escrutínio. A composição pode vir em bits isolados; as transições cinestésicas podem se tornar virtuais ou inexistentes, programadas para serem inseridas posteriormente no processo de edição. Movimentos e gestos, liberados dos limites físicos de peso, tempo e espaço, são arquivados digitalmente para serem recuperados e reconstruídos posteriormente. A dança torna-se assim maleável, fluida e disponível como uma espécie de texto digital (ROSENBERG, 2012, p.2, tradução nossa)[3].

Ceriani diz sobre o processo de edição na videodança para construção de linearidade ou não linearidade narrativa:

> As instâncias de vinculação entre corpo em movimento, captura e edição geram um espaço de conceitos narrativos na dança ou no movimento filmado. As ferramentas tecnológicas que se aplicam aos programas de edição dão acesso à intervenção temporal da continuidade dos movimentos do corpo ao abrir as possibilidades de representação linear ou não linear (CERIANI, 2012. p. 298).

Todo esse jogo da dança em um espaço-tempo fluido e modulável se dá a partir das relações entre corpo e técnica. É a partir dessa troca que se faz possível criar outros modos de ver o corpo, a dança, o mundo. Neste sentido, a câmera e os *softwares* de edição não são meros

[3] "In the construction of a screendance, the traditional linearity of choreographic process is flayed open and exposed to a very particular kind of scrutiny. Composition may come in isolated bits; kinesthetic transitions may become virtual or nonexistent, slated to be inserted later in the editing process. Movements and gestures, released from the physical boundaries of weight, time, and space, are digitally archived to be retrieved and reconstructed at a later date. The dance/dancing thus becomes malleable, fluid, and available as a kind of digital text."

instrumentos do processo criativo. A partir de um olhar não antropocêntrico, não hierárquico entre o humano e a técnica (assunto melhor abordado no capítulo 3), percebe-se a importância de considerar que os dispositivos técnicos possuem poéticas próprias. A câmera e os recursos de edição não são meros coadjuvantes, são parte ativa e essencial para a constituição da videodança. É a partir da relação corpo-câmera, por exemplo, que é possível construir movimentos, enquadramentos, proximidades e afastamentos. É a partir da edição que é possível ralentar, acelerar, reverter, destorcer, fragmentar, recortar, tonalizar, descolorir, entre tantas outras possibilidades. É a partir da potencialidade da técnica relacionada aos corpos que a videodança é construída como uma obra que se difere de um registro documental, pois cria uma dança, um corpo e espaço-tempo próprios.

2.3 O registro da dança e os processos criativos híbridos: desdobramentos da imagem do corpo em movimento

A partir da década de 1970 intensifica-se a produção de videodanças e uma das explicações possíveis para esse fenômeno seria a criação da *Portapak* (Figura 6), equipamento portátil de vídeo elaborado pela Sony e lançado em 1965. Segundo Brum (2012), o equipamento trouxe maiores facilidades para a filmagem e edição, e, pelo seu baixo custo, propiciou sua vasta exploração no campo da dança.

Figura 6: Portapak Sony

Fonte: Art Office (2019)

Bastante utilizada como uma forma de documentar trabalhos artísticos, a *Portapak* foi também meio para exploração criativa. Sobre o maior acesso a equipamentos de vídeo e o registro de dança, Trindade pontua que:

> Com a criação de equipamentos de registro e reprodução de imagens cinéticas - primeiro o cinema e, depois, a televisão e o vídeo -, surgiu a documentação visual das montagens. A gravação em películas e, mais tarde, em memória digital – ajudou a dança a superar a falta de registros capazes de reproduzir obras do passado. Entretanto, grande parte dessas primeiras gravações restringe-se a documentar a atividade coreográfica, sem inserir as novas tecnologias no processo artístico. É dança filmada (TRINDADE, 2009, p. 35).

É interessante observar que o recurso videográfico para registro e documentação da dança tem grande valor significativo na construção da memória dessa área. A dança sempre enfrentou dificuldades em ser documentada, diferentemente da música que possui uma notação específica - as partituras musicais - e o teatro que usa a dramaturgia, quando tem seu foco na textualidade. Algumas notações específicas para a dança foram desenvolvidas ao longo dos anos, como é o caso da *Labanotation*, criada pelo húngaro Rudolf Von Laban no início do século XX na Alemanha. Apesar das grandes contribuições dessas notações para o estudo da dança, esses são métodos pouco viáveis para aplicação diária e massiva.

Com o desenvolvimento técnico e o maior acesso a equipamentos de vídeo, esse passou a ser um recurso indispensável para as companhias de dança, como afirma Rosiny (2012, p. 134). A autora descreve as facilidades que os registros trouxeram para o dia-a-dia da dança:

> Registros de ensaios servem como controle visual da qualidade dos movimentos, ou como ferramenta para encontrar ideias se, por exemplo, as improvisações e os próprios ensaios são gravados. Registros de espetáculos tornam mais fácil repetir coreografias de um elenco novo. Os registros em vídeo substituem descrições, material fotográfico e sistemas de notação. Na área de marketing, produtores exigem registros como apoio visual aos projetos. Hoje, a arte da dança é a que dispõe de mais documentação visual. O mercado exige das companhias nova visibilidade e cooperação com peritos. Essa disposição seria um estímulo para o desenvolvimento da videodança (ROSINY, 2012, p. 134).

O vídeo contribuiu para a documentação daquilo que seria fundamental para a dança: o corpo em movimento. Tida por muitos teóricos como arte da presença, a efemeridade e materialidade da dança foram reconfiguradas e postas à reflexão a partir dos novos recursos técnicos. O corpo em movimento ganhou novas dimensões, passou a ocupar outros espaços-tempos, a ter outras qualidades de presença e outras poéticas.

Nesse *boom* da pesquisa entre dança e vídeo a partir da década de 1970, destaca-se aqui os processos desenvolvidos por Merce Cunningham (1919-2009). O bailarino e coreógrafo norte-americano apostava em uma proposta híbrida em que a dança interagisse com outras áreas de conhecimento sem que para isso ela se tornasse mero instrumento. Garantindo a independência da dança, esse artista estabeleceu trocas com a música, as artes visuais, a física,

a matemática e, claro, o vídeo e outras tecnologias emergentes. Sobre essa fusão da arte com outras áreas, Santana destaca que a partir da segunda metade do século passado

> A arte passa a se manifestar num limiar tênue entre campos da ciência, da tecnologia e do fazer artístico, colocando o corpo como objeto principal de criação e discussão. As fronteiras entre essas áreas ficam borradas; não há mais limites fortemente demarcados, o que se torna uma das características principais da nova era, aquilo que estrutura e também impulsiona as suas produções (SANTANA, 2002, p. 24).

Para além das fronteiras borradas entre as áreas, salientam-se as reconfigurações das fronteiras do corpo devido ao avanço tecnológico. De acordo com Santana (2012, p. 60), as relações entre dança e tecnologia constroem "[...] outras corporalidades, formas inéditas para aquele dançarino ou mesmo coreógrafo criar uma obra de dança. As condições desse contexto digital imperam e provocam novas demandas físicas, conceituais, psicológicas, comunicacionais etc.". A dimensão do corpo passa a ultrapassar os limites da pele, o corpo navega redes, ocupa o espaço e o tempo de outra maneira. Com o vídeo, o corpo se revela como imagem em movimento, podendo ser reproduzido nos mais variados espaços por várias vezes ao longo do tempo. Ademais, pensando nas tantas possibilidades de exploração da câmera e das interfaces de edição, o corpo é capaz de ser fragmentado, deformado, ampliado, afastado, ralentado, acelerado, sobreposto. O corpo se desdobra, mostrando sua múltipla poética.

Merce Cunningham foi um dos artistas da dança que explorou os desdobramentos do corpo em movimento a partir do vídeo, buscando construir uma estética própria dessa troca entre áreas. Para isso, Cunningham se juntou a artistas de diversas áreas. O músico compositor John Cage foi um importante companheiro nas pesquisas artísticas de Cunningham. Além dele, o coreógrafo trabalhou com cineastas e videoartistas. Em entrevista com Santana (2012, p. 86-87), o *filmmaker* Elliot Caplan, que acompanhou Cunningham desde 1977 até a década de 1990, diz que o coreógrafo dedicava seu tempo para gravar seus movimentos e observar suas características através desse novo meio. Com essas pesquisas Cunningham pôde aprender a utilizar o recurso do vídeo e a construir um olhar específico da dança quando mediada por essa técnica. Santana observa que

> 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).

Este direcionamento do olhar do coreógrafo sobre a dança alcançaria perspectivas que não seriam possíveis em um palco italiano, fazendo com que se modifiquem algumas noções do espaço-tempo, como mostra Santana:

> Na imagem possibilitada pelo vídeo, retira-se a noção dentro/fora, assim como no palco não há frente, lado ou trás. Através da imagem, 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).

Com o estudo das especificidades e possibilidades do corpo em movimento mediado pelo vídeo, o artista desenvolveu diversos trabalhos e, segundo Brum (2012, p. 98), alguns pesquisadores consideram *Westbeth* (CUNNIGHAM, 2017) a primeira videodança de Merce Cunningham. De acordo com Spanghero (2003, p. 38): "Westbeth é uma colagem de seis partes e foi baseada na constatação de que a televisão muda o nosso modo de olhar e altera nossa sensação de tempo". Além de *Westbeth*, Brum (2012, p. 98) enumera as obras mais importantes do artista na área: *Channels/Inserts*, de 1982, que também foi feita com o *filmmaker* Charles Atlas, *Points in space*, de 1986 e *Beach birds for câmera*, de 1991 que foram realizadas pelo cineasta Elliot Kaplan.

Figura 7: Merce Cunningham

Fonte: Loop Barcelona (2018)

Destaca-se ainda a obra *Blue Studio: Five Segments*, de 1976, por utilizar a técnica de efeito visual *cromakey*, que possibilita o trabalho de sobreposição de imagens (SPANGHERO, 2003, p. 39). A obra foi filmada por Charles Atlas, videoartista que trabalhou junto com o coreógrafo de 1975 a 1981 como *filmmaker* responsável. Gravada em um estúdio azul, a dança de Cunningham pôde ser composta por outros vídeos e imagens.

Para além das videodanças criadas, Cunningham também realizou outras pesquisas que relacionavam dança e tecnologia. Em 1968, o artista manifestou no livro de sua autoria intitulado *Changes: Notes on Choreography* seu desejo de utilizar a imagem como estratégia para seus processos criativos. O artista disse da possibilidade de se criar uma notação eletrônica do movimento "[...] em que fosse possível ver figuras animadas simulando os bailarinos em um espaço-tempo tridimensional" (SANTANA, 2012, p. 89). Ainda segundo Santana, esse desejo de Cunningham incentivou técnicos em computação a desenvolver programas desse tipo. Foi então que em 1989 Cunningham passou a usar o *software Life Forms*, posteriormente chamado de *Danceforms*, que foi criado pelo Dr. Thomas W. Calver[4] juntamente com as coreógrafas e pesquisadoras de dança-tecnologia Catherine Lee e Thecla Schiphorst (SANTANA, 2012, p. 96). O programa auxiliou o processo criativo do artista, possibilitando inclusive que ele pudesse desenvolver coreografias mesmo na velhice, já com limitações físicas.

Sobre o programa, Brum (2012, p. 99) diz que "apesar das dificuldades iniciais de transpor estas coreografias para os corpos dos bailarinos de sua companhia, o *software* é utilizado até hoje por diversos coreógrafos". Como se vê, a imagem do corpo em movimento

[4] O professor Dr. Thomas W. Calvert era diretor do *Graphics and Multimedia Research Lab* da *Simon Fraser University*, laboratório responsável pela criação do *Lifeforms* (AMARAL, 2017, p. 46).

foi desdobrada de várias formas pelo coreógrafo, construindo aproximações entre a dança e as mídias digitais. Desde seu uso como registro, documento, dispositivo para a criação coreográfica e criação de obras artísticas híbridas, como a videodança, Cunningham explorou essa nova existência da dança.

A partir dessa breve contextualização sobre as produções e investigações de Merce Cunningham na área da dança e do vídeo, percebe-se como o coreógrafo movimentou artistas para juntos desenvolverem outro modo de criação, uma criação híbrida, que gerasse novidade e que acompanhasse o desenvolvimento das mídias digitais da época. Nota-se o fluxo entre dança e técnica, em que ambas se transformam mutuamente. Não é meramente a técnica que influencia o modo de existir da dança, mas também a dança, a arte em geral, age nas perspectivas, entendimentos e atuações da técnica. Brum versa sobre a importância do coreógrafo para o desenvolvimento dessas relações:

> Cunningham seguiu atuante artisticamente até sua morte, em 2009, deixando um importante legado de produções não somente de videodanças, mas também de espetáculos e inúmeras investigações com diversas mídias tecnológicas. O coreógrafo reinventou, no vídeo, as relações nascidas anteriormente entre a dança e o cinema. Em outras palavras, este criador multimídia foi um dos responsáveis por realizar, com absoluta competência, a transição dos pensamentos de dança no cinema para a tela do vídeo; mas inquieto, foi ainda mais longe com suas ousadas propostas artísticas (BRUM, 2012, p. 100).

Para alguns teóricos, Merce Cunningham seria um dos precursores da dança contemporânea. Essa compreensão se justificaria pela forma como o artista rompeu com paradigmas da dança acadêmica ocidental que vinha sendo desenvolvida até então. Enxergar a dança em constante relação com outras áreas do conhecimento permitiu Cunningham reconhecê-la como parte da teia que constrói nossa sociedade. O coreógrafo propôs uma dança que se relacionasse com o cotidiano, seja na sua movimentação ou na sua lógica. Segundo Santana:

> A proposta feita por Merce Cunningham na metade do século XX dá margem ao entendimento dessa interação entre a dança, o corpo e o meio. Mediante uma nova visão de mundo e de arte, uma outra possibilidade de pensar e organizar dança surgiu e, a partir de então, houve uma ruptura na forma mais difundida de se concebê-la e vê-la no ocidente (SANTANA, 2012, p. 65).

Interessa-nos especialmente na obra de Cunningham o uso do acaso e da aleatoriedade como estratégia de criação de suas coreografias. O artista criava partituras coreográficas e, depois, todo seu encadeamento e ocupação do espaço-tempo se configurava a partir de sorteios,

jogos de moedas e dados. Aspectos como a continuidade das movimentações, suas durações, deslocamentos no espaço e simultaneidade eram compostos aleatoriamente. Esse processo também incluía a escolha da música e do cenário. Para um mesmo material coreográfico, incontáveis construções cênicas podiam ser desenvolvidas. Dessa forma, cada coreografia apresentada era única. Utilizando dessa estratégia, Cunningham reduzia seu papel interventivo como autor, pois a obra não estava toda sob seu controle. Há uma noção estética do que provavelmente será apresentado, mas não se tem o controle total sobre o estado final da obra. Santana diz que:

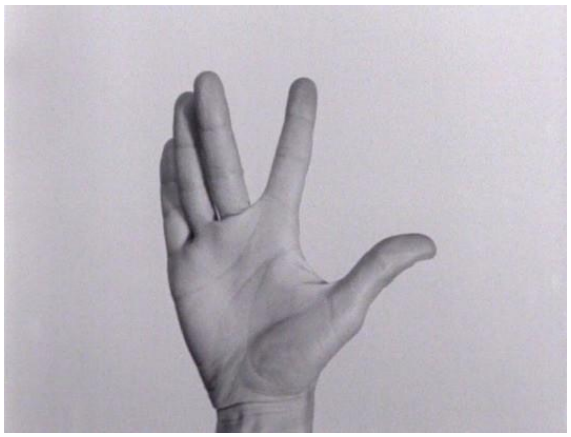
> Ele buscou no acaso a diversidade, a multiplicidade, uma forma para ampliar as possibilidades de sua arte, despindo-a das influências de sua própria personalidade. Em sua obra, o espectador escolhe o que olhar entre todos aqueles pontos de informação. Cada bailarino desenvolve sua frase de movimentos, na maioria das vezes escolhida pelo processo do acaso, desdobrando-se em um espaço-tempo único e autônomo. Um hipertexto de corpos, movimentos, luzes e sons desenrola-se no processo da obra, numa simultaneidade de dobras paralelamente mostradas e escondidas, constituindo o sistema pela correlação de todas elas (SANTANA, 2002, p. 82).

Compreendendo a dança como campo independente, Cunningham não buscou isolá-la, pelo contrário, construiu diálogos com várias áreas, como visto anteriormente. Seus estudos que envolviam tecnologias emergentes foram inovadores, fizeram a dança ser percebida por outras perspectivas. Cunningham aponta através de suas investigações que não se faz necessário temer as mudanças, mas construir com elas. Em nosso entendimento, o coreógrafo dá a ver que as mídias digitais podem ser potência para outras poéticas do corpo e da dança e não uma ameaça a sua existência.

As estéticas híbridas exploradas por Cunningham na segunda metade do século XX foram também campo de estudo de outros artistas, como é o caso da *Judson Dance Theater*, coletivo que surgiu na década de 1960 em Nova York que é tido como um grande marco histórico na formação da dança contemporânea. Muitos de seus integrantes foram ex-bailarinos da companhia de dança de Cunningham. O grupo é conhecido por propor um modelo de criação em dança mais horizontal, em que a relação do bailarino como mero intérprete fosse transferida para o pensamento de bailarino intérprete-criador. A ordem hierárquica entre coreógrafo e dançarino foi rompida, e o grupo propôs um espaço democrático, em que todos tivessem o mesmo peso nas decisões e processos desenvolvidos. Além disso, houve um exercício de quebra com a espetacularidade, como através do estudo de movimentos cotidianos, o uso dos espaços públicos para além dos palcos convencionais e a troca dos figurinos por roupas do dia-a-dia.

Composto por figuras como Trisha Brown, Ivonne Rainer, Lucinda Childs e Steve Paxton, o coletivo é reconhecido por investigar a dança associada às artes marciais, à educação somática e outras áreas de conhecimento fora e dentro da Arte. Dentre as muitas esferas de pesquisa do grupo, enfatizam-se aqui as explorações feitas entre dança e vídeo. Brum (2012, p. 95-96) pontua que a maioria dos trabalhos gerados pelo coletivo a partir dessa relação se resumia a registros documentais, sendo o filme *Hand Movie* (DAVIS, 2018) uma exceção. O vídeo foi filmado por William Davis, também integrante da *Judson Dance Theater*. Coreografado por Yvonne Rainer, o trabalho foi gravado utilizando uma câmera fixa que "[...] registra as diversas variações de movimento de uma das mãos da coreógrafa" (BRUM, 2012, p. 96).

Figura 8: *Hand Movie*



Fonte: Aspen Art Meseum (2019)

Segundo Bukhari (2017, p. 49), a obra foi gravada em uma cama de hospital enquanto Rainer se recuperava de uma cirurgia. Da impossibilidade de dançar com todos os membros, a mão parece se tornar um corpo, principalmente pelo zoom e enquadramento construído. O vídeo ilustra o apreço do coletivo dado à investigação aos gestos cotidianos e, ao fragmentar o corpo, mostra as variadas possibilidades de movimento que podem ser exploradas em uma só região.

Elaine Summers também integrou a *Judson Dance Theater* e, apesar de ser raramente citada nas bibliografias sobre a história formativa da videodança e do próprio coletivo, a bailarina atuou como *filmmaker*, tendo investido na pesquisa do vídeo e da dança durante toda sua vida, além de realizar experimentações em outros campos da dança-tecnologia. Formada em Artes visuais pela *Massachutsetts Colege of Art*, a artista fundou a *Elaine Summers Dance and Film company* no ano de 1964 e a *Experimental Intermedia Dance Foundation* no ano de 1968. *Fantastic Gardens*, de 1964, foi seu primeiro trabalho de intermedia realizado quando

ainda compunha a *Judson Dance Theater*. Apesar de seu falecimento em 2014, o canal da artista na plataforma *Youtube* permanece ativo e contêm alguns de seus trabalhos, inclusive aqueles realizados na época em que Summers integrava a *Judson Dance Theater*.

Figura 9: Elaine Summers

Fonte: Fox (2015)

Nota-se aqui que a segunda metade do século XX foi marcada por experimentações híbridas nas artes, como foi possível perceber a partir dos dois exemplos citados: Merce Cunningham e *Judson Dance Theater*. As pesquisas fronteiriças realizadas entre vídeo e dança por esses artistas evidenciam possibilidades criativas dessa fusão desde o registro documental às criações específicas de dança para a tela. Como muitos dos integrantes do coletivo *Judson Dance Theater* compuseram a companhia de Cunningham, é interessante considerar a experiência vivida por estes artistas nesse contexto e sua provável influência para experimentações no campo. Resguardadas as diferenças de atuação e concepção de dança desses dois movimentos, o caráter híbrido da pesquisa aparece como algo fundamental e comum entre eles.

O conceito de hibridez está presente em várias discussões teóricas sobre a arte na contemporaneidade. Esse termo também aparece recorrentemente como característica básica de definição da videodança e da dança e tecnologia como um todo. Entretanto, alguns teóricos apontam para as problemáticas que o termo pode conferir à área. Segundo Brum (2012, p. 91), Maya Deren "em seu artigo *Choreography for the Camera*, publicado na Dance Magazine em

outubro de 1945" salienta que para uma obra híbrida entre dança e cinema é necessária uma troca de conhecimentos entre bailarino e cineasta, isto é, cada um deve saber um pouco da função do outro.

Assim como Maya Deren, Santana (2002) também acredita que para a construção de poéticas tecnológicas é preciso que os artistas possuam conhecimento das áreas exploradas. A relação instrumentária entre áreas, como uma espécie de prestação de serviços em que cada um faz o seu, não constitui um processo criativo colaborativo, qualidade que parece ser fundamental para a autora no campo da dança e tecnologia. Sobre a colaboração entre áreas, Santana diz que:

> O trabalho colaborativo exige de cada um da equipe um entendimento da mídia do outro. O artista multimídia precisa mais do que simplesmente criar a melhor imagem ou o mais acurado sistema de interface. Se ele não entende a gramática da dança/*performance*, ou, ainda, se legisla com um pensamento tradicional acerca do corpo ou mesmo da arte, nenhuma imagem e nenhum sistema farão sentido. Destituídos desse relacionamento estreito, a poética tecnológica escorrega (SANTANA, 2002, p. 37).

Durante a pesquisa bibliográfica sobre videodança foi comum observar estudiosos que citavam a hibridez como uma especificidade do campo, identificando a colaboração entre artistas da área da dança e artistas do audiovisual. É também interessante notar que com o acesso ampliado às câmeras de vídeo, dançarinos e coreógrafos vêm explorando esse modo de fazer mesmo sem formação específica na área do audiovisual. Portanto, podemos considerar que na videodança tem-se um trânsito entre os conhecimentos da dança e do audiovisual o que não implica, necessariamente, a colaboração entre artistas profissionais das duas áreas. O que se vê na história formativa da videodança é a coexistência de processos criativos que envolvem o diálogo entre artistas profissionais da dança e do vídeo, como foi o caso de Merce Cunningham, e as criações conduzidas somente por dançarinos, como aconteceu na *Judson Dance Theater*. O que nos parece fundamental compreender é que a videodança é fruto da interação entre as áreas que a compõe. Nas palavras de Muñoz (2006), a videodança não está simplesmente na junção, soma de conhecimentos da dança e do vídeo, mas no espaço que se cria desse encontro. Para a autora trata-se de "[...] uma dança viva que se captura, mas que ativa uma releitura das múltiplas possibilidades disponibilizadas pelos programas de edição" (MUÑOZ, 2006, p. 2, tradução nossa)[5]. Dizer da hibridez na videodança, portanto, é dizer daquilo que emerge do

[5] "[...] una danza viva que se captura pero que activa una relectura desde las posibilidades múltiples que entregan los programas de edición" (MUÑOZ, 2006, p. 2).

encontro entre vídeo e dança. Não se trata de mera soma, algo novo dali surge: não é vídeo, nem dança, é videodança.

2.4 Videodança no Brasil: um breve e possível traçado histórico

Atravessando os continentes, Analívia Cordeiro é um exemplo de artista da dança no Brasil dos anos 1970 que mergulhou nos espaços criados do encontro entre dança e vídeo. Segundo Wosniak (2006, p. 23), Cordeiro é considerada precursora nas investigações entre dança e mídias eletrônicas e digitais, tendo sido fortemente influenciada por seu pai Waldemar Cordeiro, artista plástico que se aprofundou na *computer art*[6], e por Merce Cunningham, com quem pôde ter aulas em Nova York. Spanghero (2003) salienta que Analívia Cordeiro foi a primeira a pensar a dança exclusivamente feita para a tela, sem anteriormente ter sido criada e apresentada em palcos.

Sobre o contexto da videodança no Brasil, Brum (2012, p. 101) também atribui a Analívia Cordeiro o pioneirismo na área, mas salienta que tal atribuição não é pautada pela predileção, mas como caminho para compreensão desse cenário. Atenta que, por mais que a chegada dos equipamentos de vídeo portáteis tenha sido mais tardia em relação aos Estados Unidos - onde foram lançados - a curiosidade despertada nos artistas brasileiros foi grande, tendo sido bastante utilizados por "[...] artistas que tinham a experimentação com o audiovisual como foco de seus trabalhos, mas não possuíam condições financeiras de utilizar recursos cinematográficos" (BRUM, 2012, p. 102). Waldemar Cordeiro, pai de Analívia, foi um desses artistas, e é tido como criador das artes eletrônicas e digitais no Brasil (MACHADO, 2015).

De acordo com Brum (2012, p. 103), Analívia herdou os equipamentos multimídia do pai e iniciou suas experimentações antes mesmo de Cunningham lançar sua primeira vídeodança, *Westbeth*. O computador, "[...] dispositivo raro para os criadores brasileiros daquele período" (BRUM, 2012, p. 103), foi um dos equipamentos herdados. Tendo seu pai como forte influente, "Analívia procurou transformar a linguagem do computador e da tela do vídeo, na própria obra de arte" (WOSNIAK, 2006, p. 54).

---

[6] "De um modo geral, entende-se por *computer art* um conjunto bastante diversificado de procedimentos, atitudes e estratégias da arte e do artista com relação ao computador. Num primeiro sentido, o computador pode ser encarado como uma ferramenta para a geração e o tratamento das imagens. Uma vez produzidas, modeladas (no caso das imagens tridimensionais) e eventualmente animadas e sonorizadas, as imagens são transferidas para outro suporte (papel, tela, filme, vídeo) e exibidas nas formas tradicionais em galerias de arte ou salas de projeção. Na verdade, são raros os casos em que o computador é utilizado estritamente como ferramenta, como se fosse um pincel ou uma paleta mais sofisticada. Muito frequentemente, o trabalho do artista acaba sendo contaminado por alguns processos formadores próprios da informática, de modo que o resultado final não poderia jamais ser obtido de outra forma" (MACHADO, 2015, p. 29-30).

M3X3 (CORDEIRO, 2018) (Figura 9) foi uma das videodanças de grande reconhecimento de Analívia Cordeiro, a obra envolve seus estudos de *computer dance* e é considerada por alguns estudiosos como a primeira videodança brasileira. Toda a coreografia dançada foi criada por um *software* de maneira aleatória a partir de movimentos da cabeça e dos membros superiores e inferiores do corpo. O modo de atuação das câmeras também foi definido por esse programa computacional. A obra foi transmitida ao vivo pela televisão em 1973.

Figura 9: M3X3

Fonte: Através (2019)

Wosniak analisa a videodança M3X3:

> No vídeo-dança M3X3 são observadas imagens de movimentos fraturados, percussivos, de aspecto robótico ou mecanizado, como se fossem autômatos a se mover devido a um comando qualquer. Sem nenhuma emoção, expressividade ou interpretação aparente, as nove intérpretes se movem de forma precisa, calculada, construindo e desconstruindo formas ou *shapes* simétricos e assimétricos. Devido ao aspecto do figurino (malhas pretas e brancas), com tracejados brancos, os movimentos ambíguos confundem-se muitas vezes como a tela de fundo e do solo, também com tracejados pretos e brancos, compondo desenhos que contrastam ou se complementam com a cena (WOSNIAK, 2006, p. 145).

Além de M3X3, Spanghero (2003, p. 40) cita outros trabalhos de destaque da artista: *Gestos*, *Cambiantes*, *Slow-Billie Scan*, *Trajetórias*, *Striptease* e *Ar*. Já em 1994, Analívia Cordeiro desenvolve o *Nota-Anna*, *software* de notação e análise do movimento. O programa, que foi criado para sua dissertação de mestrado, tinha a função de "[...] descrever a trajetória do movimento no espaço-tempo. Através das imagens gravadas em vídeo e levadas ao

computador, o programa analisa o percurso descrito pelo corpo em ação" (SANTANA, 2002, p. 36).

Tanto a criação de um sistema de notação de dança eletrônico, quanto o uso da aleatoriedade para construção de seus trabalhos, faz-nos observar as proximidades das escolhas criativas de Analivia com as de Cunningham que, como visto anteriormente, é reconhecido pelo uso do software *Danceforms* também em seus processos criativos e do acaso e da aleatoriedade como estratégias de composição coreográfica.

Para Wosniak (2006, p. 55), Analivia Cordeiro contribuiu para as experimentações do corpo em movimento a partir de outras temporalidades e espacialidades propiciadas pela tela e pelo computador. As relações entre corpo e técnica pesquisadas pela artista promovem novas leituras no mundo da dança que, ainda segundo Wosniak, trata-se de um discurso contemporâneo que envolve a linguagem da mídia digital.

Apesar de Analivia Cordeiro ter iniciado suas pesquisas entre dança e vídeo já na década de 1970, somente nos anos 1990 a produção de videodança no Brasil foi intensificada (AIRES, 2018, p. 26). De acordo com Aires:

> O primeiro evento a reunir obras do tipo no país, mesmo que apenas estrangeiras, é a Mostra Gradiente de filmes de dança, realizada em São Paulo, em 1992, que apresentou títulos arquivados da *Cinémathèque de la danse de Paris* (Cinemateca de dança de Paris) e da *New York Public Library for the Performing Arts* (Biblioteca pública de artes cênicas de Nova Iorque) (AIRES, 2018, p. 26).

Ainda segundo Aires (2018, p. 26-27), em 1997 surgiu no Rio de Janeiro o *Dança Brasil*, neste ano o evento contou com uma mostra de videodanças internacionais. Entretanto, já em 2003,

> […] o festival apresentou o programa Panorama Brasil, com 22 trabalhos nacionais vindos de estados como Ceará, Bahia, Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo e Piauí, entre os quais figuram O Tempo da Delicadeza (2002), de Alexandre Veras (1969) e Andréa Bardawil (1970), Process 5703-200 (2001), de Mara Castilho (1972), Ursa Maior (2000), de Maíra Spanghero (1970) e Kátia Klock (1969); e Fliessfleichgewicht (2002), de André Semenza (1966) e Fernanda Lippi (1975), dupla esta que também foi responsável pelo primeiro longa-metragem brasileiro de dança As cinzas de Deus filmado em 2001 e lançado comercialmente em 2003 (AIRES, 2018, p. 26-27).

Segundo Spanghero (2003, p. 41), o *Dança Brasil*, através de sua consolidação, passou a ser espaço para formação de público para a videodança na época. Spanghero salienta a importância de se fomentar esse tipo de iniciativa no país para desenvolvimento da área. A criação no ano de 2003 do *Dança em foco*, primeiro evento no Brasil dedicado especificamente

a videodança, também contribuiu e tem contribuído para a formação e consolidação do campo. Sediado na cidade do Rio de Janeiro, o *Dança em Foco* foi criado por Paulo Caldas, Leonel Brum, Eduardo Bonito e Regina Levy e até hoje realiza anualmente seus festivais, oficinas, rodas de conversa e outras iniciativas de promoção e reflexão sobre videodança. Os livros até então lançados pelo projeto reúnem artigos de pesquisadores nacionais e internacionais e são constantes referências nas pesquisas sobre a temática.

Durante o processo de pesquisa desta dissertação notou-se a escassez de materiais que discorram de forma ampliada e aprofundada sobre o cenário da videodança no Brasil. Dos livros e artigos pesquisados foi possível ver o destaque dado ao pioneirismo de Analivia Cordeiro e a citação de eventos e festivais na área, porém as informações são reduzidas. De acordo com Brum (2016, p. 105), a partir dos anos 2000 houve um crescimento tanto nos cursos de graduação, quanto de pós-graduação no desenvolvimento de pesquisas e cursos sobre videodança. Entretanto, Brum diz que:

> Apesar desse contexto aparentemente favorável, existe, a partir do século XXI, uma lacuna evidente entre a teoria da videodança e a produção prática. O escopo da literatura publicada no campo é incapaz de acompanhar a intensa demanda da criação artística em todo o país. Além disso, não há registros de pesquisas dedicadas exclusivamente à história das videodanças produzidas no país (BRUM, 2016, p. 105, tradução nossa)[7].

Brum (2016, p. 105-106), na tentativa de construir uma breve cartografia da videodança no Brasil, identificou três gerações de criadores a partir da pesquisa de importantes obras lançadas nos últimos 40 anos. Segundo o autor:

> O primeiro é representado pelo trabalho de Analivia Cordeiro, cuja produção pioneira na década de 1970 é a única documentada e reconhecida pela escassa literatura do campo. A segunda geração, representada principalmente por produções independentes, surgiu entre as décadas de 1980 e 1990 e teve pouco impacto em termos de desenvolvimento estético e quantidade de obras produzidas. Finalmente, a terceira geração, considerada como a "nova cena" da videodança, surgiu no início deste século, saindo de festivais específicos e do trabalho de novos artistas, coreógrafos e produtores responsáveis por uma produção significativa (BRUM, 2016, p. 105 -106, tradução nossa)[8].

---

[7] "Despite this apparently favorable context, however, there is, as of the early twenty-first century, an evident gap between videodance theory and practical production. The scope of published literature in the field is unable to keep up with the intense demand of artistic creation nationwide. Besides, there is no record of any research exclusively dedicated to the videodance history produced in the country."

[8] "The first is represented by the work of Analívia Cordeiro, whose pioneer production in the 1970s is the only one documented and acknowledged by the scarce literature in the field. The second generation, represented mostly by independent productions, emerged between the 1980s and 1990s, and had little impact in terms of aesthetic development and quantity of works produced. Finally, the third generation, regarded as the videodance "new

Como visto, a terceira geração da videodança no Brasil se inicia com a virada do século e, segundo Brum (2016), o estado do Ceará teve grande peso na formação desses novos artistas graças ao Núcleo de Vídeo-dança do Alpendre, projeto que durou até o ano de 2012 e incentivou artistas como "[...] Alexandre Veras, Luiz Carlos Bizerril, Kiko Alves, Marcelo Evelin, o duo Fernanda Lippi e Andre Semenza (que também desenvolve trabalhos para filmes)" (BRUM, 2016, p. 109, tradução nossa)[9]. Brum versa sobre a importância do Núcleo de Vídeo-dança do Alpendre:

> Durante sua existência na cidade de Fortaleza, Alpendre foi considerada uma das mais prolíficas produções sistemáticas de vídeos de dança no país. Desde sua fundação em 2000, os artistas que faziam parte do núcleo conceberam aproximadamente 30 obras, incluindo videodança, documentários, e documentação de trabalhos de palco da dança. Eles também produziram "Terceira imagem", uma série de entrevistas para televisão, que focavam na relação entre corpo e imagem (BRUM, 2016, p. 109-110, tradução nossa)[10].

Relativo ao projeto *Dança em foco*, Brum (2016, p. 110-111) destaca algumas importantes videodanças exibidas ao longo dos anos: *Pele* de Ivani Santana, *Um movimento quase qualquer* de Cecília Lang, *Sensações contrárias* de Amadeu Alban, Matheus Rocha e Jorge Alencar, *FF* de Karenina dos Santos, Letícia Nabuco, Marcelo Stroppa e Tatiana Gentile e a videodança *Marahope 14/07* de Alexandre Veras e Paulo Caldas. Brum atenta que "a recorrência de alguns artistas da lista de trabalhos mencionada revela a produção continuada no campo. Algumas das produções desses artistas consistem de mais de três trabalhos, o que permite pesquisadores investigar suas largas trajetórias" (BRUM, 2016, p. 111, tradução nossa)[11].

Figura 11: FF de Kerenina dos Santos

---

scene", emerged at the beginning of this century, coming out of specific festivals and the work of new artists, choreographers, and producers who were responsible for significant production."

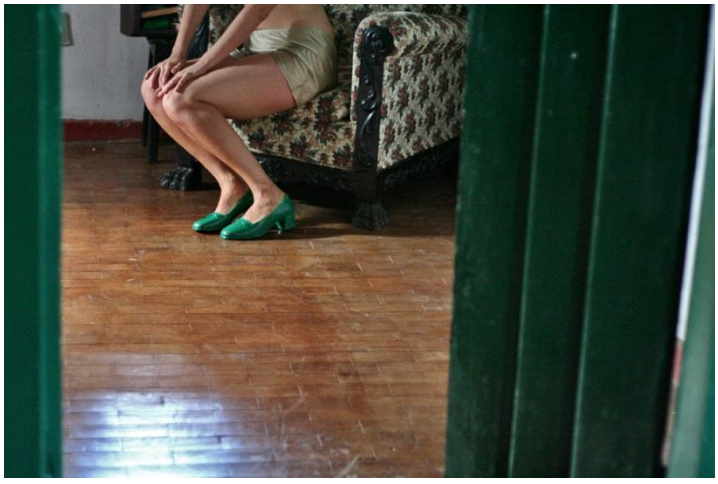
[9] "[...] Alexandre Veras, Luiz Carlos Bezerril, Kiko Alves, Marcelo Evelin, the duo Fernanda Lippi and Andre Semenza (who also develops work for film.)"

[10] "The first is represented by the work of Analívia Cordeiro, whose pioneer production in the 1970s is the only one documented and acknowledged by the scarce literature in the field. The second generation, represented mostly by independent productions, emerged between the 1980s and 1990s, and had little impact in terms of aesthetic development and quantity of works produced. Finally, the third generation, regarded as the videodance "new scene", emerged at the beginning of this century, coming out of specific festivals and the work of new artists, choreographers, and producers who were responsible for significant production."

[11] "The reurrence of some artists on the list of works just mentioned reveals their continued production in the field. Some of these artists'productions consist of more than three works, which allows researchers to investigate their larger trajectories."

Fonte: Santos (2019)

Figura 12: Sensações contrárias de Amadeu Alban



Fonte: IMDB (2007)

Figura 13: *Marahope 14/07* de Paulo Caldas e Alexandre Veras

Fonte: Caldas e Veras (2011)

Pensando a videodança como potência para criação de outras experiências do corpo no espaço-tempo, Brum (2016) destaca quatro trabalhos de artistas brasileiros: *Por onde os olhos não passam* de Andréa Maciel e Paulo Mendel, *Corpocolado* (2004) de Lilyen Vass e Alex Cassal, *Fora de Campo* (2007) de Cláudia Muller e Valéria Velenzuela e *Duo#1* (2010) de Paulo Caldas e Gustavo Gelmini. Tais videodanças criam diferentes espacialidades e temporalidades que deslocam o corpo e a dança de suas usuais configurações quando fora do ambiente digital, o que gera tensionamentos sobre suas concepções.

A carência de pesquisas que se aprofundam sobre os traçados históricos da videodança no Brasil revela a necessidade de fortalecimento da área em sua produção de conhecimento acadêmico para construção de memória e reflexão baseada na sua configuração e diversidade. É de extrema importância que estudemos nosso contexto para que o desenvolvimento da área se dê a partir da crítica sobre o nosso próprio fazer que, provavelmente, traz diferentes questões estéticas, socioculturais e/ou políticas em relação à produção norte-americana e europeia.

Neste capítulo foi possível ver alguns dos desdobramentos históricos da relação entre vídeo e dança que contribuíram e contribuem para a formação e compreensão da videodança como um espaço criativo, diverso e dinâmico. Percorrendo continentes, desde Maya Deren nos Estados Unidos aos artistas brasileiros, percebem-se alguns pontos comuns de discussão e reflexão sobre o campo: a variação de sua nomenclatura, a sua distinção de um registro documental, o seu hibridismo, as reconfigurações do corpo no espaço-tempo e o descompasso entre a produção acadêmica e a prática artística. Entretanto, tais elementos aparecem nas referências pesquisadas como princípios de sua constituição, mas não como elementos fixos e, portanto, definidores de seu estado. Como já mencionado em outros momentos, a videodança é um recente modo de criação artística que está em constante transformação. Tal dinamicidade é bastante intensificada pelas facilidades técnicas da atualidade e por sua difusão em rede.

A fluidez tem sido considerada uma importante característica da concepção de videodança para alguns teóricos. Veras (2012) sugere que a tentativa de definir a videodança seria uma "armadilha essencialista" que busca homogeneizar sua concepção. Para ele, seu aspecto fundamental seria a centralidade conferida ao corpo em movimento no espaço-tempo. Brum (2012, p. 111), por sua vez, diz que se fosse possível definir o conceito de videodança, esse "[...] deveria comportar um tipo de complexidade rizomática que considerasse em sua estrutura dinâmicas de atualização e reatualização permanentes". Muñoz (2006) propõe pensar a videodança como um não lugar, um objeto em trânsito, algo que " [...] transita e se desprende das margens da disciplina, e que não tem outro lugar possível a não ser em si mesma" (MUÑOZ, 2006, p. 4, tradução nossa)[12]. A partir da construção de uma definição fluida e aberta para o conceito, Muñoz diz que:

> A videodança é um produto autônomo; o lugar da videodança é um ponto indefinido, em trânsito e móvel, que se articula a partir de um diálogo interdisciplinar. Esta relação de origem gera um amplo território de criação e investigação das mídias e suportes principalmente das propriedades do vídeo e do corpo humano em movimento (MUÑOZ, 2006, p. 4, tradução nossa)[13].

Como um conhecimento que se forma e transforma em fluxo entre o vídeo e a dança, o humano e a técnica, o corpo e o tempo-espaço nas mídias digitais, entre tantas outras possíveis fronteiras que são borradas e/ou tensionadas, a videodança mais do que um campo definido, nos parece uma emergência da atualidade. Considera-se urgente construir conhecimento sobre o campo a partir da diversidade que ele apresenta em sua própria prática. É preciso olhar para o que tem sido feito em esfera global, mas, principalmente, em contexto local, já que ainda é pouco pesquisado. Provavelmente, com a construção de um traçado histórico sobre a videodança no Brasil os questionamentos sobre sua concepção e inclusive sobre sua nomenclatura serão enriquecidos pelas evidências que ela mesma traz em sua prática.

O direcionamento dado ao cenário da videodança pode contribuir para a construção de um conhecimento específico do campo. Seguindo os pensamentos de Muñoz (2006), como um espaço aberto que se cria do encontro entre vídeo e dança e não da mera soma de seus conhecimentos, acredita-se que as "respostas", dilemas e questionamentos sobre videodança

---

[12] "[...] transita y se desprende de los márgenes de la disciplina, y que no tiene outro lugar posible más que el de si mismo."

[13] "El Videodanza es un produto autónomo, el lugar del Videodanza es um sitio indefinido, em transito y móvil que se articula a partir de un dialogo interdisciplinario. Esta relación de origen emplaza un territorio amplio de creación e investigación de los medios y suportes principalmente de las propriedades del video y del cuerpo humano en movimento."

estão nela mesma, nem em uma área ou em outra. Em outras palavras, o conhecimento de videodança está na videodança. Portanto, para dizer de videodança, videodancemos!

3 EMERGÊNCIA

Como visto no capítulo anterior, a definição de videodança ainda é uma problemática entre seus pesquisadores. Entretanto, alguns aspectos parecem ser consensuais para o seu entendimento, como o fato dela não ser apenas um registro documental, implicando uma relação não meramente instrumentária entre as áreas do vídeo e da dança. Como já visto, Muñoz (2006) diz que a videodança nasce do encontro entre as áreas e não somente da soma de seus conhecimentos. Isto é, quando de fato vídeo e dança se relacionam, algo novo se cria. Por exemplo, quando juntamos em um pote açúcar e farinha o que temos é a mistura dos dois elementos, mas continua existindo ali açúcar e farinha. Porém, quando misturamos vinagre e bicarbonato de sódio algo diferente acontece, não se vê mais nenhum dos dois elementos, mas sim um novo subproduto: o ácido carbônico. Ou seja, não se trata de mera soma, a relação entre esses componentes gera uma novidade, uma *emergência* (MITCHELL, 2009).

Segundo Pearson (2011, p. 108), o termo emergência surge na segunda metade do século XIX com o filósofo inglês George Henry Lewes, entretanto sua discussão tem sido ampliada a partir do século XX pela teoria dos sistemas complexos – que mais tarde será abordada. De uma maneira geral, emergência se refere a algo novo que se cria a partir das relações entre os componentes de um sistema. A compreensão do conceito implica o entendimento do universo como uma grande rede de interações, algo que está sempre em transformação. Só há emergência quando há *relação* e *autonomia*, termos que nos parecem importantes para o pensamento da videodança enquanto uma novidade criativa e não somente um mero registro documental.

Evidentemente, mesmo quando há um registro de uma obra coreográfica em que o vídeo cumpre função mais instrumentária do que parte integrante e ativa do processo criativo, há relação entre as áreas e há alterações no modo de se ver dança. Afinal, um vídeo de dança nunca será exatamente a dança não mediada por essa tecnologia, a começar pelo deslocamento do tridimensional para o bidimensional. Todavia, observa-se, a partir das referências sobre videodança vistas no primeiro capítulo, que há uma mudança na qualidade dessa relação a ponto de gerar um novo modo de fazer. Uma importante característica seria a inserção da técnica e dos corpos que a operam no jogo criativo. A partir dessa troca os conhecimentos são circulados, agenciados e, assim, se pode construir um modo de fazer específico desse tipo de relação.

É possível pensarmos, então, a videodança como um sistema que possui diversos componentes, como, por exemplo, o bailarino, o *videomaker*, o editor e as técnicas envolvidas. Sabendo que a videodança pode ter outras variações em sua formação, podemos propor, de maneira mais ampla, que se trata de um sistema que articula corpo e técnica no espaço e no

tempo, sendo o movimento uma transversalidade dessa relação. Quando em estado de troca, tais componentes constroem outras experiências do corpo no espaço-tempo, algo que extrapola a reprodução imagética de um corpo em movimento nas configurações de uma apresentação tradicional de dança. Ou seja, cria-se uma obra artística somente possível de acontecer por meio dessa relação.

Não se pretende aqui identificar e analisar a videodança como um sistema complexo, tratando das especificidades teóricas, fortemente baseadas nas ciências exatas, que essa teoria possui. Interessa-nos perceber como essa teoria e, especificamente, o conceito de emergência pode perpassar a Arte, em especial quando relacionada à técnica. Dentro do conceito de emergência nos interessa, principalmente, os aspectos associados à *relação*, à *autonomia* e à *criação*. Sabe-se da abrangência e complexidade do conceito e não se pretende aprofundar nas minúcias da teoria que a perpassa, mas interessa-nos, especialmente, nos apoiar naquilo que o entendimento de emergência contribui para a compreensão da videodança como uma novidade criativa do século XX.

3.1 Sistemas complexos e emergência

A teoria dos sistemas complexos parte da percepção de que o universo é um grande sistema aberto[14], com seus elementos em constante interação. Nessa perspectiva, o ser-humano é apenas mais um dos componentes dessa densa teia de relações. Não estamos isolados, fechados em um pote hermético, os vários vetores que nos atingem interferem no nosso modo de vida, assim como nossas ações geram reorganizações nesse macro sistema chamado universo. Essa teoria quebra paradigmas da ciência positivista que se baseia no empirismo, na comprovação e determinismo de resultados.

Ao contrário do positivismo, a teoria dos sistemas complexos busca perceber os elementos e situações da vida sem isolá-los por completo, buscando compreender como relações de vários tipos influenciam nos seus modos de funcionamento. Afinal, a realidade é dinâmica, está sempre em transformação. Sem dúvidas o positivismo trouxe grandes avanços científicos, mas a teoria dos sistemas complexos tem contribuído para a percepção do mundo a partir das muitas variáveis que o compõe.

[14] "Cada sistema existe dentro de um meio-ambiente constituído por outros sistemas. Os sistemas abertos são caracterizados por um processo infinito de intercâmbio com o seu ambiente para trocar energia e informação" (CHIAVENATO, 2003, p. 474).

Essa teoria busca compreender como se dá o funcionamento de sistemas em que mais de um elemento esteja em interação, estabelecendo trocas entre ambiente exterior e interior. Vários são os exemplos possíveis de sistemas complexos: as colônias de formigas, o cérebro, o sistema imunológico, as redes da internet e o mercado financeiro são alguns deles.

Segundo Mitchell (2009), um sistema complexo é composto por regras simples, não possui um controlador central e a interação entre seus componentes gera respostas imprevisíveis e evolutivas, que também podem ser denominadas *emergências*. Por essa razão, os sistemas complexos são também denominados *sistemas emergentes*. Para Cariani (2009, p. 21), "Emergência é o surgimento de novas entidades que, em um sentido ou em outro, não poderiam ser previstas com base naquilo que as precedeu". O cérebro, por exemplo, é composto basicamente por neurônios e a partir das trocas ocorridas é capaz de gerar emergências como a consciência. Mitchell discorre que:

> No cérebro, seus componentes simples são células chamadas neurônios. O cérebro é formado por vários tipos diferentes de células para além de neurônios, mas a maioria dos cientistas acredita que as ações dos neurônios e os padrões de conexões entre grupos de neurônios geram percepção, pensamento, sentimento, consciência e outras importantes atividades cerebrais de alto nível (MITCHELL, 2009, p. 6, tradução nossa)[15].

Isto é, se observarmos puramente o que um só neurônio é capaz de fazer, nunca poderíamos imaginar que quando em relação com os outros componentes do sistema, emergências como o pensamento e o sentimento seriam geradas. É somente pela troca que tais padrões são possíveis de aparecer. Pearson (2011) utiliza como exemplo as colônias de formigas para explicar o conceito de emergência:

> Em suma, a emergência é a observação de como padrões complexos e coerentes podem surgir de um grande número de interações pequenas e muito simples. O exemplo clássico é a colônia de formigas, um organismo que tem comportamentos claramente definidos, lógicos e coerentes observáveis em duas escalas diferentes. Quando estudamos os padrões de cada formiga, vemos que cada uma delas tem necessidades, habilidades e respostas de feromônios que definem seu comportamento como um inseto individual. Mas quando estudamos o comportamento coletivo da colônia, vemos padrões comportamentais sofisticados; a colônia operando como uma cidade, com fábricas, defesas e instalações para eliminação de resíduos. O que é notável é o fato de que esses padrões macro não são formados por meio de qualquer projeto ou intenção central: são nada mais que subprodutos de comportamentos individuais localizados e auto-interessados, tomados coletivamente. Esses comportamentos, aparentemente insignificantes no nível micro, formam um

[15] "In the brain, the simple components are cells called neurons. The brain is made up of many different types of cells in addition to neurons, but most brain scientist believe that actions of neurons and the patterns of connections among groups of neurons are what cause perception, thought, feeling, consciousness, and the other important large-scale brain activities."

> macroorganismo mais complexo quando visto coletivamente (PEARSON, 2011, p. 108, tradução nossa)[16].

São vários os exemplos de sistemas complexos, e, resguardadas as especificidades de cada um, Mitchell (2009, p. 12-13) observa três características fundamentais que os compõem, são elas: o *comportamento coletivo complexo***,** a *sinalização no processamento de informações* e a *adaptação***.** O *comportamento coletivo complexo* se refere à imprevisibilidade das ações dos componentes do sistema e da formação de novos padrões de comportamento que somente são possíveis a partir de ações coletivas. A *sinalização no processamento de informação*, por sua vez, diz da troca de informações internas e externas ao sistema. Já a *adaptação* é a característica que se refere à capacidade do sistema de se adaptar alterando seus comportamentos a partir da aprendizagem e de processos evolutivos, garantindo, portanto, seu sucesso e sobrevivência (MITCHELL, 2009, p. 12-13). A partir dessas três características comuns, Mitchell propõe uma definição para sistemas complexos:

> [...] um sistema em que grandes redes de componentes sem controle central e regras simples de operação dão origem a comportamentos coletivos complexos, processamento sofisticado de informações e adaptação via aprendizado ou evolução (MITCHELL, 2009, p. 13, tradução nossa)[17].

Segundo Mitchell (2009, p. 13), quando um sistema possui comportamento organizado sem que haja a presença de um líder ou controlador central, esse pode ser denominado como um sistema auto-organizado. Sem liderança, o sistema atua como um coletivo, tendo cada componente algum grau de autonomia que lhe garanta tomadas de decisão mediante as situações enfrentadas. Uma vez guiado por regras simples, o sistema que produz comportamentos imprevisíveis ou difíceis de prever, pode ter tais comportamentos também denominados como emergências. É por esse motivo que o sistema complexo também é conhecido como sistema emergente, tendo, então, outra definição possível: "[...] um sistema

---

[16] "In a nutshell, emergence is the observation of how complex and coherent patterns can arise from a large number of small, very simple interactions. The classic example is the ant colony, an organism that has clearly defined, logical and coherent behaviors observable on two different scales. When we study the patterns of each ant, we see that each one has needs, abilities, and pheromone responses that define its behavior as an individual insect. But when we study the collective behavior of the colony, we again see sophisticated behavioral patterns; the colony operating like a city, with factories, defenses, and waste-disposal facilities. What is remarkable is the fact that these macro patterns aren't formed through any central design or intent: they're nothing more than byproducts of the local self-interested behaviors of the individuals collectively. These behaviors, seemingly insignificant on the micro level, form a more complex macroorganism when viewed collectively."

[17] "(...) a system in which large networks of components with no central control and simple rules of operation give rise to complex collective behavior, sophisticated information processing, and adaptation via learning or evolution" (MITCHELL, 2009, p. 13).

que exibe comportamento emergente e auto-organizado não trivial" (MITCHELL, 2009, p. 13, tradução nossa)[18].

A partir dessas definições alcançadas por Mitchell (2009), nota-se que os sistemas complexos, ou emergentes, possuem fundamentos que perpassam noções da coletividade, da imprevisibildiade e da autonomia. Todavia, apesar dos avanços nas pesquisas ao longo do século XX e XXI, Mitchell (2009) salienta que a definição de complexidade ainda não é algo fácil de ser feito, nem mesmo é consensual entre a comunidade científica. A verdade é que não existe uma teoria sobre sistemas complexos, mas várias que seguem diferentes estratégias para sua construção. Por ser algo que perpassa diferentes áreas de conhecimento, seu próprio pensamento tem sido desenvolvido em rede. Ou seja, a produção de conhecimento sobre complexidade se dá de maneira dinâmica, construindo-se gradativamente e relacionando-se com outras áreas de conhecimento – assim como pressupõe algumas das características dos sistemas complexos delineadas por Mitchell (2009). Sem um único paradigma científico, há diversas formas de se debruçar neste conhecimento. Ao longo deste capítulo veremos como a emergência pode ser pensada na Arte, especialmente quando relacionada a processos criativos. A partir dessa aproximação entre Arte e emergência, pretende-se refletir sobre a videodança como uma novidade criativa da área.

3.2 Processos criativos e autonomia: a emergência na perspectiva da Arte

O conceito de emergência tem sido pensado em diversas áreas de conhecimento, inclusive na Arte. Especialmente quando associada à tecnologia, pesquisadores com trabalhos que envolvem a computação têm descoberto a emergência como potência criativa (CARIANI, 2009; PEARSON, 2011 e LAURENTIZ, 2009). Com a possibilidade de desenvolver sistemas computacionais semiautônomos, como em casos de inteligência artificial, artistas têm criado em correlação com a técnica, de forma, inclusive, que ela passe a ter poder de decisão: a técnica cria por si própria.

Na conferência de autonomia aos sistemas técnicos desenvolvidos, fazendo com que os próprios bailarinos criem, o artista quebra com sua centralidade sobre a obra artística, tornando-se mais um dos componentes de seu processo criativo. Ao desenvolver um código de programação baseado na ideia de emergência, por exemplo, o artista pode prever uma determinada estética para a obra, mas ele não terá completo controle sobre ela. A técnica,

[18] "[...] a system that exhibits nontrivial emergent and self-organizing behavior"

portanto, não é tratada como mero objeto, o que rompe com noções hierárquicas e dicotômicas que comumente são conferidas a ela quando relacionada ao humano. Nessa perspectiva da criação a partir da autonomia, humano e técnica não se articulam por oposição, eles coexistem, como em um sistema.

Cariani (2009) identifica duas possibilidades de emergência: a combinatória e a criativa. O autor delineia que "na emergência combinatória, formam-se novas combinações a partir de um conjunto fixo de primitivas. Na Emergência criativa, formam-se novas primitivas, permitindo a expansão do espaço de combinações" (CARIANI, 2009, p. 27). Para explicar, Cariani dá o exemplo de blocos de montar: os blocos seriam as primitivas e as combinações possíveis entre eles seriam as emergências. Nesse caso, as emergências seriam de ordem combinatória, pois existe um número fixo de primitivas e não há grau de autonomia que permita a criação de novas delas. Isto é, a partir das regras de combinação de um bloco de montar, há uma quantidade fechada de emergências, por mais que sejam muitas as possibilidades.

Cariani (2009, p. 27) observa que as primitivas podem ser - a depender do que se trata - símbolos, átomos, estruturas, sensações. Essa abertura pontuada pelo autor sobre o entendimento de primitiva nos permite olhar para a ideia de emergência em processos criativos que não necessariamente envolvem códigos ou demais aspectos de ordem quantitativa, cabendo também perspectivas subjetivas sobre o assunto. Parece-nos que o grande ponto para se pensar a emergência na criação é a autonomia. Por autonomia, Pearson (2011, p. 127, tradução nossa)[19] compreende que "isso é o que queremos dizer quando falamos sobre autonomia: a capacidade de algo, seja humano, macaco, *software construct*, robô ou supermodelo, tomar suas próprias decisões". Em relação à autonomia em uma linguagem de programação, Pearson explica sobre a diferença entre um objeto e um agente. De acordo com o autor, um agente:

> […] observa e interage com seu ambiente. Eles podem ter comportamentos mais sofisticados, como objetivos, crenças e preconceito. Eles também podem conter imprecisões, interesse próprio e também irracionalidades, o que os torna tão interessantes para trabalhar (PEARSON, 2011, p. 127, tradução nossa)[20].

Como visto, para que um sistema gere emergência criativa é preciso que se construam novas primitivas e, para isso, é necessário que exista algum grau de autonomia nos componentes de um sistema. Por exemplo, para conferir poder de decisão em componentes de um sistema

[19] "This is what we mean when we speak of autonomy: the capability for something, whether human, monkey, software construct, robot, or supermodel, to make its own decisions."
[20] "[...] observe and interact with their environment. They may have more sophisticated behaviors, such as goals, beliefs, and prejudices. They can also harbor imprecisions, self-interests, and irrationalities too, which is what makes them so interesting to work with".

em alguma linguagem da programação e, portanto, torna-los agentes, Pearson (2001) diz que é preciso desenvolver a noção de *self-awareness*, que está relacionada à capacidade dos componentes perceberem a si próprios, os outros componentes e o ambiente como um todo.

A partir dessa percepção, os componentes tornam-se capazes de interagir e tomar decisões diante das situações, o que possibilita a geração de emergências. Ou seja, é a autonomia que permite a relação e, por sua vez, é a partir da relação que a emergência pode acontecer. Em casos de sistemas em que um componente não possui autonomia, sendo passivo e condicionado a realizar sempre as mesmas ações, nada de novo dali pode surgir, uma vez que, independente do que aconteça, o seu modo de atuar será sempre o mesmo. Com o poder de decisão, o componente passa a ter escolhas, sendo capaz de alterar seu comportamento mediante as trocas com os outros componentes e o espaço. A noção de autonomia dada por Pearson (2001) localiza-se mais especificamente no pensamento sobre sistemas computacionais, apesar de permitirem um deslocamento para se pensar a relação de autonomia em seres-humanos.

Já Morin (2011), em sua pesquisa sobre o pensamento complexo, direciona o olhar para a ideia de sujeito, o autor diz que: "o fato de poder dizer 'eu', de ser sujeito, significa ocupar um lugar, uma posição onde a gente se põe no centro de seu mundo para poder lidar com ele e lidar consigo mesmo" (MORIN, 2011, p. 66). Isto é, a partir da singularidade o sujeito realiza trocas entre o exterior e o interior, sempre em fluxo. Morin (2011, p. 66) acrescenta: "ser sujeito é ser autônomo, sendo ao mesmo tempo dependente. É ser alguém provisório, vacilante, incerto, é ser quase tudo para si e quase nada para o universo". A autonomia não significa, portanto, uma completa independência já que estamos sempre em relação, somos um sistema aberto. Ser autônomo é ter poder de escolha, se auto-implicar no mundo. Entretanto, Morin salienta que a noção de autonomia é mais complexa do que isso, afinal envolve aspectos culturais e sociais. O autor então diz que a "[...] autonomia se alimenta de dependência; nós dependemos de uma educação, de uma linguagem, de uma cultura, de uma sociedade, dependemos claro de um cérebro ele mesmo produto de um programa genético, e dependemos também dos nossos genes" (MORIN, 2011, p. 66).

O que aqui nos interessa principalmente é a compreensão da autonomia como um aspecto fundamental para a interação, a auto-organização e geração de emergências. Retomando a definição vista anteriormente de emergência criativa e combinatória propostas por Cariani (2009), acredita-se não ser necessário nos prender nesta dissertação em rotulações de trabalhos artísticos que se encaixem mais em uma perspectiva ou em outra, afinal, como pondera o próprio autor, esses dois modos de emergência não valoram uma arte como superior ou inferior, mas demonstra diferenças em seu processo, em seu modo de fazer. Acreditamos

que o entendimento de emergência criativa é interessante para se pensar os processos criativos de maneira mais ampla, principalmente a partir da ideia de autonomia.

Assim, se para geração de emergências se faz necessário existir autonomia, como isso se daria em um processo criativo? É imprescindível compreendermos que o ser-humano é um grande exemplo de sistema complexo e que a autonomia faz parte do seu modo de existir. Mas, se os processos criativos envolvem seres-humanos e estes são naturalmente autônomos, todos os processos podem ser entendidos como emergentes? Essa pergunta pode ser respondida de diversas formas, mas se pensarmos na história da arte ocidental no século XX, nota-se que surgem novos jeitos de se entender criação em que a relação de autonomia passa a ser repensada.

Especificamente na criação em dança, já na primeira metade do século XX, o movimento da dança moderna nos Estados Unidos e na Europa levanta questionamentos sobre o bailarino ser reduzido a um mero intérprete. Nos moldes da dança cênica tradicional, os processos criativos se davam de maneira verticalizada, onde o coreógrafo carregava o "poder" da criação e os bailarinos deviam ser preparados para execução de uma ideia pré-estabelecida. Na dança moderna, artistas como Isadora Duncan, Mary Wigman e Martha Graham trouxeram para a cena a noção de que o bailarino é um sujeito subjetivo, que carrega consigo suas emoções, seu modo de ver a vida (BOURCIER, 2001 e SILVA, 2005). O entendimento de que não se pode descolar o artista da sua subjetividade, rompeu com ideias instrumentalistas da sua atuação, isto é, o sujeito com sua autonomia e diferença foi "autorizado" a se expressar.

O pensamento do bailarino como um agente nos processos criativos em dança foi ainda mais intensificado a partir da década de 1960, momento em que a dança contemporânea começa a se formar. A *Judson Dance Theatre* é um recorrente exemplo para se pensar as rupturas realizadas na época no modo de se fazer e perceber dança. Esse grupo composto por vários bailarinos como Trisha Brown, Stevie Paxton e Yvonne Rainer se reunia em uma igreja em Nova Yorque para experimentarem, em coletivo, a criação em dança. Segundo Vieira:

> Para os bailarinos do *Judson Dance*, não havia relações hierárquicas no processo criativo, fossem de ordem estética (música, objetos, corpos, gestos, palavras tinham pés de igualdade na criação) ou de ordem das relações entre criadores. Orientados por questões que iam se colocando no decorrer do processo, fundamentavam-se em regras e estruturas que, por meio do jogo e da improvisação, iam formulando suas composições. Deixaram-se influenciar pelos princípios do "método do consenso", um processo de decisão coletiva no qual todo acordo deve integrar a opinião da minoria. Dessa visão crítica diante de processos decisórios, o coletivo estabeleceu acordos de não discriminação em relação às obras artísticas e aos membros (VIEIRA, 2013, p. 5).

A partir da citação acima, podemos perceber que havia aberturas para que o artista exercesse seu poder de decisão no processo criativo, cada um era inserido no processo como agente e não mero objeto da obra. O que se vê nessa perspectiva coletiva de criação é que a obra não é fruto apenas de um sujeito, mas do todo. A noção de autoria toma novas formas, rompendo com ordens hierárquicas. Como ruptura dos meios tradicionais de criação em dança, o grupo reforça a autonomia e a diferença de cada sujeito, dando espaço para as possíveis emergências do encontro. É interessante ainda perceber que Vieira (2013) observa que até mesmo objetos, palavras e música são entendidos como parte intrínseca do processo, vistos a partir de perspectivas mais horizontalizadas. Pode-se dizer que, por assim ser, o grupo exerceu um pensamento menos centralizado na figura humana, colocando lado a lado, humano e técnica. A própria improvisação como estratégia criativa nos indica a importância dada à autonomia, já que a improvisação é uma abertura ao acaso, a imprevisibilidade. No momento em que é realizada a improvisação, o artista precisa decidir a todo instante em relação ao seu movimento, ao do outro e os demais atravessamentos do espaço e do tempo. É a partir da lida com essa interação que novidades criativas podem aparecer.

Em casos de processos criativos em que o coreógrafo chega com uma ideia pronta e o bailarino deve aprender as movimentações e executá-las, sem poder de intervenção, tanto o processo, quanto a obra apresentada possui estruturas mais fechadas, isto é, não são dadas aberturas para iminências do coletivo. Existe ali uma fórmula pronta que será continuamente repetida. Evidentemente que, por se tratar de seres humanos, é possível e provável que emergências aconteçam, como em casos de um bailarino ter de fazer alterações na movimentação para evitar algum acidente ou até adaptações no uso do espaço a depender do local em que a obra será realizada. Sem contar ainda que cada bailarino é um sujeito singular e, portanto, a forma com que a movimentação é apropriada será única, uma emergência daquele corpo. O que altera é como o pensamento da autonomia se apresenta nos princípios do processo criativo. Em metodologias mais verticalizadas, o poder decisório e de controle da obra costuma estar nas mãos de uma pessoa ou de poucas delas, enquanto o restante é visto como reprodutores que dão a ver uma ideia, forma, poética. Já em proposições coletivas, como as da *Judson Dance*, cada integrante do processo é visto a partir da sua diferença e sua contribuição é desejada para a construção da obra.

A criação colaborativa seria um meio do caminho entre esses dois modos de fazer. Apesar da existência de um coreógrafo, diretor artístico ou mediador de processo, os bailarinos são também tratados como criadores, havendo margens para sugestões, intervenções. Não se trata necessariamente de um processo consensual, mas a autonomia e diferença dos sujeitos

importam no processo criativo. O que se vê é que a partir do momento em que a ideia de criação insere a autonomia do outro como fundamental, quebra-se com entendimentos da obra artística como algo fechado. A interação torna-se potência, a possibilidade do "erro" também. Como um sistema aberto, está sempre em transformação, é dinâmico.

A partir da ideia de rede, Salles (2006) compreende a criação como um campo relacional em que a dinamicidade é uma de suas importantes características. Ao longo da construção de uma obra, uma rede de conexões vai sendo formada e, segundo a autora, essa rede vai se tornando mais densa na medida em que surgem novas relações (Salles, 2006, p. 17). A partir do conceito de rede a autora estabelece algumas características dos processos de criação, como: "[...] simultaneidade de ações, ausência de hierarquia, não linearidade e intenso estabelecimento de nexos" (SALLES, 2006, p. 17). A partir desse pensamento, Salles aproxima a compreensão de sistemas complexos com a de processo criativo. A autora diz que por se tratar de um campo relacional, os componentes de uma criação não estão isolados e, por isso, agem dinamicamente ativando e ressignificando as relações, como num sistema complexo (SALLES, 2006, p. 22). A autora diz que:

> Ao adotarmos o paradigma da rede estamos pensando o ambiente das interações, dos laços, da interconectividade, dos nexos e das relações, que se opõem claramente àquele apoiado em segmentações e disjunções. Estamos assim em plena tentativa de lidar com a complexidade e as consequências de enfrentar esse desafio (SALLES, 2006, p. 25).

Encarar o processo criativo como uma rede de interações, significa afastar-se da assertividade e abrir-se para a obscuridade, para o não saber. Como um mapa em constante construção, os modos de deslocamento são criados à medida que os desafios aparecem, o que implica estar aberto para o outro e para aquilo que o circunda. Não se sabe ao certo aonde chegar, os estágios do processo são frutos das relações construídas, são emergências. Entretanto, Salles atenta que isso não significa que se trata de um processo completamente aleatório. Mesmo que de forma translúcida, o processo criativo vai construindo um modo próprio de funcionamento a partir das escolhas e aprendizados anteriores, como num sistema:

> É importante pensarmos no ato criador como um processo inferencial, no qual toda ação, que dá forma ao novo sistema, está relacionada a outras ações de igual relevância, ao se pensar o processo como um todo. Estamos, assim, tomando inferência como um modo de desenvolvimento do pensamento ou obtenção de conhecimento novo a partir da consideração de questões já, de algum modo, conhecidas. O destaque está na visão evolutiva do pensamento que enfatiza as relações entre elementos já existentes (SALLES, 2006, p. 25).

Essa citação de Salles pode ser associada com a característica da adaptação delimitada por Mitchell (2009) para a definição de sistemas complexos ou emergentes: seria a partir da capacidade de aprendizado que o sistema pode adaptar, funcionar em uma melhor eficiência, alterando o seu comportamento. Como uma estrutura complexa, os processos criativos navegam entre a ordem e a desordem, o caos e o padrão. Para Laurentiz (2009, p. 173), os próprios processos criativos coletivos ou colaborativos são como um fenômeno de emergência, uma vez que envolvem princípios da auto-organização e por construírem uma inteligência e estética própria. Isto é, quando estabelecidos a partir da noção de coletividade, os processos criativos desenvolvem o seu próprio modo de funcionamento, enquanto emergências são frutos das interações estabelecidas em sua rede.

Foi ao longo do século XX, contexto em que os modos de criação foram repensados, que a videodança se formou. Já na década de 1940, Maya Deren se envolveu na pesquisa entre vídeo e corpo em movimento defendendo a potência do amadorismo. Percursora do cinema experimental, Deren abriu caminhos para o entendimento da criação como algo processual, inacabado e imprevisível[21]. Seria através do não saber que algo de novo surgiria. Cunningham, a partir da década de 1960, mergulhou em processos artísticos que compõem diversas áreas de conhecimento, sempre salientando a importância de se garantir a autonomia de cada uma delas, colocando-as em interação como agentes e não objetos. O artista estabeleceu contato com diferentes cineastas da época, criando estéticas próprias e inusitadas entre dança e vídeo. A própria *Judson Dance Theater* realizou pesquisas entre essas áreas, como foi possível ver no primeiro capítulo desta dissertação. Isto é, as noções de relação, autonomia e coletividade perpassam a formação da videodança como um novo modo de fazer artístico.

O que se observa na história da formação da videodança é que, apesar de não ser consensual a sua definição, é recorrente o entendimento de que se trata de um campo híbrido em que a interação entre os conhecimentos do vídeo e da dança gera uma estética própria que não pertenceria a nenhum dos lados, seria uma novidade artística. Segundo Chiavenato:

> O aspecto mais importante do conceito de sistema é a ideia de um conjunto de elementos interligados para formar um todo. O todo apresenta propriedades e características próprias que não são encontradas em nenhum dos elementos isolados. É o que chamamos emergente sistêmico: uma propriedade ou característica que existe no sistema como um todo e não existe em seus elementos em particular (CHIAVENATO, 2003, p. 475).

[21] Para uma melhor compreensão do tema, ver o documentário *Maya Deren's Film Philosophy*.

Baseando-nos na perspectiva da teoria dos sistemas complexos, para que algo novo se crie na interação entre vídeo e dança, é preciso que cada área seja agente, ou seja, precisam possuir algum grau de autonomia. Dessa forma, as áreas podem trocar informações e em um processo dialético e dinâmico geram a videodança como emergência. Colocando uma lupa sobre as áreas do vídeo e da dança, podemos pensar em uma configuração mais ampla do processo criativo de uma videodança, que se daria pela interação entre corpo, técnica, o tempo e o espaço. Por corpo podemos pensar o bailarino, o *videomaker*, o editor e demais outras possibilidades de integrantes. Por técnica é possível identificar a câmera de vídeo, captadores de áudio, *softwares* de edição e demais dispositivos. O espaço e o tempo, por sua vez, se referem às diversas qualidades desses dois elementos que são mobilizadas e mobilizam a ligação entre corpo e técnica.

Para que a videodança seja uma emergência, parece importante criar aberturas em seu processo criativo para que os seus componentes possam trocar, interagir. Nesse sentido, o pensamento coletivo e colaborativo para a criação da videodança se aproximariam mais dessa condição, já que a autonomia aparece como um de seus princípios. Mas como conferir autonomia para as técnicas envolvidas? Apesar de não se tratar de inteligências artificiais, parte-se do princípio que a técnica possui algum grau de autonomia, afinal aquilo que a técnica retorna se diverge da experiência de cada corpo ali envolvido. A técnica possui particularidades que transformam o modo de perceber o mundo, é possuidora de poéticas próprias. Sem ainda nos debruçarmos sobre essa questão, o que será feito no próximo capítulo, nos interessa pensar a técnica como uma abertura para a experimentação, algo que se potencializa quando esta não é vista somente como um instrumento. É como se, para além dos manuais de uma câmera ou de um *software* de edição, encarássemos a técnica como algo a ser constantemente descoberto. A partir da interação entre técnica e corpo, como num sistema aberto, emergências podem ser geradas.

O espaço e o tempo podem ser pensados como os elementos que transformam e são constantemente transformados pela relação entre corpo e técnica, desde o espaço-tempo físico-geográfico até o espaço-tempo da tela. Inseri-los nesse sistema como autônomos significa reconhece-los como fatores que não são somente consequência ou sintoma da relação corpo e técnica, mas também influentes em seus modos de atuação. Enfim, é abrir-se para o imprevisível, para o acaso. Em uma dinâmica relação entre corpo, técnica, espaço e tempo, a videodança emerge.

O surgimento de emergências nesse contexto pode estar associado com a quebra da verticalidade nos processos criativos, principalmente relativo à ruptura dicotômica entre corpo

e técnica. É a partir das aberturas poéticas construídas entre técnica e corpo em movimento que a dança experimenta outras possibilidades espaço-temporais, algo próprio desse modo de fazer. Cariani (2009), para além de identificar emergências criativas e combinatórias, delimita o termo de emergência epistêmica que, segundo o autor, seria "[...] o surgimento de novas perspectivas e janelas para o mundo" (CARIANI, 2009, p. 23). Cariani (2009, p. 24) observa que no mundo da arte, por exemplo, as rupturas ocorridas ao longo da história, alteram o seu modo de vê-la, instabilizando, inclusive, a maneira de concebê-la. Podemos perceber a videodança como uma emergência epistemológica do século XX, algo que recriou modos de ver, fazer e perceber a dança.

Interessa-nos perceber a videodança como uma emergência epistemológica aberta, não como algo fixo, fechado. Uma epistemologia que respira, transforma, caminha entre o caos e a organização, uma epistemologia dialógica. Não implica, portanto, ao dizer que a videodança é uma emergência epistêmica, delinear a sua definição, mas compreender que ela tem construído um novo modo de se pensar o corpo em movimento. Inclusive, tensiona concepções cristalizadas sobre a dança quando relacionada à efemeridade e a presença. O encontro sistêmico entre dança e vídeo, fez desequilibrar a definição da dança como algo do aqui e agora – quando esse aqui e agora se relaciona a ideia do ao vivo e da materialidade. Outros modos de presença se constroem: o corpo-imagem movimenta e é movimentado por outros espaços e tempos. Segundo Morin:

> A epistemologia, é preciso sublinhar, nestes tempos de epistemologia policialesca, não é um ponto estratégico a ocupar para controlar soberanamente qualquer conhecimento, rejeitar qualquer teoria adversa, e dar a si o monopólio da verificação, portanto da verdade. A epistemologia não é pontifical nem judiciária; ela é o lugar ao mesmo tempo da incerteza e da dialógica. De fato, todas as incertezas que consideramos relevantes devem ser confrontadas, corrigir umas às outras, entre dialogar sem que, no entanto, se imagine possível tapar com esparadrapo ideológico a última brecha (MORIN, 2011, p. 46).

A produção teórica sobre videodança ainda é restrita, caminhamos em câmera lenta para a discussão das problemáticas que ela levanta. Entretanto, ao identificar na pesquisa bibliográfica que para a maioria dos estudiosos a videodança está para além de um mero registro documental e que ela seria um conhecimento híbrido, sem que vídeo e dança sejam acessórios um do outro, o que é que esse encontro mobiliza a ponto de se construir algo novo capaz de carregar um nome próprio? Sendo a emergência a compreensão de uma novidade e que essa novidade para ocorrer implica um pensamento sistêmico, mobilizando noções de coletividade, relação e autonomia, nos propomos aqui pensar a videodança a partir de um agenciamento entre

corpo, técnica, espaço e tempo. Ao longo dessa pesquisa teórica, percorreremos entendimentos sobre esses elementos e suas interações, permitindo-nos, mesmo que timidamente, compreender o modo de fazer da videodança.

4 O SER-HUMANO COMO UM SER-TÉCNICO

As modulações espaço-temporais que ocorrem na videodança, esse outro modo de perceber o corpo em movimento, é somente possível devido à relação estabelecida entre os corpos e a técnica envolvidos no processo criativo. Nesse sentido, busca-se compreender que corpo e técnica integram de forma interdependente à videodança. Para a proposição de uma leitura da videodança que busque fugir dos olhares antropocêntricos em que a técnica apenas opera a serviço do humano, como um instrumento, trataremos aqui, de forma breve, sobre os pensamentos de Bernard Stiegler. Este filósofo francês perscruta as relações entre o humano e a técnica e, ao contrário das linhas de pesquisa que compreendem a oposição entre seres-vivos e não-vivos, Stiegler, influenciado por Gilbert Simondon, Jacques Derrida, André Leroi-gourhan, entre outros teóricos, aprofunda os estudos sobre o entendimento do ser-humano como um ser-técnico, isto é, sobre a indivisibilidade entre humano e técnica.

A dicotomia entre natureza e técnica foi ponto de grandes discussões para se compreender uma possível origem do ser-humano. Stiegler (2009) analisa que Rousseau, por exemplo, apontava para a ideia de pureza e essência do ser-humano em sua dita "primeira origem", em que esse se aproximava mais da natureza e a técnica ainda não existia. Já a "segunda origem" do humano se daria na origem da técnica e representaria a morte do humano, daquilo que o é essencial. O homem original seria perfeito, o homem pós-técnica traria ao mundo a desigualdade e a civilização (NETO, 2015). Stiegler questiona essa ideia de uma origem pura. Segundo Neto:

> Humano e proteticidade sempre andaram juntos, pois o humano está ligado a uma suplementação em que tudo é mediado, tecnificado. Há, portanto, uma falta na origem, isto é, uma ausência de origem, no sentido de que o que acompanha o humano desde o início é exatamente aquilo que não é humano, isto é, a técnica. Stiegler irá chamar isso de Falta de Epimeteu, a ausência da origem à medida que o processo de formação do humano está em permanente referência a uma exterioridade técnica (NETO, 2015, p. 113).

Stiegler (2009, p. 2) diz que a técnica tende a parecer como algo oposto ao humano, mas, na verdade, ele atenta que os dois são construídos de maneira conjunta. Essa relação, segundo o autor, pode ser pensada a partir do conceito de transdução de Gilbert Simondon, que diz da indissociabilidade entre humano e técnica, compreendendo que um não existe sem o outro. Entretanto, Stiegler observa que esses dois elementos estão sempre em um jogo de equilíbrio tensionado pelo próprio tempo: "mas essa relação é um equilíbrio metaestável que

abrange uma irredutível, uma tensão que é o próprio tempo: o avanço da técnica inicia a extensão como tal" (STIEGLER, 2009, p. 2, tradução nossa)[22].

Desde o ato de lascar pedras, a construção de uma linguagem e à criação do celular, o humano evolui[23] em relação à técnica, em um movimento contínuo entre exterior e interior (STIEGLER, 2009 e NETO, 2015). Nesse processo de organização do inorgânico, o humano externaliza sua memória, externaliza a si mesmo. Diferentemente de entender a técnica como algo que não pertence ao humano e que a ele é acoplado, Stiegler a entende como uma externalização, enfatizando a ideia de fluxo entre a noção homem/máquina. Isto é, a técnica compõe o humano e o humano compõe a técnica.

O processo de externalização seria uma ruptura na história da vida, uma vez que se trata da memória inscrita em um corpo inorgânico e, por isso, tal memória não se esvai com a morte da espécie humana, pois permanece presente na técnica (STIEGLER, 2009, p. 4). Ao talhar uma pedra, ao pressionar o grafite do lápis em uma folha de papel, ao deslizar os dedos em uma tela de celular, a memória é inscrita em um corpo não-vivo e a experiência ali registrada passa a ser transmissível, o que abre a possiblidade da construção de uma herança, da relação de proximidade e fluxo entre passado-presente-futuro (STIEGLER, 2009, p. 04). Esses rastros do humano se revelam como uma presença, evocando uma temporalidade própria. A técnica não seria somente uma aparência física, mas uma abstração, uma inscrição no tempo, um gesto natural do humano que marca sua presença no mundo.

Ao pensar as relações estabelecidas entre os artistas e a técnica durante o processo criativo da videodança, é possível notar que existem ali diferentes etapas de inscrição de memória. No momento da filmagem, videomaker e bailarino estabelecem relações várias com a câmera filmadora. O material videográfico revela o gesto, o movimento e o tempo do corpo do videomaker. Pela relação de proximidade, câmera e videomaker compõe um só corpo, como um conjunto técnico. Mesmo que oculto, o corpo que filma pode ser presenciado pelas configurações cinéticas, espaciais e temporais do vídeo. É a partir do modo como corpo e câmera se conjugam que é estabelecido o que se vê e o que não se vê. Delimita-se o espaço, delimita-se o tempo, criam-se poéticas.

O corpo do bailarino, por sua vez, inscreve sua memória na câmera não pelo contato, pelo toque direto entre humano e técnica, mas pelos rastros de sua existência dançada na tela.

---

[22] "But this relation is a metastable equilibrium spanning an irreducible tension, a tension that is time itself: technic's advance initiates temporal extension as such."

[23] A evolução neste contexto não é compreendida como um processo de melhoria, mas como um processo de mudança.

Além disso, o corpo do bailarino em movimento provoca o conjunto técnico, videomaker/câmera, a se reorganizarem no espaço-tempo – e vice-versa. A câmera guarda em si a memória desses corpos em relação. Guarda a herança de um espaço-tempo compartilhado. Como arquivo, é capaz de fazer fluir passado-presente-futuro. No momento em que se vê o vídeo, a relação é atualizada e ganha poéticas outras a depender de quem, quando, onde e como é vista.

Na etapa de pós-produção, novas inscrições são realizadas. Por meio da edição, outras dimensões do tempo e do espaço podem ser construídas. Imagens de momentos diferentes podem ser compostas e daí outras possibilidades narrativas se constroem. O corpo que edita, edita a memória antes inscrita pela câmera, pelo videomaker e pelo bailarino. O material videográfico torna-se potencial criativo, pode ser transformado, criando outras possibilidades dos corpos em movimento no espaço-tempo. A videodança seria então uma herança, memória que se constrói a partir da relação dos corpos e da técnica no espaço-tempo. Memória acumulada, composta, fragmentada e continuada. Nesse sentido, centralizar a videodança na figura do bailarino seria reduzir todo um processo que se constrói de maneira relacional. A videodança não é do corpo que dança, a dança que ali se constrói é a dança do bailarino, do videomaker, da câmera, do editor e da técnica utilizada para edição em relação uns com os outros. A videodança seria, portanto, a composição dos olhares de vários artistas e, assim pensada, a dança que se apresenta nunca será, ao menos não de maneira exclusiva, aquela que o bailarino dança: a dança é uma resultante, uma deriva da relação entre humano e técnica.

Nesses vários processos de inscrição de memória na videodança e em outros contextos em que humano e técnica coexistem, o que a última retorna em relação ao processo de externalização é exatamente aquilo que se inscreve? Haveria alguma particularidade da técnica em meio a esse processo? Seria a técnica um *CTRL+C/CTRL+V* da memória humana?

A distância existente entre aquilo que se é expresso e o que o objeto técnico externaliza pode ser entendida a partir do conceito de transdução de Gilbert Simondon. O conceito se refere ao aparecimento de outro estado de algo no processo de liberação da memória entre humano e técnica, além de dizer da indissociabilidade dessa relação. Nesse processo, a memória externalizada exprime uma diferença[24], uma incerteza. A técnica não seria, portanto, capaz de representar nada, ela transduz, apresenta um diferir. Essa produção de uma distância entre a técnica e o humano permite um tempo de reflexão, de voltar-se a memória externalizada de

[24] "Lembrando Derrida, Stiegler utiliza a ideia de diferença (*différance*) como um efeito de retorno, um *après-coup* que constitui a origem *a posteriori*, como um suplemento que se superpõe restropectivamente" (STIEGLER, 2009, p. 135-60).

outra maneira. Esse constante diferir entre humano e técnica permite a construção de diferentes estados, temporalidades e, portanto, poéticas, revelando a interdependência dessa relação, e os graus de autonomia presentes nelas.

Ao gravarmos nossa voz em um gravador, o que escutamos nunca será exatamente a mesma coisa. Da mesma forma, a videodança não é a mera representação de uma experiência. A videodança pode ser entendida, portanto, como uma transdução de uma experiência relacional. Ao mesmo tempo em que o humano se externaliza, a técnica também o faz. Nesse fluxo entre humano e técnica, a memória externalizada é apresentada em um novo estado, que guarda as especificidades daquele dispositivo técnico. Nesse processo de transdução entre técnica e humano, cria-se espaço para a reflexão, onde é possível voltar-se à própria existência de outras maneiras.

O entendimento do humano como ser-técnico proposto por Stiegler contribui de forma potente para a reflexão sobre a relação entre arte e tecnologia que, por vezes, tem sua discussão baseada em modelos dicotômicos e antropocêntricos. Aqui nesta dissertação propõe-se pensar essa relação a partir da videodança. Diferentemente de um registro meramente documental, a videodança é um processo criativo colaborativo entre bailarinos, técnica e a equipe de audiovisual. É justamente por sua criação ser baseada nesta relação que ela produz um novo modo de percepção do corpo em movimento no espaço-tempo. A compreensão de que as técnicas que integra esse processo criativo são imbuídas de certa autonomia e poética própria, nos permite perceber a videodança como uma relação não hierárquica e não instrumentária, em que a técnica interfere na atuação humana e vice-versa. Esse pensamento desconstrói olhares dicotômicos e antropocêntricos sobre a relação técnica/humano/arte, fazendo-nos refletir sobre a primeira como algo capaz de criar.

A transferência da percepção de passividade da técnica para um entendimento de sua interferência ativa no processo criativo pode reconfigurar, inclusive, a postura do artista em relação à obra, ao se direcionar dialogicamente com a mesma. Ou seja, perceber a técnica de maneira horizontal em relação ao humano, pode alterar a lógica criativa da videodança, bem como sua concepção.

As construções narrativas e poéticas da cena são ampliadas com a interação entre o corpo do bailarino, o espaço em que ele atua, a câmera, o videomaker e, posteriormente, o trabalho de edição dos vídeos. No momento da filmagem, a câmera filmadora é um dispositivo técnico que media a relação entre bailarino e videomaker. A câmera guarda em si tanto as inscrições do corpo do *videomaker* quanto do corpo do bailarino. Nesse sentido, a memória de ambos é externalizada para a câmera que carregará em si essa experiência transduzida, diferida.

Simbolicamente, a câmera é o encontro, promotora da transdução da relação. Com esse primeiro material videográfico têm-se um estágio de produção de diferença. Com a infinidade de possibilidades de edição, novas camadas de sentidos podem surgir.

O espaço e o tempo são também transduzidos pela técnica, revelando um diferente modo de percebê-los. Na videodança, a partir dessa perspectiva, o que se tem não é o corpo do bailarino, o espaço e o tempo onde se foi gravado, têm-se a geração de um novo corpo, um novo espaço e um novo tempo criados pela relação estabelecida no processo criativo.

No momento de edição outras poéticas são criadas. O que temos é um acúmulo de camadas que vão sendo construídas e desconstruídas, abrindo sua potência de significação, criando sua própria temporalidade, espacialidade e, por que não, corporalidade. Percebe-se que na videodança novas materialidades sensíveis do espaço, do tempo e do próprio corpo são criadas. Como potência artística, a videodança constrói diversas camadas de transdução, permitindo um constante diferir entre humano e técnica.

Nesta dissertação, as contribuições do pensamento de Stiegler, por mais que não tratados de forma aprofundada, uma vez que este não é o centro da pesquisa, ajudam a leitura de que para se pensar a videodança enquanto um agenciamento e uma emergência é preciso compreender a técnica como uma parte ativa do processo. Não sendo um mero registro documental e, por isso, implicando um tratamento da técnica como agente da criação, faz-se importante apoiar-se em teorias que esclareçam a sua concepção em relação ao humano. Essa perspectiva caminha na contramão de muitos dos pensamentos sobre humano e técnica e, entende-se que ela pode contribuir para uma reflexão mais densa sobre as relações criadas na videodança, além de fazer-nos pensar sobre como as lógicas de criação podem ser reconfiguradas a partir desse entendimento, o que amplia as possibilidades artísticas. Além disso, possibilita compreender a videodança como um campo de conhecimento específico, que não é dança, nem vídeo, mas videodança. É nesse cruzamento que o novo pode ser construído.

5. CORPO, TÉCNICA, POLÍTICA E ESPAÇO: ELEMENTOS DE UM AGENCIAMENTO

5.1 A Coreopolítica pensada no contexto das mídias digitais

Lepecki (2012, p. 55) compreende a dança como uma coreopolítica, isto é, um agenciamento entre corpo, movimento e lugar que promove rupturas no *status quo*. Com olhar direcionado à dança realizada em espaços urbanos, o autor reflete sobre como a arquitetura interfere na forma de mover dos corpos. Os sinais de trânsito, as faixas de pedestres, o asfalto e a calçada induzem modos de se relacionar com o tempo e o espaço da cidade. Permeados pela ilusão da liberdade de ir e vir, os cidadãos são coreografados pela arquitetura, pela disposição espacial construída. Em meio a esse cenário, a dança enquanto coreopolítica seria aquela que ressignifica o funcionamento habitual das cidades, criando dissenso ao deslocar invisíveis regras.

Neste capítulo, pretende-se compreender a visão de Lepecki da dança como um agenciamento, pensando os atravessamentos entre corpo e espaço. Objetiva-se, a partir da abordagem do autor, fazer uma breve reflexão sobre a técnica, principalmente aquelas que compreendem as mídias digitais, como mais um elemento que é agenciado na dança e que, apesar de sua certa invisibilidade e imaterialidade, também delineia e transforma nossos espaços de atuação e a dança que tem sido construída.

A compreensão de Lepecki sobre o conceito de coreopolítica parte do entendimento de que arte e política são coexistentes e que, por assim ser, a dança não seria mera metáfora ou alegoria política, mas, sim, uma prática política. Essa compreensão se estende à noção de coreografia estabelecida pelo autor (LEPECKI, 2012, p. 46), que diz que a mesma não é um sintoma ou imagem das relações políticas e sociais, já que a forma como os corpos se dispõem no espaço não é neutra: coreografia é também política. Segundo Lepecki:

> Essa necessária antimetaforicidade requer a formação de um empirismo particular, atento aos modos como coreografias são postas em prática, ou seja, dançadas. Antimetaforicidade requer entendermos de que modo, ao atualizar-se, ao entrar no concreto do mundo e das relações humanas, a coreografia aciona uma pluralidade de domínios virtuais diversos – sociais, políticos, econômicos, linguísticos, somáticos, raciais, estéticos, de gênero – e os entrelaça a todos no seu muito particular plano de composição, sempre à beira do sumiço e sempre criando um por-vir (LEPECKI, 2012, p. 46).

A partir dessa citação, pode-se compreender que dança e contexto estão imbricados, um influenciando o outro. A compreensão da dança como um agenciamento entre corpo, movimento e lugar, e a de que tal agenciamento é por si só uma prática política, faz com que Lepecki (2012, p. 47) amplie o entendimento de coreografia para além do campo da dança. Perpassando questões filosóficas e da teoria do direito, o autor mostra o quão nossos movimentos são controlados, o quanto o espaço cria coreografias dos corpos. Ao mesmo tempo, diz da potência do sujeito como um ser político, isto é, alguém que promove o dissenso e cria fissuras no *modus operandi* (LEPECKI, 2012, p. 56). Deslocar e propor outros usos da cidade revela a diferença, rompe com o movimento automático e monótono dos sujeitos. A coreopolítica estaria exatamente no dissenso, na potência de romper dispositivos que fazem reproduzir um modo de agir no espaço. O autor pergunta:

> Podem a dança e a cidade refazer o espaço de circulação numa coreopolítica que afirme um movimento para uma outra vida, mais alegre, potente, humanizada e menos reprodutora de uma cinética insuportavelmente cansativa, se bem que agitada e com certeza espetacular? (LEPECKI, 2012, p. 49)

Esse movimento entre dança e cidade capaz de fazer emergir outro modo de experimentar essa relação, faz vibrar as rachaduras do chão de concreto no qual pisamos nossos pés todos os dias. Abrir-se para a potência do espaço, sem limitar-se às suas regras ocultas, ou nem tão ocultas assim, é ampliar as possibilidades da ação, é abrir-se para o novo, é exercer seu poder de decisão diante da possibilidade de fazer algo diferente daquilo já estabelecido.

A cidade, de maneira geral, nos convida a transitar, raramente a relaxar e a apropriar-se dos seus contornos. As vias não param e, enquanto isso, o sujeito sai de uma "caixa" e entra em outra. Quais são os respiros da cidade? Como cria-los diante do seu constante caos? Pequenos atos de dissenso podem ser reparados diariamente: pessoas que se assentam no meio-fio, que se banham nas fontes, que atravessam fora da faixa, que leem no ponto de ônibus... Lepecki pontua: "O sujeito que emerge entre as rachaduras do urbano, movendo-se para além e aquém dos passos que lhe teriam sido pré-atribuídos, é o sujeito político pleno" (LEPECKI, 2012, p. 57). Parece importante observar que o dissenso não está necessariamente e somente em grandes ações e transgressões, mas em toda e simples proposição de um novo modo de estar, de se apropriar de um espaço.

Para além das limitações criadas pela arquitetura e pelas leis, Lepcki diz também da existência de uma coreopolícia, isto é, da figura que policia os movimentos dos corpos através de sua presença e comando. Lepcki explica:

> Vamos considerar aqui "polícia" um ator social na coreopolítica do urbano atual, uma figura sem a qual não é de todo possível pensar-se a governabilidade moderna. Uma figura também é cheia de movimento, particularmente o ambíguo movimento pendular entre a sua função de fazer cumprir a lei e, a sua capacidade para a sua suspensão arbitrária; uma figura cujo espetáculo cinético é de chamar para si o monopólio sobre a determinação do que, no urbano, constitui um espaço de circulação, tarefa que executa não apenas quando orienta o trânsito, mas também quando executa com alarde a sua performance de transgressão de sentidos de circulação na cidade, com carros velozes cheios de luzes e sirenes alardeando assim a sua excepcional ultramobilidade, uma vez que para a polícia nunca existe contramão (LEPECKI, 2012, p. 51).

Sobre a ideia de um coreopoliciamento do movimento dos corpos o autor diz que:

> Quando um policial diz que é para circular, ou ir para algum lugar específico, ou apenas para sair da sua frente já, sua fala opera como um eficientíssimo comando coreográfico: o movimento correspondente é imediatamente executado, do melhor modo possível (LEPECKI, 2012, p. 51).

O policial é, portanto, um coreógrafo dos cidadãos, alguém que dita os movimentos dos corpos no espaço. Lepecki (2012, p. 54) compara a figura do policial com a própria arquitetura, justamente por sua ação promover a reprodução dos modos de agir do sujeito e do coletivo como um todo. Ou seja, ao andarmos até a padaria para comprar um pão, algo aparentemente tão banal, somos atravessados por diversos fatores que nos fazem realizar esse trajeto de um jeito e não de outro. Isto é, somos agenciados pelo espaço, que carrega em si atravessamentos de ordem social, cultural, política, entre outras. É importante ressaltar que, já que se trata de uma agência, se o espaço influi nos corpos, os corpos influem no espaço e por isso a importância de se pensar em uma coreopolítica, de considerar a potência que os sujeitos têm de romper com a monotonia dessa relação.

A dança realizada como uma coreopolítica seria aquela que transforma os agenciamentos ordinários, aquela que propõe a diferença, a ruptura. Como visto, a cidade propõe um modo de uso de tal forma que o coletivo se homegeniza e, dessa maneira, o controle dos corpos é mais eficaz, já que aquele que transgride, é facilmente identificado, policiado. De certo modo, a cidade invisibiliza os corpos nas suas diferenças, os cidadãos são assimilados por suas regras. Aquele que é visto, percebido, é aquele que destoa, que está à margem, que erra. Quando a dança realizada em espaços urbanos propõe um deslocamento do cotidiano, gerando contraste com os acontecimentos que a rodeia, ela se torna um ponto de diferença, uma rachadura que abre para a reflexão sobre aquilo que vivemos. Movimentar-se lentamente em

uma avenida lotada, usar um banco para realizar movimentos que não o de sentar, entre tantas outras possibilidades de criação artística, move os moinhos do condicionamento.

Com os avanços das mídias digitais desde o século XX, as noções de espaço-tempo têm sido reconfiguradas, o digital trouxe dimensões que vem interferindo em nosso dia a dia. Com o desenvolvimento das redes de internet, por exemplo, as fronteiras geopolíticas vêm se transformando, as distâncias são suprimidas e o mundo é capaz de se comunicar com apenas um clique. Um sujeito do Japão, neste momento, pode estar conversando com alguém da Argentina e, em outra aba, comprando um produto chinês. Os celulares *smartphone*, cada vez mais incorporados aos corpos, fazem com que os sujeitos estejam em vários lugares ao mesmo tempo. Para além do espaço físico-geográfico, outros espaços se permeiam, se cruzam em nossas vidas, criando ainda mais camadas de agenciamento no nosso jeito de agir. O dinheiro torna-se digital, um código binário. Nas redes sociais as pessoas dividem, em tempo real, seus afazeres, sua vida como um espetáculo a ser apreciado (SIBÍLIA, 2016). Em meio a tudo isso, podemos dizer que o agenciamento entre corpo, movimento e lugar tem ganhado novas dimensões e novos questionamentos.

Segundo Santana (2002, p. 23-24), "[...] a Era digital promoveu um outro tipo de relacionamento entre os meios, rompendo a noção de fronteira e, consequentemente, proporcionando uma região inextricável na qual o corpo é elemento-chave". O corpo passa a ser atravessado por outros espaços e tempos, ele está aqui e lá, está no agora ou como uma atualização do tempo presente através da imagem, da escrita, do som ou outros possíveis dados. Nessa nova conjuntura, como se pensar o controle dos corpos na cidade já que outras relações espaço-temporais são construídas?

Nos dias de hoje, se pararmos para pensar, é o próprio sujeito que autoriza o controle do seu corpo. Ao expormos detalhes da nossa vida cotidiana quase que em tempo real, deixamos em aberto informações de onde estamos, com quem estamos, como estamos. Os celulares, *tablets*, *Laptop*s e demais dispositivos tecnológicos podem possuir câmeras, GPS, microfones, comandos de voz e, pensando nisso, podemos ver que para além da arquitetura e do policiamento, estamos agora carregados de elementos que podem servir como meio de fiscalização dos nossos próprios corpos. Aparentemente, o mundo das mídias digitais pode nos parecer democrático, livre e sem fronteiras, mas não é bem assim. Sibília atenta que:

> Marcada pelas mudanças ultra-rápidas, na sociedade contemporânea imperam dispositivos de poder cada vez mais sutis e menos evidentes. Entretanto, eles parecem ter ganhado eficácia, permitindo exercer um controle total ao ar livre (SIBÍLIA, 2002, p. 29).

Ou seja, apesar de sua certa invisibilidade e imaterialidade, as mídias digitais têm criado outros relevos nos espaços, modificando nossa maneira de encarar o mundo, mesmo que aparentemente de modo discreto. Sibília (2002) explica o que tem por trás do simples uso de cartões de crédito e senhas de acesso:

> [...] o sujeito da sociedade contemporânea detém cada vez mais cartões de crédito e senhas de acesso: dispositivos digitais. De maneira crescente, a identificação do consumidor passa pelo seu perfil: uma série de dados sobre a sua condição socioeconômica, seus hábitos e suas preferências de consumo, colhidos através de formulários de pesquisas e processados digitalmente, para serem armazenados em bancos de dados conectados em rede serão acessados, vendidos, comprados e utilizados pelas empresas em suas estratégias de marketing. Desse modo o consumidor passa a ser, ele mesmo, um produto à venda (SIBÍLIA, 2002, p. 34).

A autora explica ainda como ocorre esse processo de acesso aos dados do consumidor:

> Um exemplo desse processo é uma tendência atual da internet, que faz com que as empresas ofereçam serviços e produtos gratuitos aos usuários da rede mundial de computadores, em troca dos quais estes devem preencher formulários revelando os seus perfis. Tais dados são muito valiosos em termos de marketing, pois permitem enviar publicidade direcionada de acordo com cada tipo de usuário/consumidor. São oferecidos, assim, de maneira gratuita, produtos de software e até mesmo dispositivos de hardware, além de serviços como contas de correios eletrônico, espaço para publicar páginas e fotografias na Web, acesso ao conteúdo de revistas e jornais, e inclusive a própria conexão com a Internet. O produto comprado e vendido, em todos esses casos, é o consumidor (SIBÍLIA, 2002, p. 34-35).

Para termos acesso a determinados produtos entregamos, às vezes num automático impulso, dados que dizem sobre nossas vidas, isto é: o próprio sujeito passa a autorizar a sua fiscalização. Pensando o conceito de coreopolícia de Lepecki, podemos também refletir sobre a digitalização dos sistemas de controle através das câmeras de vigilância, sejam elas privadas ou públicas. Em uma rua deserta em que aparentemente estamos sozinhos, podemos estar sendo vigiados por discretas câmeras em casas e prédios. Ou mesmo em um local cheio de pessoas, como garantir que alguém não esteja nos fotografando ou filmando? No mundo das redes, a arquitetura não é mais uma barreira. Mesmo em um quarto fechado, podemos estar conectados com outras pessoas e espaços. A relação entre público e privado toma novas formas: quando é que estamos mesmo sozinhos? Sibília relaciona como o mundo digital tem mudado nossas lógicas:

> Com a dissolução dos limites que confinavam o alcance das antigas técnicas disciplinares, muitos desses mecanismos de outrora se sofisticam, alguns se intensificam e outros mudam radicalmente. Vai perdendo força a velha lógica serial, mecânica, descontínua, fechada, esquadrinhada, geométrica, progressiva e analógica das sociedades disciplinares, vencida pelas novas modalidades digitais, contínuas, fluidas, ondulatórias, abertas, mutantes, flexíveis, autodeformantes, que se espalham aceleradamente pelo corpo social. Assim, a lógica de funcionamento associada aos novos dispositivos de poder é total e constante, opera velozmente e em curto prazo. Desconhece as fronteiras: atravessa todos os espaços e todos os tempos, engolindo o "fora". Por isso, a nova configuração se apresenta como "totalitária" em um novo sentido: nada, nunca, fica fora do controle. Desse modo é esboçado o surgimento de um novo regime de poder-saber, ligado ao capitalismo de cunho pós-industrial (SIBÍLIA, 2002, p. 29).

Frente a essas novas estratégias de controle dos corpos nos espaços possibilitadas pelo avanço das mídias digitais, como pensar a coreopolítica nesse contexto que nos atravessa? Como visto, apesar do mundo digital não possuir barreiras físicas como no espaço urbano, esse não é um lugar livre. Como criar dissenso tendo em conta esse outro espaço-tempo?

Os trabalhos de dança quando somados às mídias digitais têm explorado diferentes possibilidades artísticas próprias desse universo. O corpo em movimento passa a ser capaz de se dissolver, se fragmentar, viver outras experiências. Sem ser necessário seu deslocamento, o corpo é capaz de estar em outros lugares, como em casos da telepresença ou da presença virtual (SIBÍLIA, 2012, p. 57). Seja com o uso de *softwares*, realidade virtual, *Kinect*[25], vídeos, imagens, projeções, a dança ganha novas camadas poéticas possíveis. O que parece interessante perceber é que tais camadas não são neutras.

Ampliando o pensamento da dança como um agenciamento entre corpo, técnica, movimento e lugar, como furar seu chão? A princípio, nos parece interessante refletir, como já sinalizamos até aqui, que a técnica também é um elemento de agência do humano e, portanto, uma interferência na dança que fazemos. Reconhecer que as mídias digitais são meios para explorar o espaço-tempo de maneira fluida, mas que essa interferência não está isenta de dispositivos de controle dos corpos, já pode ser um interessante caminho de experimentações. Enfrentar a técnica no mundo da arte buscando sair do lugar comum é fazer coreopolítica. Voltando ao capítulo sobre o conceito de emergência, talvez as aberturas se criem ao percebermos a técnica como algo que possui algum grau de autonomia, algo que também cria, que tem poética própria. Não ignorar a técnica, mas incluí-la como agente nos processos

[25] O *Kinect* age como um sensor do movimento. Essa técnica tem sido bastante explorada no mundo artístico. Por meio dos dados coletados dos movimentos corpóreos, esse podem ser tranformados em visualidades e/ou sonoridades.

criativos, pode permitir outras apropriações para o corpo nesse espaço que cada vez mais vem sendo empilhado composto: um espaço em rede.

Ao dizer que a arquitetura da cidade modula nossas ações e assimila nossos corpos, podemos entender a coreopolítica como algo que se destoa do funcionamento usual daquele lugar, podemos pensa-la como emergência. A coreopolítica está relacionada ao imprevisível, a não-linearidade, à marginalidade. Nesse sentido, criar videodanças, ou outros trabalhos que relacionem dança e tecnologia, como coreopolíticas, é atentar-se as interferências da técnica no processo criativo e aos possíveis dissensos. No capítulo a seguir, exploraremos de forma mais específica às relações entre corpo, técnica e espaço no contexto da dança na imagem em movimento. Perpassando pelo conceito de heterotopia de Foucault, que diz de espaços que são atravessados por outros espaços, será abordado e refletido o conceito de espaço-trio de Natal (2012) que sugere que no contexto da dança na imagem em movimento são agenciados o espaço físico-geográfico, o espaço da tela-imagem e o espaço do corpo. Dessa forma, será possível aprofundar os agenciamentos que ocorrem na dança quando a técnica é mais um de seus elementos criativos.

5.2 Espaços outros: o conceito de heterotopia de Foucault

Em uma conferência proferida em Paris, Foucault (1967, p. 78) disse ser o século XX a época do espaço. Para pensar sobre essa hipótese, o autor fez um breve traçado da história do espaço no ocidente desde a idade média até a contemporaneidade. Ao longo dos séculos, a noção de espaço tem se transformado e, segundo Foucault, a partir do século XX o espaço começou a ser pensado pelas relações construídas e acionadas por ele. Relações essas que perpassam questões sociais, culturais, políticas, entre outras. Para além disso, o teórico percebe que há lugares que se definem pelas relações estabelecidas com outros lugares, tratam-se de espaços perpassados por outros espaços: as heterotopias. Esse conceito criado por Foucault não diz de lugares utópicos, irreais, mas de lugares reais que, a partir da trama que criam, são capazes de gerar “espaços outros” (FOUCAULT, 1967).

Nesse breve subcapítulo, busca-se compreender a noção de espaço e heterotopia de Foucault a fim de estabelecer aproximações com a videodança enquanto um processo criativo que recria, compõe e modula espaços. Mais à frente, o entendimento de heterotopia será importante para assimilar o conceito de espaço-trio de Natal (2012), que compreende que a dança na imagem em movimento articula três espaços: o espaço da tela-imagem, o espaço físico-geográfico e o espaço do corpo.

Na idade média, Foucault reflete que o espaço era percebido a partir de dicotomias e oposições. Entre sagrado e profano, urbano e rural, celeste e terrestre, construía-se uma hierarquização entre os lugares:

> Estas oposições e intersecções de lugares formavam uma hierarquia acabada e é o que nós podemos indicar, ainda que muito imperfeitamente, como espaço medieval: o espaço em que cada coisa é colocada no seu lugar específico, o espaço da disposição (FOUCAULT, 1967, p. 78).

A relação de fixidez atribuída ao espaço na idade Média começou a ser transformada, segundo o autor, por Galileu através do conceito de infinito. Tal conceito possibilitou a percepção do espaço como algo "infinitamente aberto" (FOUCAULT, 1967, p. 78). Então, a estabilidade da noção de espaço na idade Média começa a se dissolver: ao invés de entendimentos de localização e disposição, passa ser compreendida como extensão. O espaço é, portanto, pensado a partir das proximidades, de pontos a serem conectados.

Já na segunda metade do século XX, o espaço estaria relacionado à simultaneidade e a justaposição. Como em uma teia, o espaço se constitui pelas relações presentes na sociedade e entre os próprios espaços. Foucault diz que:

> O espaço no qual vivemos, que nos leva para fora de nós mesmos, no qual a erosão das nossas vidas, do nosso tempo e da nossa história se processa num contínuo, o espaço que nos mói, é também, em si próprio, um espaço heterogêneo. Por outras palavras, não vivemos numa espécie de vácuo, no qual se colocam indivíduos e coisas, num vácuo que pode ser preenchido por vários tons de luz. Vivemos, sim, numa série de relações que delineiam lugares decididamente irredutíveis uns aos outros e que não se pode sobre-impor (FOUCAULT, 1967, p. 79).

Moídos pelo espaço, nos compomos, em fluxo, entre exterior e interior. Não há espaço neutro ou homogêneo. Carregados pelo tempo, passado-presente-futuro, espaço e corpo estão em constante movimento e em eterna transformação. São dinâmicos, instáveis, lotados de construções simbólicas em tensão. O corpo altera o espaço e o espaço nos altera, fluidamente.

Para além de definir os espaços através das relações que os perpassam, Foucault se interessa em pensar os lugares que são perpassados por outros lugares, as heterotopias, "[...] espaços que se encadeiam uns nos outros, mas contradizem todos os outros" (FOUCAULT, 1967, p. 80). Para explicar o conceito de heterotopia, Foucault começa dizendo das utopias. As utopias seriam lugares sem um lugar real, são espaços irreais. Elas fazem analogias diretas ou indiretas com a sociedade, evocando-a de modo outro: aperfeiçoada ou distorcida (FOUCAULT, 1967, p. 80). As heterotopias, por sua vez, seriam espaços reais, utopias

realizadas que, segundo Foucault, são um “contra-lugar”. O autor cita o espelho como algo que comporta tanto a utopia como a heterotopia. Sobre sua característica utópica, Foucault diz que:

> O espelho é, afinal de contas, uma utopia, uma vez que é um lugar sem lugar algum. No espelho, vejo-me ali onde não estou, num espaço irreal, virtual, que está aberto do lado de lá da superfície; estou além, ali onde não estou, sou uma sombra que dá visibilidade de mim mesmo, que me permite ver-me ali onde sou ausente (FOUCAULT, 1967, p. 80).

O espelho é também,

> [...] uma heterotopia, uma vez que o espelho existe na realidade, e exerce um tipo de contra-ação à posição que ocupo. Do lugar em que me encontro no espelho apercebo-me da ausência no lugar onde estou, uma vez que posso ver-me ali. A partir desse olhar dirigido a mim próprio, da base desse espaço virtual que se encontra do outro lado do espelho, eu volto a mim mesmo: dirijo o olhar a mim mesmo e começo a reconstituir-me a mim próprio ali onde estou (FOUCAULT, 1967, p. 80).

As heterotopias são espaços que se encadeiam friccionando aproximações e antagonismos. Entre estar e não estar, ausência e presença, real e irreal, esta sobreposição gera um fluxo de reflexão sobre si mesmo e sobre os próprios lugares. A partir da citação de Foucault sobre o espelho como uma heterotopia, é possível nos remetermos ao conceito de transdução de Simondon, que foi tratado no capítulo 3 sobre o entendimento do ser-humano como um ser-técnico (STIEGLER, 2009). Isto porque, a distância que se cria entre o humano e aquilo que o espelho, enquanto técnica, externaliza, apresenta uma diferença. O espelho retorna um outro estado da memória, não se trata de mera representação de si mesmo. Nesse sentido, pode-se pensar a heterotopia também como geradora de diferença, algo que constrói espaços outros a partir das relações estabelecidas. Mais ainda, podemos pensar a técnica como potência para criação de heterotopias. Principalmente pensando no avanço das mídias digitais, as técnicas da atualidade são capazes de modular espaços de maneiras antes inimagináveis. O corpo vem se aventurando em espaços outros, articulando real e virtual, aqui e lá. Com as redes de internet, por exemplo, podemos entrar em contato com alguém que está do outro lado do oceano. O corpo, o espaço e o tempo são percebidos de outras formas. Com a supressão da distância no ambiente virtual, os espaços se empilham, se cruzam, se perpassam, como numa heterotopia.

Foucault pensa o teatro e o cinema como exemplos de heterotopias, de espaços reais que guardam em si um emaranhado de outros espaços, nos levando a experimentar deslocamentos: uma gangorra entre o real e o imaginário. O autor explica:

> A heterotopia consegue sobrepor, num só espaço real, vários espaços, vários lugares que por si só seriam incompatíveis. Assim é o que acontece num teatro, no retângulo do palco, em que uma série de lugares se sucedem, um atrás do outro, um estranho ao outro; assim é o que acontece no cinema, essa divisão retangular tão peculiar no fundo da qual, numa tela bidimensional se podem ver projeções tridimensionais (FOUCAULT, 1967, p. 82).

Num palco, diversos espaços se constroem e se transformam pela composição da luz, do cenário, dos corpos ali presentes, seus movimentos e falas. Numa tela, esses encadeamentos de espaços podem ser extrapolados a partir das possibilidades de edição, por exemplo. A partir da viabilidade de se trabalhar o espaço-tempo de maneira descontinuada, ampliam-se as possibilidades narrativas, criando outras experiências artísticas. Ao dizer que o século XX é a época do espaço, Foucault cria um traço de historicidade que inevitavelmente se relaciona ao tempo. O autor pensa o espaço e o tempo como um nó, um sempre relacionado ao outro. Entretanto, percebe que o espaço é a relação que mais tem deslocado os nossos modos de vida. Por entender essa composição entre tempo e espaço, Foucault (1967, p. 82) também entende a heterotopia como algo ligado a momentos, a "pequenas parcelas do tempo". Esse aspecto temporal das heterotopias é nomeado por ele de heterocronias. Um exemplo de heterocronia dado foi a biblioteca: um espaço que comporta, em arquivos, outros tantos espaços e tempos. As bibliotecas, e também os museus, são compreendidas como heterotopias acumulativas do tempo. Em prateleiras e paredes, o tempo se empilha. Entretanto, existem as heterotopias que ao invés de se relacionarem à acumulação temporal, se referem à efemeridade, a fugacidade, a transitoriedade. São heterotopias temporais. Alguns dos exemplos dados por Foucault desses tipos de lugares são: o circo e as feiras que acontecem em dias ou épocas específicas.

A partir dos pensamentos de Foucault, podemos pensar a videodança como uma heterotopia, um espaço outro. Afinal, em seu processo criativo vários espaços são articulados: como o espaço físico-geográfico, o espaço virtual, os espaços dos corpos e das técnicas atuantes. Nessa teia articulada de espaços, a videodança pode ser entendida como um espaço emergencial, um espaço que se cria a partir da relação. Trata-se de uma dança que se atualiza sempre que é exibida, acionando relações de presença e ausência, possível e impossível, real e imaginário, tudo isso possibilitado pela interseção entre corpo, tempo, espaço e técnica. A videodança seria também uma heterocronia, por carregar em si diferentes relações de tempo, criando uma temporalidade própria, um tempo também emergencial.

No sub-capítulo a seguir, aprofundaremos sobre o conceito de espaço-trio de Natal (2012). A autora, que também se apoia no conceito de heterotopia de Foucault, percebe a dança na imagem em movimento como uma articulação entre os espaços físico-geográfico, da tela-

imagem e do corpo. Seria a partir dessa composição espacial que a dança nesse contexto geraria algo novo, um novo modo de se fazer e perceber dança. Nesse sentido, tanto o conceito de heterotopia quanto o de espaço-trio contribuirão para a reflexão sobre a videodança como uma emergência e, principalmente, para melhor compreensão do espaço enquanto um dos seus elementos formadores.

5.3 O espaço-trio: tensionamentos para um novo estado da dança

Carolina Natal (2012) ao estudar a dança na imagem em movimento desenvolveu o conceito de espaço-trio como forma de reflexão sobre seu processo criativo e construção poética. Para a autora, a dança nesse contexto agencia três espaços: o espaço físico-geográfico, o espaço da tela-imagem e o espaço do corpo. Seria a partir do modo como esses espaços são compostos que a obra se constrói. Sobre a relação entre dança e imagem em movimento, a autora reflete sobre sua indefinição e a potência gerada pela interdisciplinariedade:

> [...] discorrer sobre a dança na imagem em movimento é arriscar-se em um campo de tensão, em parâmetros não definidos e ainda experimentais. Nesse âmbito, trata-se muito mais de compreender as múltiplas relações estabelecidas pela dança com os diversos fatores que a inserem na imagem do que insistir em sua especificidade ou praticamente em sua definição. Aliás, pensar em definição é sistematizar e aniquilar a emergência de elementos que impulsionam e interferem no fazer artístico da dança. São elementos que agem como interlocutores diferenciados que ampliam as funções, contribuindo para uma relação interdisciplinar que obriga a não se pensar a dança isoladamente, mas como parte de um contexto, de um fluir de relações (NATAL, 2012, p. 14).

Relativo à sua delimitação sobre a dança na imagem em movimento, Natal salienta não se referir a trabalhos em que apenas exista uma transposição da dança, seja para fins de registro documental ou para análise do movimento, mas, sim, a processos que mergulham nas especificidades proporcionadas pela mediação tecnológica, gerando uma nova identidade e um novo modo de fazer (NATAL, 2012, p. 15). Nesse último caso vê-se "[...] duas perspectivas, que obrigatoriamente se relacionam: o espaço da tela-imagem e o espaço físico-geográfico" (NATAL, 2012, p. 15). O espaço do corpo, por sua vez, seria o que esses dois espaços possuem em comum, como um ponto conector dessa relação.

São as trocas entre corpo e técnica que permitem a conjugação do espaço-trio e a criação de uma nova lógica para a dança. A câmera, por exemplo, é entendida pela autora como parte ativa do processo e como um ponto de importância para os deslocamentos dos espaços. A câmera, assim, não seria um mero instrumento, mas um componente que interfere, inclusive,

na composição coreográfica do trabalho. Nesse sentido, no jogo estabelecido entre os espaços, a câmera cria camadas poéticas na composição da obra. Natal diz que:

> A câmera adquire um papel importante para a composição coreográfica da dança, pois, diferente do corpo, ela se oculta; contudo, é sempre narradora, é ela que dá a ver e que revela a cena. Neste sentido, pode conferir que a câmera "cria" um espaço no contexto da dança. E este espaço novo é responsável pelas contribuições à dança, aos novos formatos e tendências a que ela vem se adaptando e se transformando, diante das inserções tecnológicas (NATAL, 2012, p. 22).

A partir da maneira como a autora identifica a câmera no processo criativo, vê-se que a mesma é analisada como possuidora de certa autonomia e poética própria a ponto de redimensionar as possíveis fronteiras entre o espaço do corpo, o espaço da tela e o espaço físico-geográfico. Como explica Natal:

> O espaço físico e o espaço da tela, que é intermediado pelo espaço do corpo, adquirem novas fronteiras ditadas e sugeridas pelo enquadramento da câmera. Ao direcionar o olhar para determinado ponto, a composição do corpo, em relação ao espaço e à imagem, adquire novos sentidos e engajamentos, propondo uma dimensão diferenciada para o olhar da dança. É a revelação da manifestação visual trazendo outros prismas e sentidos para a obra coreográfica (NATAL, 2012, p. 13).

Analisando os moldes dos espetáculos de dança em palcos italianos, a autora considera pertinente associar a importância da iluminação e do cenário como forma de direcionamento do olhar a partir da construção de recortes, focos e molduras (NATAL, 2012, p. 22). Essas estratégias, também possibilitadas por técnicas, constroem diferentes ambiências e poéticas da cena, tornando uma caixa preta um mundo de possibilidades. Paralelamente, "[...] a luz já criava as estratégias que a câmera, em um novo formato, se insere ampliando as funções que a iluminação já trilhava" (NATAL, 2012, p. 22). Acrescenta-se aqui o processo de edição como mais uma forma de ampliação das possibilidades criativas da dança na imagem, a partir das interferências e composições que ela é capaz de construir com o material videográfico.

Como visto, a dança na imagem em movimento criada como uma nova identidade só se faz possível quando a relação dos corpos com a câmera e os possíveis processos de pós-produção articulam o espaço-trio. Sobre o jogo que se cria a partir do diálogo entre os espaços, a autora faz a seguinte metáfora:

> Ao estabelecer a relação entre esses espaços, pode-se imaginar, metaforicamente, que os espaços deste trio estão interligados entre si, por elásticos imaginários. Este elástico é o fio condutor que assegura o diálogo entre cada espaço que determina a materialidade do trio. O elástico certifica a flexibilidade e determina que, a partir do momento em que ele se tenciona, significa que algum espaço está exigindo mais que

> os demais, exigindo o deslocamento, a mudança. Se o corpo em cena se desloca a ponto de sair do enquadramento, é como se o elástico imaginário tencionasse a câmera, propondo que ela se reorganize para permitir que o corpo se mantenha em cena, ou manter o quadro vazio e não propor o deslocamento (NATAL, 2012, p. 26-27).

Considerando essa metáfora, percebe-se que na relação entre o espaço da tela, o espaço do corpo e o espaço físico-geográfico não há uma hierarquia, mas uma interdependência. A depender como um componente se articula, os outros se reorganizam, como em um sistema. Por sua vez, a obra será a emergência dessas articulações. Natal atenta que:

> O espaço trio adquire uma função à composição da obra que não é aleatória; o afinamento desses espaços que produzirão a transformação da obra artística. Quando esses elementos não têm suas devidas funções, a dança na imagem torna-se meramente uma reprodução dela mesma, sem a interface da tela, de um deslocamento apenas de espaços, mas sem relação com eles mesmos, portanto, sem transformação, sem apropriação do que a ação do deslocar instiga, propicia (NATAL, 2012, p. 27-28).

A partir da instigação propiciada pelos elásticos invisíveis que o espaço-trio tensiona e de sua apropriação é que se constrói uma lógica própria da dança nesse contexto. Essa interligação pode abrir caminhos para além das zonas de conforto, desvelando possibilidades várias para a criação. A autora fala sobre a potência da ruptura nas criações pautadas pelo espaço-trio:

> É possível traçar caminhos com rupturas, ver as descontinuidades como uma via de opção, de estética, impulsionando também a percepção de uma dança que se faz não só pelos movimentos do corpo, mas também pela conjugação deste atrelado justamente à configuração da percepção do espaço-trio (NATAL, 2012, p. 27).

Isto é, a centralidade da dança na imagem em movimento não estaria no corpo do bailarino. Inclusive, por trazer a ideia de relação e interdependência, o conceito de espaço-trio aponta para um processo criativo que se constrói em rede, diluindo noções hierárquicas. O corpo do bailarino é mais um dos elementos para a formação da dança nesse contexto. Podemos pensar que para que se criem rupturas, para que uma nova identidade de dança emerja, não basta haver um corpo que dança na tela, mas, sim, a construção de uma dança que se dá a partir da relação de aspectos que, por vezes, podem ser considerados como uma "não dança". Natal diz sobre o que a perspectiva do espaço-trio reconfigura na dança:

> Tal relação estabelecida desloca a dança de toda condição habitual, recorrente, tradicional, provocando, através da imagem, sua transformação, desfazendo sua materialidade, desorganizando sua figura habitual e propondo uma nova composição e é sob este lugar que se pode perceber a dança, habitando o espaço consequente do

> espaço-trio. É a partir desse engajamento que será possível identificar a força da imagem e a própria transgressão dos seus elementos (NATAL, 2012, p. 27).

Tendo em conta os pensamentos de Natal, para que os espaços que compõem o processo de criação da dança na imagem em movimento se articulem a ponto de gerar rupturas, um novo modo de fazer, é preciso que os elásticos invisíveis se tensionem, isto é, é necessário que o espaço da tela-imagem, o espaço do corpo e o espaço físico-geográfico, realizem trocas. Podemos inferir, portanto, que seria de extrema importância, para que esse tipo de processo artístico aconteça, a conferência de autonomia para tais componentes. É preciso criar brechas para que esse sistema se auto-organize. Usando um exemplo mais concreto, podemos pensar em um processo criativo de videodança em que exista uma roteirização pré-estabelecida. Nesse ambiente de previsibilidade e controle, não há espaço para tomadas de decisão mediante as situações enfrentadas. Se o bailarino sai do enquadramento e o roteiro diz que a câmera deve se direcionar ao seu rosto, por exemplo, não há ali um movimento de escolha, de espaço para emergências, há somente uma decisão a seguir. Isto é, quando se cria brechas para a autonomia nos roteiros construídos, a saída do bailarino do enquadramento pode gerar várias outras possibilidades, o que acionaria os tais elásticos do espaço-trio. O que podemos perceber é que para essa interação entre os espaços ocorrer é preciso abrir-se para o imprevisível, para a improvisação. Nesse sentido, podemos associar a ideia de rede de Salles (2006) que pensa a criação como um espaço de trocas, em que a noção de não fixidez integra seu modo de existir.

Natal (2012) pontua que para a criação em dança na imagem em movimento ser desenvolvida a partir da percepção do espaço-trio não basta somente atentar-se a escolha da localidade pelo seu apelo estético, mas, sim, nas correlações desse espaço com o corpo e os demais aspectos da obra (NATAL, 2012, p. 34). Segundo Costa (2012), por vezes, artistas se direcionam para a escolha de ambientes externos como uma prerrogativa para não tornar o vídeo um mero registro, entretanto não exercitam aquilo que talvez seja o mais importante: as relações construídas entre os espaços e o corpo a partir da mediação tecnológica. Nas palavras de Costa: “parece que o medo de ser considerado um registro faz com que nos apoiemos nas locações e, às vezes, esqueçamos de uma questão maior, que é a relação da câmera com o corpo no espaço, seja ele um palco ou uma locação interior ou exterior” (COSTA, 2012, p. 200).

Assim sendo, a escolha de um ambiente diferente de um palco italiano não transforma magicamente um vídeo em uma criação que exercita a ideia de espaço-trio desenvolvida por Natal (2012) ou as correlações entre corpo/imagem/movimento a partir das especificidades da relação vídeo/dança segundo Costa (2012). Natal reforça que:

> Não basta escolher um espaço ou uma paisagem que seja bonita, esteticamente, como pressuposto para compor a obra. É necessário estabelecer uma correlação entre o corpo e o espaço, entre suas ações, entre seus deslocamentos, ser movido por um desejo que lance luz a estas apropriações, pois a transformação destas ações na imagem só se efetuará se houver a incitação para (de)composição, que gera novos estados para a obra (NATAL, 2012, p. 34).

Mas, afinal, como a correlação entre o espaço físico-geográfico, o espaço da tela e o espaço do corpo é capaz de criar um novo estado da dança? Natal diz da sua hipótese de pesquisa:

> Busca-se entender por que ou como este espaço-trio que compõe a imagem, pode transformar a própria obra, provocando um acontecimento visual. A hipótese apresentada nesta pesquisa é que esta manifestação só será possível quando a ação de cada componente do espaço-trio lançar suas intensidades, extrapolando a necessidade decorativa da obra e se afinando com seus respectivos desejos de relações, de composição, que sinalizam um compromisso de tensão criativa entre eles (NATAL, 2012, p. 34).

Segundo Natal, a tensão criativa gerada pelo espaço-trio é capaz de criar espaços outros (FOUCAULT, 2009). Para dizer desse novo espaço que emerge dessa relação, a autora se debruça no conceito de heterotopia de Foucault (2009) que vimos anteriormente neste capítulo. Para dizer de heterotopias, Foucault diz compreender o corpo como um ser utópico. Nas palavras de Natal:

> Foucault (2009) diz que o corpo é o grande ator utópico: para que haja utopia, basta haver um corpo. No entanto, para este utópico não é necessário o seu desaparecimento. Não é a sua ausência que o faz utópico, mas a partir da sua presença e da possibilidade de construção de um imaginário, de condução a um caminho de comunicação seja ao sagrado, ao sensível, as forças invisíveis (NATAL, 2012, p. 34).

Natal diz que: "neste sentido, compreende-se que o corpo, como protagonista da criação de utopias, é capaz de criar e conduzir o transporte dele mesmo para o espaço imaginário" (NATAL, 2012, p. 35). Construtor de utopias, o corpo nos leva a lugares impossíveis, nos fazendo viver entre o visível e o invisível, o opaco e o transparente – como assim sugere Andrade (2017, p. 270). A partir da materialidade corpórea somos capazes de mergulhar no impalpável. As heterotopias podem ser entendidas como uma justaposição entre um lugar real, situado, e uma utopia. De acordo com Andrade (2017, p. 272), o prefixo grego *hetero* significa "outro" ou "diferente" e está associado a *alter* que, do latim, também significa "outro". As heterotopias são pensadas por Andrade como espaços que tensionam a diferença:

> Dessa forma, pode-se pensar as heterotopias como espaços que abrigam diferenças em um tensionado campo de forças, no qual oposições se relacionam. Apresentando-nos a esses espaços, somos atravessados por alteridades, fenômenos que se apresentam a nosso corpo por meio da percepção e das sensações (ANDRADE, 2017, p. 272).

Andrade (2017, p. 273) reflete que o corpo e a dança pensados a partir do conceito de heterotopia de Foucault podem ser percebidos como potência para a transformação dos espaços. Ao se pensar a relação entre dança e imagem em movimento, o que se tem é a modificação e a ampliação das possibilidades de criação de espaços outros a partir das possibilidades tecnológicas. Neste sentido, Natal relaciona o conceito de heterotopia com o de espaço-trio da seguinte forma:

> [...] o espaço-trio pode ser analisado e visto como uma heterotopia em sua própria gênese ao considerar o corpo dançante habitando um espaço real, tridimensional, aplicado no formato da imagem. Vê-se a dança apropriando-se de arquiteturas distintas e, através da relação corpo-espaço, favorecendo a percepção e a criação de espaços outros (NATAL, 2012, p. 37).

Sobre os entendimentos acerca do espaço e do corpo, e dos seus atravessamentos, Natal percebe que:

> A partir das múltiplas percepções espaciais, encontra-se a subjetividade instalada no próprio espaço do corpo, pois o espaço também é uma experiência de corpo. Assim, vê-se também o corpo como um lugar possível de construção de uma heterotopia. É através da imagem e do espaço físico, aliados ao espaço-trio, que o corpo percorre estes espaços, construindo espaços outros e percepções inusitadas, deslocando-o para lugares ainda não identificáveis, não tão explorados. A facilidade do corpo de mover-se na imagem e a proximidade da câmera sobre ele provocam novas sensibilidades e reflexões acerca deste corpo (NATAL, 2012, p. 38).

Isto é, a criação dos espaços outros a partir do espaço-trio faz surgir questionamentos e diferentes percepções sobre o próprio corpo, que ganha novas poéticas nascidas dessa relação. Por associação, a dança na imagem em movimento seria, então, capaz de criar espaços outros e corpos outros. Natal (2012, p. 213) reconhece que a partir da imagem novas formas de composição em dança são criadas, o que deixa as possíveis fronteiras entre campos artísticos difusas, permitindo lançar novos olhares para aquilo que emerge desse encontro. Compreender o espaço-trio como uma ruptura no modo de criação da dança, como um campo de força e interação, nos abre perspectivas para entender a videodança como uma emergência, pensando-a como um sistema que mobiliza variáveis a ponto de gerar algo diferente do que a mera soma dos conhecimentos entre as áreas.

6 PALAVRAS FINAIS

Esta pesquisa surgiu do interesse em compreender a videodança como uma possibilidade artística que tem construído de modo dinâmico uma lógica própria de existência que ultrapassa a mera soma das áreas que a compõe. De uma maneira geral, vê-se que a definição de videodança não é algo consensual entre seus pesquisadores. Alguns dos fatores que parecem justificar esse fato seria a dinamicidade da área e a disparidade entre o conhecimento prático e teórico produzido. Por mais que ao digitar no *YouTube* "videodança" possamos encontrar muitos materiais disponíveis de diversos cantos do mundo, há pouquíssimos materiais teóricos que vão dizer desse fenômeno que vem se formando desde a primeira metade do século XX. Se pararmos para pensar, a dança moderna e a dança contemporânea também se formaram nesse mesmo contexto e têm produção acadêmica muito mais significativa, em termos de quantidade de material disponível. Em meio a esse cenário, destaca-se o esforço realizado nesta pesquisa para contribuir com este contexto teórico em construção.

De forma geral, os pesquisadores da área concordam que a videodança não é um vídeo de uma dança, a videodança seria a própria obra artística. Tal ponto nos faz questionar: o que faz uma videodança não ser somente uma reprodução de uma obra coreográfica? Quando é que um trabalho que se mobiliza entre as áreas do vídeo e da dança é capaz de carregar um nome próprio e alcançar uma "prateleira" diferente dentre os possíveis modos de se fazer dança na atualidade?

Essas não são perguntas fáceis de serem respondidas e, revisitando as discussões feitas no capítulo 1 dessa pesquisa, pudemos ver que autores conferem a esse acontecimento à importância de que nem dança, nem vídeo sejam acessórios uns dos outros. Em outras palavras, vídeo e dança devem estabelecer interações mútuas, como em um agenciamento. Seria a partir dessa troca que a videodança se torna capaz de criar outras experiências e poéticas do corpo em movimento no espaço-tempo, experiências essas impossíveis de ocorrer em outro contexto. Essas modulações que a dança conquista somente nessa configuração se dá graças à mediação tecnológica. Com o uso de câmeras de vídeo, *softwares* de edição, captadores de áudio e demais dispositivos técnicos que podem ser explorados, o espaço, o tempo e o corpo podem ser fragmentados, continuados, sobrepostos, entre tantas outras possibilidades. Tendo isso em conta, consideramos nessa pesquisa que a videodança articula corpo, técnica, espaço e tempo, sendo o movimento uma transversalidade dessa relação.

O conceito de emergência suporta, nessa pesquisa, esse modo de se compreender a videodança como uma identidade própria. Como visto no capítulo 2, a emergência é um conceito pesquisado pela teoria dos Sistemas Complexos e, de forma breve, pode ser compreendida como uma novidade que se cria a partir das relações entre componentes de um sistema. A emergência é uma ocorrência de sistemas auto-organizados, isto é, aqueles que não possuem um controlador central, tendo cada componente algum grau de autonomia, permitindo-o tomar decisões mediante os acontecimentos que o rodeia. Quando não há autonomia em um sistema, ele está condicionado a agir sempre da mesma forma, não há como algo de novo surgir. Isto é, a emergência é uma resultante de uma ação coletiva autônoma.

Entende-se assim que para gerar emergência é preciso haver relação e autonomia, pois, uma vez que isso ocorre, os componentes de um sistema se comportam como agentes e não meros objetos. Nesse sentido, pensar a noção de agenciamento nos auxilia a compreender a videodança como emergência, já que nos propusemos a pensa-la como um agenciamento entre corpo, técnica, espaço e tempo. Uma das primeiras problemáticas envolvidas nesta proposição está relacionada à questão da agência entre corpo e técnica, uma vez que, recorrentemente, a técnica é vista como um elemento passivo, um instrumento humano. Como se pensar a técnica como autônoma?

No capítulo 3 pudemos refletir sobre os pensamentos de Stiegler (2009) que diz que o ser-humano é um ser-técnico, ou seja, não há como dividir um e outro: humano e técnica são coexistentes. Segundo o autor, a técnica pode ser entendida como uma abstração, uma inscrição no tempo que marca a presença humana no mundo. A relação entre humano e técnica é também pensada como um processo de liberação de memória: a técnica seria uma externalização da memória humana.

Como forma de compreender a técnica como possuidora de certa autonomia, Stiegler pensa o conceito de transdução do teórico Gilbert Simondon. A transdução diz do aparecimento de outro estado de algo no processo de liberação da memória. Ou seja, quando o humano externaliza sua memória, aquilo que a técnica retorna não é uma mera representação, algo novo se cria. Nessa perspectiva, a técnica seria capaz de apresentar um diferir em relação ao gesto humano. Por exemplo, um sopro de mesma intensidade gera sonoridades distintas a depender do instrumento musical que o recebe: um trombone não soa como um saxofone. Uma música tocada em uma radiola e em um celular não é a mesma música. A dança que se vê num palco e a dança que se vê numa tela, não é a mesma dança. Nesse processo de transdução entre humano e técnica, Stiegler explica que se abre um espaço de reflexão: o que a técnica retorna do humano,

faz esse voltar para si mesmo de outra maneira, faz mudar o seu modo de se perceber no mundo. O movimento entre humano e técnica não seria, portanto, unidirecional.

De tal maneira, considerar o ser-humano como um ser-técnico instabiliza noções hierárquicas e antropocêntricas dessa relação. Ao reconhecer a técnica como um agente de um processo criativo, por exemplo, rompe-se com a centralidade do artista sobre a obra, já que o controle não está somente em suas mãos, a técnica interfere plenamente na criação. Entende-se que quando o artista se abre para a potência da técnica, os dois entram no jogo criativo, fazendo ser possível a emergência desse encontro.

Nota-se também que neste fazer criativo aquilo que é acionado na noção de emergência, pode ser relacionado às perspectivas coletivas e colaborativas da criação, já que elas envolvem a autonomia como uma questão fundamental. Em processos como esses, a relação hierárquica e verticalizada é transferida para entendimentos mais horizontalizados e democráticos. A obra passa a ser entendida como uma construção do todo, o que instabiliza as noções de autoria. Aquilo que se cria só existe como fruto da relação envolvida, não é obra de um ou de outro. Trata-se de um novo modo de encarar e perceber a arte e o mundo. No caso da dança, por exemplo, a partir do início do século XX, com a formação da dança moderna e mais tarde da dança contemporânea, o bailarino antes tido como mero intérprete, alguém que executa uma ideia pré-estabelecida, passa a ser reconhecido como um sujeito singular, que possui poder de decisão. Desenvolve-se então a compreensão do bailarino como um criador-intérprete. Assim sendo, dentro da lógica criativa, o bailarino deixa de ser mero objeto do processo e passa ser agente, coparticipante.

Vimos ainda que Salles (2006) relaciona a criação com a ideia de rede, entendendo-a como um sistema aberto e sempre em transformação. Neste caminho faz uma comparação dos processos criativos com os sistemas complexos ao dizer que se trata de um campo relacional, uma vez que seus componentes não estão isolados e que, nesse processo, as relações são constantemente ressignificadas. É da potência do coletivo que se faz possível gerar emergência. O que nos pareceu interessante perceber é que a formação da videodança se deu exatamente nesse mesmo contexto em que a autonomia é repensada na criação, como exemplificamos ao falar das obras de Maya Deren, Merce Cunningham e outros artistas que encararam suas pesquisas entre dança e vídeo a partir do entendimento de que essas áreas deveriam ser trabalhadas de modo não acessório.

Assim, entender a videodança como um processo colaborativo, significa descentralizar a figura do bailarino. Não é somente a presença de um corpo que dança no vídeo que faz daquilo uma videodança. A dança que se cria seria uma deriva das relações envolvidas no processo

criativo, ela se constrói a partir das configurações entre as técnicas envolvidas, o *videomaker*, o bailarino, o editor e demais participantes.

Sobre as relações do tempo e do espaço, pudemos perceber que esses não são elementos neutros, estão atravessados e atravessam questões políticas, sociais, culturais, entre outras. A partir dos conceitos de corepolítica (LEPECKI, 2012), heterotopia (FOUCAULT, 1967) e espaço-trio (NATAL, 2012), foi possível notar que corpo, espaço e tempo se relacionam como uma rede. O conceito de coreopolítica, que compreende a dança como um agenciamento entre corpo, movimento e lugar, nos fez entender a dança como uma prática política, uma potência para o dissenso, isto é, de criarmos escapes no contínuo controle dos movimentos dos corpos na cidade.

Fazer coreopolítica é fazer saltar a diferença, é abrir-se para o imprevisível. Nesse exercício de "furar" os asfaltos das cidades onde vivemos com a dança, os artistas atuam como seres-políticos, ou seja, modificam aspectos da realidade, abrem reflexões sobre o *status quo*. Lepecki direciona sua fala para a dança nos espaços urbanos, focando na arquitetura como barreiras que modulam e condicionam nosso jeito de viver. Ao ampliarmos a discussão trazida pelo autor, pensando a técnica, em especial as mídias digitais, como mais um elemento de agência da dança na contemporaneidade, pudemos notar que, apesar de sua certa imaterialidade e invisibilidade, a sua ação também controla os corpos. Com mais essa camada de interferência, como pensar o dissenso em trabalhos do campo da dança-tecnologia?

Natal (2012) diz que a dança na imagem em movimento articula três espaços: o espaço físico-geográfico, o espaço da tela-imagem e o espaço do corpo. Segundo a autora, para que a dança nesse contexto crie uma poética própria e não somente reproduza uma obra coreográfica, é importante que esses espaços interfiram uns nos outros, construindo uma lógica de criação própria. Natal (2012) usa a metáfora de um elástico que liga os elementos do espaço-trio, ou seja, se um dos elementos tenciona, os outros se reorganizam, respondem àquela situação. Seria a partir das tensões geradas entre esses espaços que um "acontecimento visual" ocorre, pois dessa forma, eles não são somente acessórios, mas agentes. Quando isso acontece, Natal diz que a dança transforma, desvia de sua função habitual, fazendo um paralelo com Lepecki (2012), a dança na imagem em movimento cria dissenso quando seu processo aciona o espaço-trio.

Articulando as noções de emergência, coreopolítica e espaço-trio, podemos notar que a relação de agência é capaz de gerar dissenso. Ora, se a emergência é uma ocorrência imprevisível, inesperada dentro do comportamento usual de um sistema, podemos também

compreendê-la como forma de dissenso que, por sua vez, mobiliza o espaço-trio. Nesse sentido, a videodança poderia ser também uma ruptura, outro modo de se perceber a arte.

A videodança, portanto, estaria no lugar da incerteza e não da assertividade: há sempre um por-vir tensionando seu processo. Como cada emergência é única, podemos entender que cada videodança é construída por processos únicos. Algo importantíssimo a ser dito: não há fórmula pronta para se criar emergência ou para se criar dissenso, esses são fenômenos da experiência, sempre singular. Em cada contexto será diferente. Mas podemos pensar em dispositivos para esse acontecimento, como criar aberturas nos processos criativos para exercícios de autonomia, encarar a técnica como uma abertura poética, abrir-se para o tempo e para o espaço, lançar-se ao imprevisível.

Diante das discussões bibliográficas e reflexões delas advindas, compreende-se que esta pesquisa cumpre sua proposta de pensar a videodança enquanto uma emergência a partir dos elementos elencados em agenciamentos. Destaca-se, entretanto, a necessidade e importância de se ampliar esses estudos, fazendo-se compreender também o nível prático das questões que se apresentam. Afinal, quais semelhanças e diferenças dentre aquilo que se sustenta sobre videodança na teoria e o que ocorre na prática? O que tem sido chamado de videodança é mesmo algo além de um registro documental? Como avaliar isso? Como se dão os processos criativos dos trabalhos de videodança? Eles acionam relações de autonomia entre seus componentes? Como a técnica tem sido pensada e tratada em seus processos artísticos?

Enfim, são diversas as perguntas que permanecem em aberto se oferecendo a um chamamento de pesquisa. Embora saibamos e concordemos com a ideia da videodança como um conceito aberto, reconhecemos a necessidade de, cada vez mais, compreendermos os seus princípios e particularidades para que a área possa se fortalecer e promover pensamentos críticos-reflexivos sobre suas produções.

REFERÊNCIAS

AIRES, Daniel Silva. **Criação em videodança:** Corpos em contaminação. Dissertação (mestrado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

AMARAL, Mirela Campos do. **Utilização de um software de animação no ensino de dança no ensino fundamental**. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 2017.

ANDRADE, Graziela. **Corpografias em dança:** da experiência do corpo sensível entre a informação e a gestualidade. Belo Horizonte, Scriptum, 2017.

ASPEN ART MEUSEUM. **Hand Movie**. (2019). Disponível em: <https://www.aspenartmuseum.org/artists/261-yvonne-rainer>. Acesso em: 29 set. 2019.

ATRAVÉS. **As videodanças de Analivia Cordeiro**. (2019). Disponível em: <http://atraves.tv/as-videodancas-de-analivia-cordeiro/>. Acesso em: 12 out. 2019.

ART OFFICE. **Sony Portapak**. (2019). Disponível em: <http://artoffice.org/t/sony-portapak/>. Acesso em: 23 set. 2019.

BORGES, Lô; BASTOS, Ronaldo. **Nuvem cigana**. Milton Nascimento. São Paulo: Estéreo, 1981. 1 CD.

BOURCIER, Paul. **História da dança no ocidente**. Trad. Marina Appenzeller. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRUM, Leonel. Brazilian videodance: a possible mapping. In: ROSENBERG, Douglas **(Ed.). The Oxford handbook of screendance studies**. Oxford: Oxford University Press, 2016. Pp. 105-124.

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: Brum, Leonel; Caldas, Paulo; Levy, Regina. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 75-113.

BRUM, Leonel. Movimentos da Videodança Brasileira. In: Navas, Cássia; Launay, Isabelle; Rochelle, Hernique. (Org.). **Dança, História, Ensino e Pesquisa Brasil-França, Ida-e-Volta**.. Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará, 2017. Pp. 314-324.

BUKHARI, Kyle. Movements of Media in Yvonne Rainer`s Hand Movie (1966) and Richard Serra's Hand Catching Lead (1968). **Screen Dance Journal**, v. 8, 2017. Pp. 47-69.

CARIANI, P. Emergência e Criatividade. In: Marcos Cuzziol; Guilherme Kujawski. (Org.). **Emoção Artificial 4.0**. São Paulo: Itaú Cultural, 2009. Pp. 21-41.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução a teoria geral da administração**: uma visão abrangente da moderna administração das organizações. 7 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

COSTA, Alexandre Veras. Kino-coreografias: entre o vídeo e a dança. In: Paulo Caldas; Leonel Brum. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 193-216.

CALDAS, Paulo; VERAS, Alexandre. **Marahope 14/07.** YouTube, 05 de abril de 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v8SXc_A6mL4>. Acesso em: 14 out. 2019.

CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: Caldas, Paulo; Brum, Leonel (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012, pp. 239-254.

CERIANI, Alejandra. Projeto webdança: uma coreografia do gesto digital. In: Paulo Caldas; Leonel Brum. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 283-309.

CORDEIRO, Analivia. **M3x3.** YouTube, 01 de julho de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ms7ZRd9aQ90>. Acesso em: 04 jul. 2019.

CUNNIGHAM, Merce. **Westbeth**. YouTube, 01 de novembro de 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rhkUZF_Am-I>. Acesso em: 17 jul. 2019.

DAVIS, William. **Hand Movie**. YouTube, 31 de agosto de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5xSKgl4Dd5o>. Acesso em: 30 set. 2019.

DEREN, Maya. **A Study In Choreography For Camera.** YouTube, 8 de julho de 2010. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=ihQurg4xGcI>. Acesso em: 30 set. 2019;

DEREN, Maya. **Meshes of the afternoon:** an original score by two whole quais. YouTube, 18 de dezembro de 2016. Disponível em<https://www.youtube.com/watch?v=OnUEr_gNzwk>. Acesso em: 10 jun. 2019.

FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. Trad. Pedro Moura. 1986. Disponível em: <https://historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf>. Acesso em: 11 set. 2019.

FOX, Margalit. Elaine Summers, who meshed dance and film, dies at 89. **The New York Times**, New York, 15 jan. 2015. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2015/01/16/arts/dance/elaine-summers-who-meshed-dance-and-film-dies-at-89.html>. Acesso em: 15 set. 2019.

GARTENBERG MEDIA. **Maya Deren:** experimental films. (2018). Disponível em: <https://www.gartenbergmedia.com/dvd-distribution-and-sales/experimental-narratives-avant-garde-shorts/maya-deren-experimental-films>. Acesso em: 29 jul. 2019.

HARRINGTON SCHOOL. **Bolex Rx 16mm Camera**. (2015). Disponível em: <https://harrington.uri.edu/mec/2018/02/14/bolex-rx5-16mm/> Acesso em: 23 set. 2019.

HARRIS, Hilary. **Nine variations on a dance theme**. YouTube, 03 de agosto de 2010. Disponível em: <>. Acesso em: 02 ago. 2019.

IMDB. **Sensações Contrárias**. 2007. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1816638/mediaviewer/rm2181958912>. Acesso em: 13 set. 2019.

LAURENTIZ, S. R. F. Emergência e Estética. In: Marcos Cuzziol; Guilherme Kujawski. (Org.). **Emoção artificial 4.0**: emergência. São Paulo: Itaú Cultural, 2009. Pp. 162-185.

LEPECKI, André. Coreopolítica e coreopolícia. **ILHA**, v. 13, n.1, p.41-60, jan./jun. 2012.

LOOP BARCELONA. **Love the Daily Work.** (2018). Disponível em: <https://loop-barcelona.com/activity/love-the-daily-work/>. Acesso em: 22 ago. 2019.

MACHADO, Arlindo. Waldemar Cordeiro: o Brasileiro Precursor da Arte Mediada por Computadores. **Revista Eco-Pós**, v. 18, p. 27-35, 2015.

MITCHELL, M. **Complexity**: a guided tour. New York: Oxford University Press, 2009.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo.** Trad. Eliane Lisboa. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

NATAL, Carolina. **Dancine:** sob a perspectiva da inter-relação espacial. 2012. 244 f. Tese (Doutorado) – Departamento de Multimeios do Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.

MUÑOZ, Brisa. **Videodanza: um no-lugar**. 2006. Disponível em: <http://www.danzavirtual.org/docs/videodanza_brisamunoz.pdf>. Acesso em: 25/05/2019.

NETO, Moysés Pinto. Bernard Stiegler, pensador da tecnologia e do humano. **Dois Pontos**, v. 12, 2015. Pp. 111-118.

NICOLETE, A. M. Criação coletiva e processo colaborativo: algumas semelhanças e diferenças no trabalho dramatúrgico. **Sala Preta** (USP), São Paulo, v. 2, n.2, p. 318-325, 2002.

PEARSON, M. **Generative art:** a practical guide using processing. Shelter Island: Manning, 2011.

RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban**. São Paulo: Annablume, 2003.

SALLES, C. A. **Redes da criação**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

ROSENBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. In: Paulo Caldas; Leonel Brum. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 311-328.

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermidiática. In: Paulo Caldas; Leonel Brum. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 115-150.

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

SANTANA, Ivani. Configurações da dança na cultura digital: relatos sobre experimentações e reflexões da dança como mediação tecnológica. In: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter (org). **Cena, corpo e dramaturgia:** entre tradição e contemporaneidade. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2012.

SANTOS, Kerenina dos. **FF**. YouTube, 07 de novembro de 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vxIseze3VSQ>. Acesso em: 26 set. 2019.

SIBÍLIA, Paula. **O homem pós-orgânico:** corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SIBÍLIA, Paula. **O show do eu**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade**. Salvador: EDUFBA, 2005.

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

STIEGLER, Bernard. **Technics and time**: disorientation. Stanford: Stanford California, 2009.

TRINDADE, Mauro. Entre a videodança e os gêneros de arte. In: Paulo Caldas. (Org.). **A Dança na Tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, v. 4. Pp. 35-37

VIEIRA, J. L. O visionário cinema de fluxo de Maya Deren. In: Paulo Caldas; Leonel Brum. (Org.). **Ensaios Contemporâneos de Videodança**. 1ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. Pp. 14-26.

VIEIRA, M. S. Os experimentadores e seus pressupostos na Judson Dance Theater. **Artciencia**, v. 8, n. 16, 2013.

WOSNIAK, Cristiane do Rocio. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba: UTP, 2006.